

EL JUEGO DE AJEDREZ

O B R A S D E L A U T O R

El Mundo y su Doble	(Ediciones Mandrágora, 1940)
La mujer mnemotécnica,	(Ediciones Mandrágora, 1941)
Luz adjunta	(Ediciones Tornasol, 1950)
La simple vista	(Ediciones Donde los poetas, 1951)
En el océano de nadie	(Ediciones Le grabuge, 1951)
La gran vida	(Ediciones Le grabuge, 1952)
El pensamiento transmitido	(Ediciones Gradiva, 1952)
Discurso del gran poder	(Ediciones Le grabuge, 1952)
Versión definitiva	(Ediciones Falansterio, 1956)
El cerro Caracol	(Ediciones Falansterio, 1959)
Poemas	(Ediciones Mandrágora, 1959)
Adiós a la familia	(Ediciones Los cuatro elementos, 1961)
La casa fantasma	(Ediciones Androvar, 1962)
Ancud, Castro y Achao	(Ediciones Altazor, 1963)
El juego del ajedrez o Visiones del país de las maravillas	(Ediciones Lord Cochrane, 1966)

P O R P U B L I C A R

Poemas 1929-1966

El castillo de Perth

B R A U L I O A R E N A S

» **EL JUEGO** «

DE AJEDREZ

O V I S I O N E S D E L P A I S

D E L A S M A R A V I L L A S

E D I T O R I A L L O R D C O C H R A N E

P A R A M A R I A N O C A S T I L L O

E L G R A N M A E S T R O D E L A J E D R E Z C H I L E N O

P R O L O G O

BRAULIO ARENAS, en una prosa fina y profunda, se sitúa con el noble Juego del Ajedrez, a grandes alturas.

Desde esas alturas lo ve todo: el sentido de la vida y la muerte, el sentido de la acción y la esperanza.

Creemos que sus palabras encuentran un equivalente visual en las láminas del calendario que acompaña este libro.

Para difundir el arte de nuestros escritores y artistas, la Editorial lo obsequia a sus amigos.

Editorial Lord Cochrane

EL JUEGO DE AJEDREZ

O VISIONES DEL PAIS

DE LAS MARAVILLAS

DURANTE todo el año, día y noche, desde la Siberia a Cuba, desde Estados Unidos a Bolivia, desde Australia a Turquía, un extraño rito tiene lugar.

Esta ceremonia implica mínimos preparativos, acaso los más simples, y sus adeptos (no muchos, dos son suficientes) pueden provenir de las más increíbles latitudes, de los más insólitos meridianos, para realizar el oficio.

Ni siquiera se precisa que estos oficiantes hablen el mismo idioma, pues la tarea se realiza sin intercambiar palabras.

El decorado puede ser suntuoso o sumario, nada interesa, ya que el drama que va a representarse no cuenta sino con la utilería de las propias almas puestas al desnudo.

Ya están los dos frente a frente. Una mesa con un simple tablero los separa. Un simple tablero, porque este rito no comporta una ofrenda de tradicionales comidas, salvo, frívolamente, alguna taza de café o algunos cigarrillos.

Y nada digamos del tiempo que demorarán en su cometido, nadie lo puede prever, ni aun estos dos oficiantes, y por veces todo termina en contados minutos, y por otras, serán largas horas las que emplearán en darle fin.

Pero esta pareja que así deja pasar los días y las noches no está sola, pues se reproduce a través del mundo en miles de otras, como en un espejo de torturante simetría, y estas imágenes desprendidas de la primera están en silencio frente al adversario, preparando el ataque o proyectan-

do la defensa, buscando la más segura, expedita y rápida manera de fulminar al oponente, ya que es de toda necesidad que el rito se efectúe con su tradicional cortejo de sacrificios.

Ataque y defensa, víctima y victimario, son los personajes de este drama inverosímil, representado día y noche, y cuyo desenlace nos será por siempre desconocido, ya que en múltiples ocasiones la defensa se convierte en el ataque, y el victimario en víctima.

A lo largo y ancho del mundo dos hombres están sentados frente a frente, sin dirigirse la palabra, abstraídos el uno y el otro en su particular atmósfera, en el dilema de su personal problema, cubriéndose a veces los ojos con las palmas de sus manos, como si quisieran aislarse más todavía en su meditación.

¿Qué fraguan? ¿Qué asesinato proyectan? ¿Qué coartada preparan?

Porque tanta inmovilidad, reflexión y placidez, deben tener su contrapartida, y en algún modo estos hombres reproducen, para nosotros, la paciencia de Job sentado en la ceniza, extático y tácito a los ojos del mundo, pero dando vueltas a la maldad dentro de su boca, dejándola reposar bajo la lengua, lentamente, para azucararse con el placer de la venganza*.

*Job, xx, 12.

Mas, nunca sabremos cuál es su criminal intención, y si los interrogásemos ansiosamente ninguna aclaración nos suministrarían, y si entonces mirásemos al tablero para encontrar ahí la explicación requerida, el tablero, con sus inmóviles piezas, permanecerá tan mudo como sus mismos dueños.

Consolémonos, si es que tenemos paciencia, con esta monocorde visión, como la única que se dignan concedernos, la de dos hombres sentados frente a frente, que no se hablan, que no se mueven, que ni siquiera respiran.

Ellos permanecen así, alejados del tiempo y del espacio que nos son propios, deambulando por un espacio y un tiempo que ellos han conseguido construir a su personalísima manera, viviendo para sí mismos una reiterada experiencia de soledad, la que mucho tiene de la mística contemplación, y cuando bajan a la tierra, a la nuestra, tendiendo una distraída mirada a su alrededor, entendemos vagamente —o tenemos derecho a suponerlo— que de lo que se trataba ha sido de un asesinato estelar cumplido en incógnitas regiones y bajo determinadas cláusulas, de un sacrificio cometido fuera de nuestra humana censura, sin que en la zarza (en el tablero) quede la menor huella delatora, el menor rastro de sangre.

Ellos, estos jugadores, estos practicantes de una complicada teoría zen, parece que no reconocieran el lugar físico en que se encuentran, como si regresaran de un metafísico lugar que les fuera propio en razón de sus meditaciones mismas, y hasta desconocen al hombre que está sentado al frente suyo, oscurecidos sus pensamientos, a semejanza de los espeleólogos que han permanecido sepultados en una caverna por largos días, y a los que la más débil luz hiere en la retina cuando retornan a la superficie*.

Sin embargo, no es tan efectivo este desconocimiento, ya que una “dependencia” se establece entre ambos. Cada cual necesita del adversario para su aislamiento, y hasta podríamos asegurar —sin temor a

*Este “ensimismamiento” adquiere en algunas partidas contornos chistosos, y se cuenta de jugadores que tratan vanamente de apagar la torre en el cenicero, mientras su rival revuelve afanosamente su taza de café con el alfil. Y se cuenta de otros, y no simples aficionados sino grandes maestros, que juegan adelantándose a la idea del adversario (a la que ellos creen que será su idea), según lo refiere Kotov: “Mi adversario, el maestro Tipany, jugaba con las negras. Desplegamos con rapidez una de las variantes de defensa eslava. A la sexta jugada me quedé unos minutos meditando y resolví proseguir en el siguiente orden: “Ahora sacaré mi alfil, reflexionaba yo, a lo que mi adversario deberá enrocar y entonces yo haré el enroque corto”. Seguro de que así transcurriría el lance, moví el alfil y, distraído, sin esperar un segundo, enroqué inmediatamente antes de que lo hicieran las negras. ¡Dos jugadas seguidas! Mi adversario quedó perplejo, comenzó a decir no sé qué en húngaro”.

equivocarnos grandemente— que la de ellos es una verdadera soledad compartida, a la que no han llegado por una convención simpática, sino por el trance de la lucha, de la pelea.

Pues —y esto para decirlo de una vez— el hombre que está sentado frente a nosotros, tan silencioso que se pensaría que ni siquiera respira, durante el transcurso de la ceremonia no es un amigo, no es un prudente consejero que nos ayuda en nuestra meditación, sino un adversario, un combatiente, en la razón misma de que con la nuestra interrumpimos la meditación suya.

¿Por qué entonces no medita cada cual por su cuenta, sin interferir sus mutuas reflexiones? Esto no es posible, pues lo asombroso del drama, que al unísono representan, es que la reflexión debe ser compartida por ambos, a pesar de su peculiar abstracción, y que la una debe tratar de anular a la otra.

Ahora bien, este enemigo no nos transmite su enojo de un directo modo. No nos cubre de interjecciones y no aprieta los puños en un gesto amenazante. ¡Todo lo contrario! Mantiene un mutismo lleno de elegancia y de refinada cortesía. El no nos odia por lo que somos (podemos serle un perfecto desconocido segundos antes de comenzar la ceremonia), ni se encoleriza por nuestra fortuita relación de adversario suyo. No. Su

cólera se encamina a combatir la idea que representamos en el tablero, lo que proyectamos de nosotros mismos en esa idea.

Esa es la única razón de su enojo y —confesémonos para nuestra propia vergüenza— ella es también la única razón de nuestro enojo para con nuestro presunto adversario.

Tanto es así que terminada la lucha él se volverá a nosotros, vencedor o vencido, con sonriente ánimo y nos tenderá una mano cordial, que nosotros nos apresuraremos a estrechar, borrándose así de un golpe toda la angustiada posibilidad de un encono.

Extraño rito, por consiguiente, éste del ajedrez, que va a concluir con tan cívica lección de cortesía, tan poderosa como la anterior, la del combate caballeresco que por algún tiempo nos transformó en campidoctores.

Extraño rito, reiterado día y noche en los más separados rincones del mundo, y que mantiene la vigencia de las olas que corren, numerosas, a destrozarse en el acantilado, sin que en el transcurso de los siglos vayan dos de estas olas a componer la misma figura blanca sobre el molde de las rocas.

“SE TRATA DE UN JUEGO”, dirán algunos lectores tempranamente aliviados, y poniendo en sus palabras el mismo énfasis empleado para afirmar, después de atravesar por las noches ese mundo poblado de fantasmas y de absurdos paisajes: “se trata de un sueño”.

En la medida que el juego, por definición, es la obtención de una ganancia, arriesgando, para conseguirla, la posibilidad de una pérdida, sí, el ajedrez lo sería, pues su finalidad es proclamar un vencedor al cabo de una partida.

Pero, asimismo, se trata de un juego de muy peligroso contenido y de no muy definidos contornos, si en él lográsemos ver un símil de la existencia misma.

De una manera u otra, el hombre siempre está en riesgo, asechado por las interrogaciones más contradictorias, por los dilemas más dispares, y ocupa su sitio en el mundo concatenando su problema al de los otros hombres. Así, hay un riesgo colectivo y un riesgo individual, ambos presentes y relacionados con imperiosa fuerza.

De este modo —si aceptamos la comparación— es la vida entera la que podemos ver escurrirse por los cuadros blancos y negros del tablero (nuestra vida del alma, si se quiere), y en esos negros y blancos espacios se va a establecer la espiritual cacería, y será el hombre mismo el que participe en ella, simultáneamente, como el cazador y la presa.

El hombre es un ser lúdico, para decirlo con palabras de Huizinga. El tiene una aptitud inmediata para transformar la existencia suya en un juego, aunque las alternativas del desafío se acompasen con las de una vital y una mortal apuesta. O acaso por esa misma razón, por la de vida o muerte, es que el hombre pone tanto empeño en reiterar el juego.

Henos aquí instalados en plena partida, en pleno fervor del juego, y no nos parecerá extraño, de ahora en adelante, que toda la humanidad tenga asignado un puesto en el tablero, como en una suerte de danza general.

Recordemos la escena de Alicia, en la novela de Lewis Carroll: “A

través del espejo”, cuando la muchachita de siete años, después de haber bajado la escalera sin necesidad de apoyar sus pies en los escalones, se encuentra en el jardín. La tierra no presenta en ese país de las maravillas la misma apariencia con que se engalana en la nuestra. Por el contrario. El suelo aparece dividido en cuadrados blancos y negros, tal como un tablero gigantesco incrustado en la tierra. Y al contemplar esta singular superficie, la heroína exclama entonces sin vacilar:

—Es una gran partida de ajedrez la que se va a jugar sobre el mundo entero.

Así será, efectivamente. Una gran partida, con hombres por personajes y el universo por escenario. Es, digámoslo, en esta medida que el ajedrez es un juego: en la de nuestra participación en él, y en la posibilidad de convertirnos nosotros mismos, sin transición, en el jugador y en la cosa jugada.

Para tornar más evidente esta idea, recurramos al ejemplo que nos suministra Alicia (quien, por lo demás, nos acompañará ejemplarmente en el recorrido de este ensayo). Apenas la muchachita reconoce la tierra dispuesta como un tablero de ajedrez, con sus negros y blancos escaques, ella se sabe integrante de la partida, e intrépidamente se coloca en su lugar, dispuesta a afrontar los peligros y a aceptar los triunfos y fracasos

que toda partida comporta. Será ella el peón de la reina blanca, se instalará en la segunda casilla y desde ahí partirá, sin retrocesos, hasta la octava casilla, la que le otorgará una corona como recompensa.

Para las personas que desconozcan el juego del ajedrez, pero que algo quieren saber de sus consecuencias, diremos que el peón es la única figura del tablero susceptible de cambio. Mientras las torres, caballos, alfiles, damas y reyes permanecen estacionarios en su condición, y por siempre serán los representantes de las figuras a ellos asignadas, sólo el peón avanza por el tablero con la carga explosiva de la transformación. Este cambio está latente en el valor atribuido a dicha pieza. Ciertamente es que muy pocos peones, en muy contadas partidas, realizan esta esperanza de cambio, pues casi siempre todos perecen a medio camino. Pero, en todo caso, la posibilidad es segura, y es en esta voluntad de transformación, y en la transformación misma, donde observamos una importante simbología, pues la muchachita, al aceptar la representación de esa modesta pieza, la más indefensa y la más sacrificada, la más expuesta en toda partida de ajedrez, sabe que dicho riesgo puede estar compensado con la maravillosa posibilidad de la transformación total.

Entonces, nos interrogamos, ¿no podríamos ver en este ejemplo un

simbolismo vital en su relación con el juego del ajedrez, al establecer en ese indefenso peón un determinado paralelismo con la infancia?

En efecto, tanto los niños como los peones de ajedrez marchan sin experiencia pero atrevidamente por la vida, vacilantes sus pies, configurados en forma muy débil para las asechanzas del mundo, dando una particularísima interpretación a la realidad circundante.

Mas, la azarosa marcha del peón —desde su casilla inicial hasta la octava, donde se cumplirá la metamorfosis— tiene mucho del contenido de la infancia que corre a vestirse con los atributos de la adolescencia, de la madurez, de la gravedad, de la experiencia, del sentido común, de la responsabilidad.

Todo esto enlaza, en una extraña simbología, a los niños y a los peones de ajedrez, agregando que reforzaría dicha identidad el cumplimiento de una ley fatal que los obliga a marchar siempre adelante, a no retroceder nunca. Mientras las restantes piezas del tablero tienen “la posibilidad del retroceso”, el peón ajedrecístico no cuenta con un camino reversible. Como la infancia, su camino está trazado por el instinto, y a este instinto se arroja con una ciega, con una loca confianza, y perecerían ambos en el transcurso de su expedición si no los ampararan las manos amantísimas de las madres y de las reinas.

Si volvemos ahora a nuestra primera afirmación, de la que esperamos no habernos separado mucho a través de estos ejemplos, diremos —sin afirmarla en dogma pero sí acentuándola en semejanza— que si hay mucho de juego en nuestra vida, también habrá que poner mucha vida en la cuenta de la partida de ajedrez.

Y al escribir estas líneas, una duda vuelve a reiterarnos su solicitud: Si es nuestra existencia la que está en juego, la nuestra, la personal, la única, ¿por qué razón no jugamos nosotros a solas la partida? ¿Por qué esa participación de otro personaje frente al tablero? Parece ser —tratamos de aclararnos— que un testigo nos sea de toda necesidad. Un testigo activo que lleva cuenta minuciosa de nuestra conducta, un testigo, un “ersatz” casi, que pronto se convertirá en un adversario.

Emprendemos el camino cargando en nuestros hombros la torturante roca de Sísifo, y cuando queremos arrojarla en el camino, siempre estará ese testigo para ayudarnos solícitamente a colocarla de nuevo en nuestra espalda. Vamos inclinados a tierra por ese irrisorio peso, a tientas por el laberinto, deteniéndonos en cada encrucijada, avizorando vanamente un porvenir que no logramos percibir sino entre tinieblas, consultando por un tiempo pasado a nuestra memoria, siempre tarda en responder, a menos que no sea para decirnos que en dicho pasado no hubo felicidad.

Como en una partida de ajedrez —si aceptamos que la vida entera es un gran juego cuya apuesta somos nosotros—, como en una obsesiva partida de ajedrez nos desplazamos lentamente, pero sin darnos por vencidos.

Por el contrario, de esta vida extraemos la lección de la intrepidez, la del vigor, la de la salud.

Si la existencia es lucha, nos repetimos —y de ahí el adversario—, entonces, y por mucho que el laberinto estire sus vericuetos como bostezos, debemos internarnos más y más en su profundidad aterrante.

Llegará un día en que la roca que portamos sea madeja de lana, la que lanzada avizoramente hacia adelante nos servirá de hilo conductor en la encrucijada. Y entonces sí que podremos decir que hemos ganado la salida y la partida.

COMO en un medieval torneo, cada uno de los jugadores va a enlazar la particular preocupación con la del adversario.

Convenciones y leyes y reglamentos habrán de respetarse, y en una forma casi exagerada, casi hasta el punto de poder asegurar que el tablero comporta la dimensión de un código internacional, con vigencia absoluta para aquellos que voluntariamente han aceptado su formulación.

Señalaremos, además, que su específico contenido se reduce a la del equilibrio en pleno, a una simetría del deber, por decirlo así, y será este principio el que esté presente en el ánimo de los jugadores que se disponen a emprender la siempre renovada partida.

Así, sería del caso señalar que existe en el ajedrez un peligroso punto muerto, del cual ninguno de los participantes puede substraerse. Este equilibrio, esta simetría, debe romperse, es necesario que se rompa, sin contravenir las disposiciones del propio código.

Los jugadores, acatando la orden de la binaria responsabilidad, se esforzarán, pues, por romper ese estado latente de la partida, para transformarlo en un estado manifiesto, y cada uno de ellos tenderá su esfuerzo para anonadar a su enemigo con una imprevista, con una creadora interpretación de la real madeja.

Insistimos —para que esta idea sea admisible— en el carácter cerrado de la partida, y en la necesidad determinante en cada adversario para tornarla en un campo abierto.

Esta necesidad creativa de toda partida de ajedrez es conocida como la combinación que se establece en ella por la voluntad de lucha de cada jugador, por su esfuerzo para romper el siempre permanente “status”, y constituye esta combinación el espíritu mismo del juego.

No es tarea fácil, sin embargo, describir el alcance de la combinación, por las múltiples perspectivas personales que encierra. De una manera general tendríamos que insistir en la cerrada estructura de las piezas blancas y negras, ambas determinadas a un mismo fin y propósito: el de

la victoria para sus respectivos colores. Cada adversario, por consiguiente, tendrá siempre que contar con el esfuerzo del contendor en orden a requerir la máxima eficiencia de las figuras por éste manejadas, un esfuerzo que es diametralmente opuesto para cada uno de los bandos en lucha.

Aprovechando, entonces, la convención de los movimientos se debe orientar la mútua estrategia. Esta convención está determinada por la experiencia suministrada por múltiples partidas anteriores, por la investigación acuciosa de cuál debería ser la más precisa jugada en una determinada situación.

Pero esta convención de las jugadas no alcanza a toda la partida, o, por decirlo mejor, a ninguna partida completa. De esta forma, el jugador, con los datos obtenidos y memorizados por él de dicha convención de movimientos, tiene que crear su propio sistema aplicado a la partida que en ese momento está jugando, y a ninguna otra. Por este lado conseguiría explicarse, en parte, las dificultades de la aplicación de un código ajedrecístico total y la necesidad siempre latente de verificar cada jugada en cada partida y por cada jugador, casi hasta el punto de interpretar y crear las movidas sin atenerse, sino muy débilmente, a la experiencia recogida por movidas semejantes en otras partidas y por otros jugadores.

Al frente suyo, otro hombre, llevando las enemigas piezas, trata de impugnar ese proceso de creación, para hacer triunfar su particular esquema. Las piezas, blancas y negras, se esparcen en el tablero, y a nada se parecen mejor que a dos pueblos emigrantes que tratan de llegar a los campos que respectivamente abandonaron. El tablero es su punto de circulación inevitable, y por un momento no parece sino que las piezas de uno y otro color, ahí concentradas, van a permanecer por siempre estacionarias. No se concibe el modo de traspasar los rígidos cuerpos enemigos. Hay un total de 32 figuras en el tablero, las que disponen de 64 casillas para desplazarse, otorgándosele, por tanto, al tablero un espacio vacío por cada una de las piezas de ajedrez. Pero estos no son espacios idealmente favorables, para desplazarse por ellos ampliando el circuito, pues cada uno de ellos constituye un peligro, una asechanza. Dos fuerzas opuestas tratan de establecer en ellos su dominio, de una manera directa o indirecta, y es por semejante razón que todas las casillas del tablero —las ocupadas por la figuras o no— son vitalmente activas.

Dos cuerpos irreconciliablemente enemigos van a dirimir su superioridad en ese espacio saturado. “El ajedrez es una lucha cuerpo a cuerpo entre dos laberintos”, ha escrito acertadamente André Breton.

Ahora bien, dos laberintos, al unirse ajedrecísticamente, no forman necesariamente un único laberinto, no duplican el número de sus vericuetos y de sus infranqueables muros, y no bifurcan sus abismos como un eco el uno y el otro. Permanecen, por el contrario, cada uno de ellos asentados en su propio dilema, en su propio laberinto, y al transponer el campo de batalla del tablero, yéndose cada cual en su propia dirección, lo hacen llevando sus muertos y sus heridos, destrozadas sus complicadas líneas, y abiertos sus flancos, pero siempre manteniendo la raíz inconsútil de su misterio, intacta la red de su inconfundible identidad.

Es con tantos riesgos en contra que cada uno de los jugadores va a emprender la partida, “esta” partida. Sabe el jugador que su intención primera será la de romper explosivamente el “status” producido por estos dos laberintos incrustados el uno en el otro, y tenderá, por medio de la llamada combinación ajedrecística, la larga y fatigosa perspectiva total, la particular estrategia, sólo válida para esta partida que ahora está jugando.

Debe contar con toda la experiencia suministrada por movimientos anteriores, ejecutados en casos semejantes, por él o por otro jugador, y con dicha experiencia, analizada y memorizada durante la partida, debe obtener la base necesaria para dar el salto creador (único, insistentes,

en cada partida) que le permitirá obtener una victoria, y dejar al otro laberinto exangüe.

Pero —en su contra— un adversario proyecta un idéntico resultado, manejando las piezas de distinto color, y casi, si así se pudiera decir, de distinto sistema laberíntico.

Ambos, por consiguiente, entablarán un combate, y el poder triunfante de la combinación será tanto más seguro cuanto que el jugador, cualquiera de los dos, cuente con la combinación de su adversario, la asimile para sus propios planes, proyectando esta fuerza enemiga dentro de la fuerza suya, y haciéndola servir sus personales y determinados manejos.

Tal combate, tal sentido del combate, el de dos combinaciones creadoras, es el que confiere al ajedrez ese tan interesante aspecto de juego intelectual por siempre recommenzado.

Quisiéramos advertir ahora, en esta técnica fundamental del ajedrez, un determinado paralelismo con algunas expresiones artísticas, y acaso hasta sean estas últimas las que sirvan de aclaración del contenido ajedrecístico para aquellas personas que no tienen un conocimiento profundo de dicho juego.

El poema, y nos referimos a aquel que va a buscar en el mundo circundante, o en el mundo más secreto de su autor, los elementos que constituirán su repertorio, se constituye siempre dentro de un restringido esquema, pero, a pesar de esta restricción, o tal vez por esa restricción misma, se constituye, repetimos, con un poder más rico, más intenso y más explosivo, en razón directa del uso dependiente de las palabras que lo componen.

Este uso dependiente tiene mucho que ver con el carácter indispensable que el poeta le otorga a las palabras por él escritas, y que no pueden ser de modo alguno tangenciales al texto, sino que deben estar en íntimo contacto con la unidad del poema, de tal modo solidario que las palabras, todas ellas, desde la primera hasta la última, sirvan para su desarrollo, y no para su caos o su desorden.

En este aspecto, un texto como el maravilloso poema: "Un coup de dés jamais n'abolira le hasard", de Stéphane Mallarmé, debe mantener toda su eficacia ejemplarizadora para nosotros. Asimismo, el imborrable "Tornasol" de André Breton, o cantidad de poemas de Desnos, Eluard y Péret (para nombrar a los surrealistas, de quienes se podría pensar que, por su doctrina del dictado automático, estarían lejos del alcance de nuestra observación), nos ofrecen un amplio caudal de citas,

que no hacen sino señalar con eficacia y con autoridad la unidad esencial de todo poema.

Y sin salirnos del dominio de nuestro idioma, “El paso del retorno” —entre otros poemas de Vicente Huidobro— nos confirman en la idea de que el poema se construye, a semejanza de una partida de ajedrez, eliminando los elementos perturbadores (a menos que no sean aquellos que el poeta quiera introducir ahí para la mayor concentración del texto). Se construye con un testigo por adversario, el rival en el caso del ajedrez, el mundo en el caso del poema*, un mundo que quiere crecer desordenadamente en lianas, y con el cual lucha el poeta para obtener de él sólo aquellos elementos constitutivos del poema (un poema que, bien que mal, siempre va a representar integralmente al mundo, por muy alejado que esté el propósito del poeta de pretender tal representación). Y a semejanza del ajedrez, por último, del ajedrez que busca en la com-

*De este combate entre poeta y mundo nos entrega una espléndida información el mismo Huidobro, quien verdaderamente “devora” al mundo, proclamándose vencedor suyo:

*El mundo se me entra por los ojos
se me entra por las manos se me entra por los pies
se me entra por la boca y se me sale
en insectos celestes o nubes de palabras por los poros.*
 (“Altazor”. Cf. “Obras Completas”, Zig-Zag, pág. 384).

binación el rompimiento del "status" asignado a toda partida, el poema rompe victoriosamente la prisión a que quiere confinarle la realidad tempranamente (una realidad inmediata, bien entendido), con la carga explosiva de la creación.

"El poema es una partida de ajedrez jugada en contra del infinito", ha dicho sutilmente Huidobro, como para confirmarnos en la creencia de que todo poema —y en esto a semejanza del ajedrez, una vez más— comporta la ineludible razón de ser del combate. El poema no se despoja del mundo, sino que adquiere de éste los elementos constitutivos de su esencia, para tornarse mundo, y para representarlo, llegando, a su vez, a constituirse en infinito.

La novela, ¿y esta observación sólo será válida para la llamada novela moderna?, también trata de crear un sistema unitario de representación, dejando de lado todos aquellos elementos que pueden entorpecer su marcha.

Aunque por largo tiempo lectores de este género literario, no nos sentimos autorizados para englobar a todas dentro de este concepto, por mucho que, tomando desordenadamente ejemplos del pasado, lleguemos a considerarlo así cuando pensamos en la admirable estructura de "El castillo de Otranto" de Walpole, "La Rabouillesse" de Balzac, o "Bab-

bit” de Lewis, para citar sólo obras representativas de estos tres últimos siglos.

En todas ellas, y en muchísimas más por supuesto, observamos que ningún elemento se incrusta caóticamente en su preciosa maquinaria, y que todos, por el contrario, están dentro del orden.

Pero, en donde la relación del ajedrez con este género literario se hace más concomitante es en la llamada novela policial. Ahí —aparte de todo lo que nos podría parecer bárbaro en dicho género— tenemos que observar su estrecho parentesco con la partida de ajedrez, ya que la acción novelística (así como la acción de la partida) permanece indisolublemente unida en toda su dimensión discursiva. La lluvia —recordando al azar— que cae en la página 16 va a tener su explicación en la página 85, y el color del vestido de la heroína, ese que lucía en la página 12 va a ser determinante en la página 133. No hay en ella elementos sobrantes, cabos rotos, y para que tal obra alcance las prerrogativas del juego, todas sus páginas deben estar determinadas por una perfecta concatenación, como en una brillante partida jugada por dos maestros.

A este respecto, siempre nos ha llamado la atención el subtítulo que pusiera Caillois a su ensayo acerca de la novela policial: “Cómo la in-

teligencia se retira del mundo para consagrarse a sus juegos, y cómo la realidad la conduce de nuevo a sus problemas*”.

Añadamos que, para nosotros, este retiro de la inteligencia del mundo —como los espirituales personajes de Boccaccio que quieren reanudar su charla en un ameno paraje lejos de la peste— adquiere un singular síntoma en el tablero de ajedrez, y tal como en la novela policial, de cuya eficacia literaria en el proceso de la inteligencia pura nos entrega un admirable testimonio el sociólogo francés antes nombrado, dicho tablero también se nos presenta como una tierra de nadie de la inteligencia.

¿Hasta qué punto la vida introduce sus problemas en este maniático aislamiento de la inteligencia pura? Creemos que sí, que los introduce, pero no con las características que los problemas ostentan en el mundo cotidiano, sino más bien como si sólo se tratara del reverso de estos problemas, como un reflejo de ellos sobre el tablero, como un rápido vislumbre de la intemperie, de la soledad humana.

El hombre se introduce en el tablero considerándolo a semejanza de un espejo de hospitalario estaño, y por su interior vaga, sin abandonar del todo sus particulares problemas.

*Roger Caillois: “Sociología de la novela”. Ediciones Sur, Buenos Aires, 1942.

Pero en esa tierra encantada del ajedrez, los problemas humanos van a chocar con los otros, con los provenientes del juego mismo, y el hombre, encerrado en su propio laberinto, tiene que cruzar sus armas con el laberinto del misterio, con ése que proyecta sombras sobre su corazón, unas tinieblas que provienen de unas parsimoniosas figuras, blancas y negras, que pasean su representación fantasmagórica por entre los blancos y negros escaques.

Tendremos ocasión inmediatamente para referirnos a esta concomitancia de la vida real y del ajedrez, al introducirnos en este último mundo, cabeza adelante como en una piscina, gracias a una novela, "A través del espejo", que es realmente la representación anímica y casi animista del ajedrez, la del tablero visto por dentro.

Gracias a la presencia de Alicia, la maravillosa introductora nuestra en esa comarca tan cercana y lejana, tan inasible y presente al mismo tiempo, conseguiremos, por un instante, lo que dura el milagro, atisbar la configuración real de este universo, que parece duplicar al nuestro en el mismo sentido que los pájaros duplican el jardín: con la armonía absoluta de su canto.

Ahí veremos cómo esa famosa dualidad del hombre parece por siempre abolida, y cómo nuestra realidad y nuestro sueño, nuestra lógica y nuestra imaginación, nuestra luz y nuestra sombra, nos deparan el campo único de su encanto, de su unidad, de ahora en adelante, posible.

A SEMEJANZA de la primavera, todos los años, desde 1865 hasta la fecha, las imprentas no se han interrumpido lanzando a la circulación millones de ejemplares de un extraño, de un sellado, de un obsesionante libro.

Niños de todo el mundo (pues, tal obra está concebida bajo la advocación de la infancia) se adentran por el mundo de las maravillas sin temor a extraviarse, pues llevan el libro como una exactísima guía de ferrocarriles.

No se extravían. Por el contrario, se descubren. Se encuentran a sí mismos agazapados en el fondo de una gruta, registran alacenas en

donde los frascos de mermeladas les invitan a comerlos, leen poemas con las letras patas para arriba, conversan con reinas un tanto encolerizadas, o suben a la grupa de caballos manejados por caballeros de madera.

Todos los años, como la primavera cumpliendo el rito de reverdecir los árboles, el libro de Lewis Carroll entra por las chimeneas con los regalos navideños, y se instala en el corazón de la infancia. Esta lo recibe e inmediatamente emprende su lectura, sin extrañarse de nada cuanto en él sucede, pues todo le parece natural y posible.

Lejanas están para los niños aquellas cortapisas intelectuales con que nosotros tratamos de frenar la imaginación, aquellas frases de socarrón escepticismo: "¡No es más que un cuento infantil! ¡Sólo se trata de un sueño!"

Lo maravilloso es para los niños natural y posible. Nada quieren saber ellos con nuestras antojadizas acepciones de la palabra maravilla, las que, en el fondo, no demuestran sino nuestro temor para ingresar a lo real absoluto, manteniéndonos a todo trance en las prerrogativas de la experiencia.

Hermoso, inquietante libro es éste, pues precisamente nos habla de maravillas, iluminando con sus mágicos colores la grisácea atmósfera que nos rodea. ¿Cómo explicarnos que hasta estos tiempos se mantenga en

plena vigencia y lozanía, cuando más empingorotadas obras maestras han caducado y duermen una apacible jubilación en los anaqueles? ¿Cómo juzgaremos su frescor matinal, su agua tan límpida, su perenne verdura de jardín?

Si lo quisieran, los niños de todo el mundo podrían darnos la respuesta, pero busquémosla en el fondo de nosotros, ya que ningún niño tendrá tiempo para informarnos, preocupados todos por correr al norte de su imaginación, como una brújula imantada por la infancia misma.

Restituyámonos a nuestra edad primera y desde ahí reconstruyamos afiebradamente la propia experiencia, aquella que ahora se nos antoja insólita y maravillosa, y que entonces se nos aparecía natural y verídica.

Por consiguiente, volvamos a sumergirnos en las páginas del libro, despojándonos de los atributos conferidos por la experiencia. Recorramos las páginas encantadoras con los ojos llenos de lágrimas, añorando ese paraíso perdido de la niñez, tan distante ahora de nuestra vida, tan extraviado en los mil vericuetos de la cotidiana existencia.

Hablemos de milagros, pues uno empieza a echar sus raíces y a florecer por poco que avancemos en su lectura. La misma rosa marchita que habíamos olvidado en un volumen, y que nos sirvió, ¡hace tantos

años!, para señalar un día feliz, una clara mañana de juventud, expande sus pétalos y nos invade con su latente perfume.

A semejanza de esa rosa, quisiéramos decir que la obra de Lewis Carroll vuelve a abrir para nosotros su sortilegio de evocadora realidad primera.

Mas, todo no es tan simple para nosotros los hombres. Increíbles dificultades va a suscitar nos su lectura. Toda ella —todas estas páginas que para los niños son de la más elocuente evidencia— nos sumen, por el contrario, a los que perdimos el privilegio de la niñez, en intelectuales tormentos. Parece ser que el axioma que pudiéramos acuñar: “Es preciso que el libro esté abierto o cerrado”, no se cumpliera con algunas obras.

Estas (por poco que toquemos la puerta de entrada) se abren con una encantadora reverencia, invitándonos a franquear su particular dominio. No obstante, tanta facilidad es de por sí engañosa.

Sin mayor dificultad, nos encontramos en un dos por tres en el centro del laberinto, y cuando queremos proseguir nuestra caminata, “algo” nos anuncia que hemos perdido el hilo conductor. Algo nos mueve a pensar, entonces, que el autor está diciendo más cosas de las que se encierran en las ordenadas líneas tipográficas, como si él propusiera un

inquietante mensaje, de tal gravedad para el mundo, que se hubiera visto obligado a disfrazarlo en un complicado e inalcanzable simbolismo.

Así, a tientas, sin el ovillo de lana que nos suministrara la prudencia de Ariadna, la griega, debemos tomar la iniciativa e interrogar directamente a las paredes del laberinto para encontrar nuestra salida, no sin antes inclinar melancólicamente la cabeza frente a tanta complicación, diciéndonos que el axioma aparentemente implacable de Alfred de Musset no se cumple en todo su taxativo esquema, pues hay veces en que la puerta está abierta y cerrada al mismo tiempo.

De esta manera, ¿cómo es posible que una obra de materia infantil, y que es leída, comentada, analizada, recreada, soñada y puesta en práctica por los niños de todo el mundo, sin que su argumento se les presente tempranamente inverosímil, como es posible, repetimos, que tal obra nos plantee tan agudos problemas y enigmas tan tormentosos?

Lewis Carroll (el Reverendo Charles Lutwidge Dodgson, matemático inglés del período victoriano, no hay que olvidarse), se la refirió a una de sus pequeñas amigas, Alicia Liddell, como si los acontecimientos que le narraba, técnica e imaginativamente ella los hubiera podido realizar.

Fue en honor de esta muchachita que Carroll bautizó su obra con

el nombre de "Alicia en el país de las maravillas", a la que algunos años después, en 1871, agregaría una segunda parte: "A través del espejo y lo que Alicia encontró ahí". Es en este último título que quisiéramos detenernos con más espacio, pues él pertenece justamente a aquellos libros que cumplen con el misterioso requisito de abrirse y cerrarse simultáneamente, franqueándonos la entrada a un insólito universo, pero cerrándose a nuestra espalda, página por página, dejándonos perdidos en su dominio, entregados a la disyuntiva de encontrar la salida por nuestro personal esfuerzo, una salida que es la misma inaccesible entrada.

Alicia, la aventurera, la soñadora, la poética, la infantil heroína, atraviesa el vidrio del espejo, sin meditarlo dos veces, y después de atravesarlo se encuentra sumergida en un mundo irreal (es decir, en el mismo mundo de siempre, pero al cual el estaño del espejo le ha conferido una dimensión distinta).

Y ya tenemos a Alicia instalada en pleno en ese país maravilloso — un país reducido, por el momento, a la misma habitación que ella abandonara segundos antes, pero vista desde el otro lado del espejo.

Todo parece ser ahí natural y semejante al cuarto hogareño, pues hasta el mismo fuego chisporrotea en una plácida chimenea. Pero una inquietante pareja, el rey y su dama, yace cubierta por las cenizas, y no

pasa un largo rato sin que estas figuras de ajedrez se reanimen y sostengan una estrambótica conversación con nuestra heroína.

¡Unas figuras de ajedrez! ¡Un rey y una reina cubiertos de ceniza! Estas figuras y su cohorte de paladines serán —de ahora en adelante— las que presidan el hilo argumentístico del libro. Más aún, el libro entero se desarrollará dentro de una partida de ajedrez (lo que le confiere, de golpe, la importancia de ser el único documento que poseamos acerca de una partida interiorizada, de una partida vista desde adentro, y por tanto, la mención a esta obra siempre será de absoluta actualidad) y Alicia se verá envuelta en las mil y una aventuras que esta partida va motivando.

De golpe y porrazo también nosotros nos sentimos incorporados a ese extraño espectáculo, en el cual el tiempo y el espacio girarán en sentido contrario a las manecillas de la realidad. De este modo, por mucho que la habitación se mantenga tal cual la otra, la que Alicia abandonó hace un instante, algo ha cambiado, y sobre su normal fisonomía empezamos a advertir rasgos sospechosos y síntomas inquietantes.

Sin ir más lejos, la muchachita toma un libro en sus manos (rogamos al lector que tome un libro en sus manos, lo abra y lo ponga frente a un espejo), un libro que nada hace suponer que contenga ribetes so-

brenaturales, lo hojea distraídamente, y de pronto advierte que no puede leer la menor línea de su texto, pues todas las letras están al revés. Y entonces observa Alicia que ese no es un libro tan corriente como se lo imaginaba, sino un libro del espejo, y, por tanto, de naturaleza ilegible para sus ojos.

—Sin embargo —reflexiona—, si lo coloco frente al espejo, las palabras volverán a tornarse claras.

No todo es así, pues, si bien las palabras replicadas por el espejo adquieren su orden tipográfico exacto, el poema por Alicia leído se mantiene inexcutable, como si la poesía, toda poesía, estuviera situada al uno y al otro lado de la realidad*.

*A guisa de ejemplo, intercalaremos una estrofa traducida a nuestro idioma (Frederic Brown: "Noche de brujas" ["Night of the Jabberwock"]. Traducción de Oscar Pousa. Librería Hachette, S. A., Buenos Aires, 1953):

*Era ya el tardín y los flexes terpines
jircaban y roldían por la garta.
Particos se encontraban los murdines
y astarriban los raspes del zelarta.*

En una nota señala el traductor: "No se pretenda encontrar el significado de muchas de las palabras que aparecen en dichas estrofas ya que, debido a la naturaleza de las mismas, según se establece en los libros mencionados ("Alicia en el país de las maravillas" y "A través del espejo"), sólo se han buscado palabras rítmicas carentes en absoluto de sentido".

Que las palabras del poema de Carroll carezcan de sentido se nos antoja una afirmación peregrinamente inexacta. En apoyo de nuestra aseveración, recurramos al propio autor. En 1855, cuando Lewis Carroll contaba con 23 años de edad, intercaló esta primera estrofa en la revista manuscrita: "Misch-Masch", una de las tantas redactadas por él para entretener a sus hermanos y amigos:

*Twas bryllyg, and the slythy toves
did gyre and gymble in the wabe
all mimsy were the borogoves,
and the mome raths outgrabe.*

A continuación de esta "Stanza of Anglo-Saxon Poetry", añade un extenso vocabulario para hacer comprensible su texto, incorporando en seguida una traducción al inglés moderno, en prosa, la que bien podría entenderse así en nuestra lengua:

"Era la tarde, y los suaves y ágiles tejones rascaban y ahuecaban el flanco de la colina. Los loros se sentían muy apesadumbrados, y las graves tortugas lanzaban gritos lastimeros. Había probablemente unos relojes de sol en lo alto de la colina, y los "borogoves" temían que sus nidos estuvieran minados. La colina estaba probablemente llena de nidos de "raths" que corrían y gritaban miedosas escuchando a los "toves" que escarbaban afuera".

En el primer capítulo de "A través del espejo", la heroína lee el poema completo, manifestando que entiende poco de él, sin atreverse a confesar que no entiende nada, y en el sexto capítulo Humpty Dumpty será el personaje encargado de explicárselo.

Como se podrá apreciar, por esta larga nota, Lewis Carroll no quiso escribir un poema carente de sentido, sino precisamente todo lo contrario. Es, por supuesto, un texto de muy difícil significado, como lo prueba el luminoso estudio que le consagrara, en "Cahiers du Sud" el notable escritor Jacques B. Brunius. Este estudio acompaña a su traducción francesa del poema, y de la cual damos la primera estrofa:

Sin embargo, este recreo intelectual dura poco tiempo (¿poco tiempo en el país de las maravillas?), y Alicia suelta el libro, preocupada de aprovechar el tiempo suyo para recorrer el mundo que se abre ante sus ojos. Baja por una escalera, pero no necesita apoyar sus pies en los escalones, pues ahora va volando, como si la ley de la gravitación estuviera abolida en dicho país. ¿No es una cosa semejante —nos preguntamos— lo que le sucede a los astronautas?

Este mágico desplazamiento conduce a Alicia hasta un jardín, y son flores las que ahí le comunican la presencia de una reina (de una reina

*C'était grilleure et les tauves glissagiles
gyraient sur la loinde et guimblaient,
les borogauves avaient l'air tout chétristes,
et fourgarés les rathes vociflaient.*

Un humorista que se escondía bajo el seudónimo de Thomas Chatterton (en el cual algunos han creído ver la propia personalidad de Lewis Carroll) lo tradujo al alemán con el título: "Der Jammerwoch" ("La semana de las calamidades"), publicándose en "Macmillan Magazine", febrero, 1872:

*Es billig war. Die schlichte Toven
wirrten und wimmelten in Waben,
und aller-mümsige Burggoven
die mohmen Räth' ausgraben.*

de ajedrez, naturalmente), y las que le aconsejan que marche “en sentido contrario” si quiere reunirse con ella.

¿En sentido contrario? ¿Pero no estamos en 1871 todavía bajo la dictadura de Isaac Newton, o ya este libro prefigura una nueva concepción de espacio-tiempo a la manera einsteniana?

Sin detenerse a averiguarlo, la muchachita ejecuta aquello que le insinúan las flores, y así logra sostener una entrevista curiosísima con la negra majestad. (En inglés se trata de la “roja majestad”, pues dicho color le está asignado a las piezas que en nuestro tablero son negras). Mas, ocurre que en ese país donde el tiempo tiene tal curiosa dimensión no se puede perder el tiempo, y la reina negra la toma de una mano para llevar a Alicia hasta la casilla que le ha sido destinada en esa partida de ajedrez, y ambas corren frenéticamente, pero sin desplazarse.

Nada cambia de lugar y, por mucho que ellas corran cada vez con mayor rapidez, el paisaje circundante permanece inmóvil. Al lugar al que se dirigían no se llega, “la llegada misma había sido sobrepasada hacía ya diez minutos”.

—En nuestro país —le aseguraba Alicia a la reina, muy victoriana-mente—, si corremos tanto como acabamos de hacerlo, conseguiríamos llegar a alguna parte.

—Es un país muy retardado el tuyo —le replicaba su compañera—. Lo que es aquí hay que correr a toda velocidad para permanecer en el mismo sitio.

Inquietante reina, para la cual no parecen contar ni el tiempo ni el espacio, y extraño país este del ajedrez, donde todo adquiere un desusado uso y una desacostumbrada costumbre, que no son de modo alguno los de nuestro planeta. E infranqueable libro éste, cifrado y maravilloso, presentado como una cauda de vocinglera infancia, pero que encierra un torturante problema de tiempo y espacio, cuya solución parece que no debemos encontrarla en los usos y costumbres de la física de Newton.

—No, yo no comprendo nada —aseguró Alicia—. ¡Es terriblemente complicado!

Y la reina, bondadosamente:

—Es el efecto de vivir retrocediendo —le explica—. Uno se aturde un poco al comienzo.

—¡Vivir retrocediendo! —exclama Alicia—. ¡Nunca lo había oído mentar!

—Se obtiene una gran ventaja si se vive retrocediendo —añadió la reina—, y es la de que la memoria marche en los dos sentidos.

—Estoy segura de que la mía camina en un sentido —repuso Alicia—. ¡No puedo recordar las cosas antes que sucedan!

—Es una memoria muy lastimera la que no funciona, sino retrocediendo —subrayó la reina.

—¿Qué cosas recuerda usted mejor? —se atrevió a preguntarle Alicia.

—Oh, algunas cosas que han sucedido la semana siguiente a ésta. Por ejemplo, en este momento el mensajero del rey está condenado en prisión, y el proceso comenzará el miércoles próximo. Naturalmente el crimen se producirá en último lugar*.

*En ajedrez esta distorsión de la memoria es técnicamente posible. Más aún, cada jugador debe contar con ella para ver y prever el ritmo de la partida.

Aunque las piezas continúen inmóviles en el tablero, imaginativamente el jugador las desplaza, tanto las suyas como las del contrario, y las hace efectuar una cantidad de nuevas movidas, buscando la mayor cantidad de jugadas posibles, siempre pensando en una concatenación victoriosa.

De esto se desprende que la jugada últimamente realizada es la “consecuencia” de jugadas que se realizarán posteriormente, así como de jugadas que se han realizado con anterioridad.

La memoria del jugador de ajedrez, por consiguiente, debe marchar en dos sentidos: hacia adelante y hacia atrás. Para decirlo con palabras de Alicia, el grito de la reina y la sangre que brota de su dedo en seguida, por mucho que se produzcan ahora, y no después de herirse,

No sólo la memoria marcha para atrás y para adelante, sino que hasta los acontecimientos mismos, en este insólito mundo del ajedrez, parecen trastrocados, y así es posible, dando vueltas las páginas, que de improviso la reina blanca comience a gritar, y “después” blanda su dedo aparentemente herido, pues sangra copiosamente.

son la “consecuencia” de algo que ocurrirá hacia el final, como asimismo la “determinante” de algo que ocurrió al principio.

Dicho más específicamente, en ajedrez no hay un pasado, un presente y un futuro, sino que el tablero se presenta como un campo único para el tiempo, y éste debe correr a toda velocidad para permanecer en el mismo sitio.

Transportada esta afirmación a un ejemplo ajedrecístico, viene en nuestra ayuda, entre otras, una partida del que fuera campeón mundial, Steinitz, quien, conduciendo las negras, concibe mientras ejecuta una determinada jugada todo el efecto que se producirá en el tablero hasta el completo aniquilamiento del adversario. Es decir, en la movida 10 ya ha visto y previsto la decisiva y definitiva movida 15 que le reportará una fulminante victoria. Así, la jugada 10 (PXA), es la secuencia y la consecuencia de todas las jugadas, desde la primera hasta la última, y, ¿por qué no decirlo?, desde la última hasta la primera.

Veamos la partida: 1 P4R, P4R. 2 C3AR, C3AD. 3 A4A, A4A. 4 O-O, C3A. 5 P3D, P3D. 6 A5CR, P3TR. 7 A4T, P4CR. 8 A3C, P4TR. 9 CXPC, P5T. 10 CXP, PXA! 11 CXD, A5CR! 12 D2D, C5D. 13 C3A, C6A+. 14 PXC, AXP. 15 PXP, T8T, *mate*.

—¿Qué le sucede? —inquire Alicia—. ¿Su dedo está herido?

—No, “todavía” no está herido —le explica la reina—. Pero me lo voy a herir muy pronto.

Y así sucede, en efecto, y nuestra heroína le pregunta con infantil convencimiento de que las cosas deben seguir un concatenado ritmo:

—Y ya que se ha herido el dedo, ¿por qué no grita “ahora”?

—Pero si ya grité “antes”. ¿Qué sacaría con volver a gritar?

EL INQUIETANTE libro de Lewis Carroll, de una aparente facilidad exterior, pero en el fondo más complicado que aquellos simbólicos textos en los que los alquimistas consignaban sus descubrimientos, tiene para nosotros la virtud de ser el único documento poético que nos suministra un informe exactísimo de una partida de ajedrez vista por dentro.

Su argumento sería la marcha de un peón (Alicia) desde su casilla inicial hasta la octava donde se coronará reina, y las peripecias que tiene que afrontar durante su traslado.

Así pues, gracias a este mágico libro, nos será posible introducirnos, a nuestro turno, en ese mundo ajedrecístico que parece reflejar al nuestro de una muy extraña manera.

Es un mundo posible, de muy fácil acceso. Miles de hombres y mujeres navegan por él todos los días, tocan las márgenes de un tiempo y un espacio inversamente opuestos a aquellos que nos encadenan aparentemente a su dependencia, y retornan a la orilla del mundo cotidiano.

Para ingresar a él no nos es necesario invocar “el desarreglo total de todos los sentidos”, como lo exigía imperativamente Jean Arthur Rimbaud, creando la fórmula para los que anhelan incorporarse al mundo de la terrible videncia. Por el contrario, parece que la fórmula debe ser precisamente distinta, y debemos procurarnos la salud y el entusiasmo como el mayor de los requisitos aduaneros, cuando nos proponemos zambullirnos en el mar adentro del ajedrez.

Este mundo posible (con la virtud de un tentador espejo) susurra frente al nuestro, llamándonos con el relampaguear de un cuadrado de anodina apariencia. Curioso tablero, sin embargo, con sus escaques blancos y negros, y que en cierta medida se nos antoja que es un escudo emblemático, un blasón parlante, y con una divisa que más o menos po-

dría traducirse, solicitándole a Platón el cambio: "Prohibida la entrada a quienes no amen la poesía".

Este mundo posible nos atrae con unas yacentes figuras, desanimadas y exangües, como baudelerianos buhos filosóficos posados en "un bosque de símbolos". Nosotros nos introducimos a este mundo posible, y sabemos que él nos deparará una sorpresa siempre renovada. Atravesamos el espejo, nadamos en el estanque del ajedrez, en una suerte de baño purificador, y atrás dejamos nuestra memoria, nuestros diurnos intereses, nuestras pequeñas miserias y nuestros pequeños triunfos, nuestra lógica de una sola dimensión y nuestra imaginación proyectada hacia un solo destino.

Nos sumergimos en el historiado y simple blasón del ajedrez, acaso reiterando el empeño de Jacques Rigaut*, aquel propósito desesperado suyo de estar al otro lado del espejo para reflejar todos los gestos del mundo, porque él era el hombre que trataba de no morir, y por tanto se empecinaba en ser la imagen de los otros.

Henos aquí al otro lado del espejo, y hasta se podría pensar que nada ha cambiado, y que nuestra imaginación se ha desplazado a toda velocidad para permanecer en el mismo sitio. Esta sería una reflexión apa-

*Jacques Rigaut: "Lord Patchogue". *Nouvelle Revue Francaise*, noviembre, 1929.

rente, pues ya el jardín se reanima, las flores hablan, los caminos parten, y estereotipados personajes se dirigen parsimoniosos a ocupar su sitio en el combate.

¿En el combate?

Pero, ¿es que aquí, en esta placentera tierra de maravillas, todavía el hombre va a transportar su bélica roca de Sísifo? ¿Y no se nos decía que las aguas de estaño iban a cumplir un purificador rito, separando nuestro mundo cotidiano —imperfecto y amenazante— del otro, donde todo es recreo y perfección?

Bien entendido, este será un sutil combate, de muy distinto estilo al que nos tenían acostumbrados, y sin muertos ni heridos, pues los que así fingen estarlo se levantarán al primer toque de clarín, listos para emprender una nueva partida. En este combate dos sistemas van a debatir su causa. Una causa será la planteada por la lógica avasalladora, y la otra, por la imaginación que quiere proclamar sus derechos absolutos, pues en el juego están adversamente distantes.

Sin embargo, la partida (toda partida de ajedrez), no señalará el triunfo de la una y la derrota de la otra, sino por el contrario, en el tablero se producirá el acuerdo feliz, la favorable consecuencia, el resultado sorprendente, e imaginación y lógica se fusionarán en cuerpo y alma,

alcanzándose ahí la resolución heraclitiana de sus elementos contradictorios.

La conjunción de lógica e imaginación no se produce en el tablero como podrían fusionarse en la realidad, sino de un modo menos aproximativo, siendo el espejo, una vez más, el que nos suministre el ejemplo que nos torne más palpable nuestra explicación. Si en éste nos vemos sosteniendo una naranja en la mano izquierda, tendríamos toda la razón y lógica del mundo —siguiendo la observación de André Breton*— para creer que la sostenemos en la misma mano, aunque “sepamos” que está en nuestra mano derecha, y esto a causa de que la imaginación quiere ir derecho a la naranja, costándonos entonces mucho trabajo “dar vuelta” nuestra imagen hacia su perfecta simetría y correspondencia con nosotros.

Del mismo modo en el tablero, durante la partida, no siempre la lógica va a desarrollar sus silogismos hasta el final, y es muy posible que queden a medio camino, pues la imaginación va a dictar al jugador (que hasta el momento ha seguido un disciplinado sistema de defensa o ataque) un arquetipo de ideas, espectacularmente inverosímiles para los espectadores (y acaso para el rival, y hasta para él mismo), y que a la

*“Anthologie de l'humour noir”. Ediciones Saggitaire, París, 1950.

larga, por muy distorsionados que aparezcan sus elementos, sea el fruto de la unidad de la sana lógica y de la desatada imaginación.

Rememoramos, al escribir estas líneas, algunas partidas del genial Pablo Morphy, uno de los primeros, en el pasado siglo, que diera al ajedrez su magnífica claridad de síntesis. El hizo rendir sus armas a la imaginación y a la lógica, para reintegrarlas en un campo único, muy cercano éste al de la definición de la poesía.

Recibido muy joven de abogado, tuvo que esperar algún tiempo para poder ejercer su profesión, pues el permiso se otorgaba a los veinticinco años de edad en Estados Unidos, su patria, y mientras tanto realizó memorables partidas de ajedrez con los más fuertes jugadores europeos de su época (entre ellos, el inmortal Anderssen), venciéndolos a todos, y desdeñando en seguida el mundo del ajedrez por otro mundo de sombras y delirantes visiones: la locura.

A Pablo Morphy debemos —a él y a sus camaradas de torneos— el enunciado científico del ajedrez. Más aún, y para quiénes podrían suponer temeraria esta afirmación, diremos que, desde la invención del juego hasta comienzos del siglo XIX, todo el ajedrez ha pasado por una larga etapa prehistórica (sin desdeñar, por supuesto, a nuestro Ruy López, creador de la apertura que lleva su nombre, a Philidor, y a otros

interesantes jugadores del pasado). Pero éstos contaban sólo con la iniciativa de su propio genio, mientras que desde la anterior centuria se nos mostrará un ajedrez encaminado a sistematizar sus procedimientos, a tornar en leyes sus experiencias anteriores, y a determinar una nomenclatura de aperturas, defensas, sistemas y variantes, que mucho tienen que ver (cada una dentro de la esfera que le es propia), con la especificación científica y poética.

Desde comienzos del siglo pasado hasta el presente, el ajedrez no ha cesado de innovar en la búsqueda de una perfección cada día más exigente, y en rasgos generales se podría señalar como arquetipo de juego aquel que contenga en cada partida la mayor dosis de técnica combinatoria y de belleza creadora.

Naturalmente la obtención de dicho arquetipo debe conseguirse tras innúmeros quebrantos y mediante una disciplina cada vez más rigurosa. Para citar un ejemplo luminoso de las perplejidades que cada una de las movidas lleva aparejadas, habremos de apoyarnos en el célebre libro de Kotov, donde nos es posible examinar, no ya la partida ideal realizada animísticamente por una de las piezas participantes (como es del caso que suceda en la obra de Carroll), sino la partida desde el propio cerebro del jugador. Dice este gran maestro soviético (y perdónesenos la ex-

tensión de la cita, pues ella ilustra magníficamente nuestro pensamiento, ya que ésta es una de las escasísimas oportunidades en que un jugador establece un propio análisis de las jugadas) : “Probemos a situarnos un instante en el lugar del maestro ajedrecista y averiguar lo que sucede en su cerebro durante una partida, cómo fluye su raciocinio, cómo calcula las variantes de jugadas más complejas. Así pues, lo tenemos ya sentado, con la mirada puesta en el tablero y meditando la jugada sucesiva. Su experiencia, sus conocimientos y la interpretación que da al entable le llevan a deducir que puede hacer dos jugadas, una con un caballo y otra con una torre, por ejemplo. Mas, ¿cuál es la mejor? Para dilucidar esa cuestión es preciso calcular las variantes. Y el maestro empieza a calcular.

Supongamos que el maestro analice primero la jugada del caballo. En seguida se percata de que su adversario puede responderle de tres modos poco más o menos equivalentes (claro que a primera vista). Hace falta analizarlos todos, para lo cual es imprescindible cierto sistema de raciocinio, un orden determinado de análisis de las jugadas propias y de las respuestas del rival. De lo contrario, uno puede extraviarse en el mismo comienzo.

Analizamos primero una de las contestaciones del adversario, luego

las otras dos. A cada respuesta del contrincante, el maestro hallará otras dos o más réplicas, cada una de las cuales, como es natural, provocará a su vez varias jugadas del contrario que merezcan ser sometidas a examen. De continuar profundizando en los cálculos, el esquema sería análogo**.

He aquí establecida, pues, la contingencia del juego moderno, en la que el jugador debe meditar en cada una de las jugadas como si ella fuera la definitiva, adentrándose en sus posibilidades hasta un maximum increíble, ni más ni menos que si se tratara de un árbol del que debiera conocer tronco y corteza, rama y nido, raíz y copa. Además debe relacionar esta jugada con las otras, para formular del vasto conjunto de todas ellas la unidad requerida para conseguir el resultado victorioso.

No es de manera alguna sencillo obtener este resultado, ya que conjuntamente con la búsqueda de la jugada exacta —o aproximadamente exacta—, el jugador debe contar con la reflexión de su adversario, quien está adelantando su memoria, con la misma prontitud del antagonista, para impedir que la reflexión de éste consiga prosperar en el frondoso y sensible bosque. El razonamiento del uno es semejante al razonamiento del otro jugador, pero en un sentido diametralmente dis-

*A. Kotov: "Apuntes de un ajedrecista". Ediciones en lenguas extranjeras, Moscú, 1959.

tinto, y cada cual se esforzará por romper a su favor el riguroso arquetipo, empleando para ello la fortaleza técnica y la combinación feliz.

Así las cosas, es muy posible que en el transcurso de la partida estas fuerzas contrarias logren crear un modelo único, el que a su vez servirá —como el vaciado de los escultores— para futuras experiencias, cada vez más audaces. Por ejemplo, frente a las apretadas partidas de Steinitz o Tarrasch, de fuerte sentido posicional, surge Lasker con un dinamismo avasallador. Frente a Capablanca, de hondo mecanismo interior en la concepción del juego, Alekhin sustenta una teoría de fuerza técnica y de impetuoso ataque directo. O frente a Botvinnick —nuestro maestro por excelencia— aparece el norteamericano Fischer, tan apasionado por la partida que él mismo pareciera ser otra pieza incorporada al tablero; o la desconcertante figura de Tal, con sus inverosímiles peones desarraigados y su tratamiento especialísimo de las torres*.

*Injusto nos parece no consignar algunas partidas de sobresalientes méritos realizadas por jugadores chilenos. Entre ellas, las victorias de Letelier sobre Najdorf, con un espectacular sacrificio de torre (Torneo de la UNESCO, Montevideo), la de Flores sobre Olafsson (Moscú, 1956), la de Jáuregui sobre Fischer (Santiago, 1959), y el empate de Castillo y Alekhin (Torneo de las Naciones, Buenos Aires, 1939), son excelentes producciones, dignas de figurar en una antología del ajedrez nacional.

Todos ellos (más otros, naturalmente, y a los cuales omitimos por no alargar demasiado la lista), van a incorporarse en el cauce del ajedrez moderno, aportando en cada caso, frente a la experiencia recogida, a la técnica y a la creación de sus antecesores, nuevos elementos de magistral interpretación, los que a su vez serán asimilados por los jóvenes jugadores.

El ajedrez, si se examina de esta manera, opera sobre grandes síntesis, cada vez más ambiciosas, y hasta se podría asegurar que el tablero recién comienza a conquistarse para que en él se produzca la unidad que muchas veces nos está negada admitir sobre la tierra: el pensamiento y la acción, la imaginación y la lógica, la realidad y el sueño, la aventura y el orden.

Si volvemos nuestros ojos hacia la obra de Carroll, podemos ver que para los ojos fenomenológicos de Alicia (fenomenológicos en la medida que su conciencia contempla al mundo como un desplazamiento peculiar en el tablero), no hay la menor vacilación con respecto a la vivencia de esta unidad. Anticipándose a este rasgo clasificador del ajedrez moderno, a esta heroína del siglo XIX le es evidente, evidentísimo, que la imaginación suya va a tomarse de esa realidad circundante, va a hacerla vivir, a revivirla casi, en su cerebro; va a convivir con ella; va a mode-

larla dentro de su evidencia, del mismo modo que la realidad va a asirse de esa imaginación para dotarla con su contenido.

De ahí se desprende que la muchachita que atraviesa el tablero, su país de las maravillas, siempre estará convencida de la materialización de esas ideas, de su personificación, diríamos; de esas ideas que cruzaron fugazmente por su imaginación, cristalizándose en ella en abigarradas figuras o situaciones. La "imagen" del ferrocarril, por ejemplo, será transportada integralmente a su presente vivencia, y cuando suba a un vagón para franquear el paso de la segunda a la tercera casilla de ajedrez, todo su terror se volcará en esa idea, y el miedo le hará latir más apresuradamente su corazón, pues está consciente de que ha emprendido ese viaje "sin pagarlo". Mas, pronto Alicia establecerá una relación de juego entre esa realidad que ella percibe y su propio terror, anulando así toda dicotomía, y entonces estará segura de que dicho viaje en ferrocarril no comporta la idea del dinero (ni siquiera la del no dinero), sino que desplaza la idea de la aventura total, de la cual vida y muerte serán el pago.

Dicho de otra manera, la heroína de Carroll lleva consigo, en forma latente, las contingencias de su mundo cotidiano, y las "funde" con las otras contingencias que ella ha creado imaginativamente. En fuerza de

hacerlas vivir fusionadas, tanto en sus pensamientos como en sus acciones, le parece que igual las unas como las otras son la evidencia misma. Desde este punto de vista se explica su intrépido comportamiento —tan natural y alegre por otra parte— mientras atraviesa el peligroso tablero lleno de mágicas solicitaciones.

Sabe Alicia que todo lo que le acontece pertenece a un gran juego, del cual ella es solamente una imagen incorporada, y no necesariamente importante, pues podría estar “en otro lugar”, y sin embargo, y al mismo tiempo, mantenerse en el tablero.

Así se lo hacen saber Tweedledum y Tweedledee, sus acompañantes, cuando le recomiendan silencio frente al rey dormido. “El está soñando contigo. Tú formas parte de su sueño. Si despierta, desaparecerás”.

¡Tan frágil en su existencia como peón en el juego de ajedrez!

Pero, y esta es su revancha, ella sabe perfectamente que es ella la que está soñando, y que en sueños participa en la partida, y que si se despierta, el juego entero (con el rey dormido a la cabeza) desaparecerá a su turno. Pero, mientras tanto, no está convencida del todo acerca de la eficacia de su propio despertar, y a una observación del personaje Tweedledum: “tú sabes muy bien que no eres verdadera”, rompe a llorar

con lágrimas que nos hacen absolutamente conmovedora a esta inmortal heroína.

El tablero, por tanto, extiende una complicada perspectiva hasta donde alcanzan nuestras miradas. La perspectiva, no obstante, no es todo lo anchurosa que nos imaginábamos. Ocho casillas en la primera corrida, en las que colocamos, de izquierda a derecha, una torre, un caballo, un alfil, una dama, un rey, otro alfil, otro caballo y otra torre. En la segunda corrida, ocupamos las ocho casillas con peones. Después, después nada. Nada en la tercera, cuarta, quinta y sexta corrida. Nada. Una angustiosa tierra de nadie. Y después. Después el enemigo. Reiterando nuestra posición. Reflejándola. Primero los peones (en la séptima corrida), y después las llamadas piezas principales (en la octava). Todo en silencio. Fríamente.

Pero si la perspectiva no es todo lo anchurosa que se quisiera, las posibilidades de crear un verdadero universo con esas 64 casillas son innumerables*.

*"Existe la siguiente leyenda acerca del origen del ajedrez:

En el primer siglo, vivía a orillas del Ganges un sabio brahmán, que inventó el ajedrez y se lo regaló al rey de la India. Agradó tanto al rey el nuevo juego que ofreció al inventor que pidiera lo que quisiera como premio.

Y a ellas, a estas posibilidades, en algún momento, ¿no hemos imaginado agregar una novena corrida con el fin de que la dama y el rey, los del bruno color, se posen sobre cuadrados semejantes a los de sus congéneres blancos?

El brahmán le pidió tantos granos de trigo como resultase de poner uno en la primera casilla del tablero, dos en la segunda, el doble en la tercera, y así sucesivamente, y siempre doblando, hasta llegar a la 64.

La petición del brahmán provocó la hilaridad general, pues la creían insignificante. Pero cuando se hicieron los cálculos de los granos que había que entregarle, todos vieron que no era tan baladí como parecía.

“Pues poniendo un grano en la primera casilla, dos en la segunda, cuatro en la tercera y doblando así sucesivamente la cantidad hasta el escaque 64, resultará en total la friolera de 18.446.744.073.709.551.615. Y de suponer que cada garnets (el garnets es una antigua medida rusa de granos, equivalente a 3.280 litros; el chetverts tenía 64 garnets) contuviese en cifras redondas un millón de granos, resultaría la cantidad de 288.230.376.151 con décimas de chetverts de trigo, cantidad que acaso no pueda producir todo el orbe”.

Desde entonces, la humanidad lleva ya cerca de dos mil años sin dejar de disfrutar con el juego del ajedrez.

La cantidad de posibles disposiciones de las piezas en el tablero es ilimitada, y no hay un cerebro, ni siquiera el del matemático más grande o el de un calculador fenomenal, que pueda efectuar el recuento.

Probemos, verbigracia, a hacer el cómputo de los entables posibles después de dos escuetos movimientos de piezas, a partir de la posición inicial. Habremos de admitir algunas simplifica-

ciones para el cálculo. De lo contrario no habrá forma de comprender en seguida el complicado cómputo.

Después de la primera jugada de las blancas, en el tablero pueden formarse 20 posiciones diferentes: los ocho peones y los dos caballos pueden hacer cada uno dos movimientos. A cada jugada de las blancas, las negras pueden responder también de veinte modos. De suerte que, hecha la primera jugada de ambos bandos, en el tablero pueden originarse cuatrocientos entables distintos.

Para mayor sencillez, supongamos ahora que al siguiente lance, blancas y negras no pueden hacer más que veinte movimientos con diversas piezas. En realidad, aumenta la cantidad de jugadas posibles, pues los alfiles, la reina, etc., pueden entrar en juego, lo que, sin embargo, queda compensado por no tomar nosotros en consideración la probabilidad de que se repitan los entables.

De manera que a cada una de las cuatrocientas posiciones que pueden surgir después de la primera jugada, las blancas pueden hacer veinte movimientos diferentes, y las negras veinte respuestas distintas. A las dos jugadas de las blancas y negras, pueden formarse en el tablero ¡ciento sesenta mil posiciones diversas! ¡Imagínense ahora la de posibles entables que pueden formarse después de cuarenta jugadas, que es la duración media de una partida de ajedrez! La cantidad de posiciones que puede obtenerse a cada jugada sucesiva es el resultado de multiplicar el número de las mismas, en el momento de hacer la jugada correspondiente, por cuatrocientos. Este problema aún no ha logrado resolverlo nadie hasta el fin. Se sabe únicamente que el número de entables posibles a las diez jugadas alcanza la cifra astronómica de 165.518.829.100.544.000.000.000.000.

¿Cómo orientarse en ese infinito inabarcable? ¿Cómo hallar el método que permita dar con las mejores formas de juego, con las óptimas jugadas, que permita salir a la senda segura de la victoria en ese laberinto sin fin?

Pero dejémonos de nadar por estas aguas de Vicente Espinel, no le agreguemos más cuerdas a la guitarra, y contemplemos el tablero tal cual. “Tablero filosófico”, lo llama Nicolás Guillén, que si bien no sabe de ajedrez sabe lo bastante de poesía como para intuir este excelente calificativo. Tablero filosófico, sí, aunque no fuera sino por su proyección de imagen reflexiva de la humana contingencia; aunque esta contingencia vital, como Alicia misma —restituida a su infancia—, jamás se posará en una escuela, en una teoría, en una secta, para permanecer fiel a su esquema de palpitante, de personal misterio.

A semejanza del espejo, del que parece ser una verdadera imagen, el tablero atisbará la vida en su reflejo, detallará una existencia que cree transportar a ese campo de batalla sus ejércitos, y cuyas bélicas intenciones él —el tablero— se encargará de trastocar de plano, introduciendo en dicha contingencia vital sus contingencias pragmáticas.

Tal vez se haya de recurrir a la ayuda de la técnica moderna, se haya de brindar a las máquinas la posibilidad de que esclarezcan lo que no está en condiciones de verificar el cerebro humano, se haya de crear un aparato que resuelva hasta el fin los problemas de ajedrez y responda a la cuestión: ¿Qué jugada es preciso hacer en la posición dada?”

A. Kotov: “Apuntes de un ajedrecista”. Ediciones en lenguas extranjeras. Moscú, 1959.

De esta manera, sólo será filosófico el tablero si aceptamos un distinto tiempo del que nos rige, un tiempo que marche en sentido inverso al de las manecillas de la realidad; un distinto espacio, finito en su estructura pero infinito en sus posibilidades de expansión; y, por encima de todo, para decirlo poéticamente, si reconocemos la existencia de una memoria que puede intuir en este instante acontecimientos que sucederán dentro de poco.

Así pues, tablero filosófico; imagen reflexiva, no reflejadora; imagen reflexionadora, no reflejante. Imagen formante y deformante de la realidad, el tablero, por veces, nos presenta una angustiosa fisonomía de metafísica cárcel de la que en vano tratamos de escapar —a semejanza del personaje de Brascó— precisamente porque no tiene muros, ni cadenas, ni fosos, ni guardianes, sino suspendidas partidas de ajedrez*. Y por veces, nos presenta una diáfana fisonomía de sano realismo, cuando nos entregamos a una bulliciosa partida, en mangas de camisa, con más interjecciones que teoría, y sin más pretensiones que la de golpear estrepitosamente la puerta del misterio, para extraer de ella algunas astillas de eternidad**.

*Miguel Brascó: "El juego del ajedrez", in "Letra y línea", núm. 3, diciembre de 1953, enero de 1954. Buenos Aires.

**Recuerdo aquí a algunos escritores chilenos con los que hemos participado en dichas estrepitosas partidas: Eduardo Anguita, Miguel Arteche, Guillermo Atías, Teófilo Cid, Modesto Collados, Enrique Gómez Correa, Vicente Huidobro, Mariano Medina, José Ricardo Morales, Nicanor Parra, Hernán Poblete Varas, Miguel Saidel, Jorge Teillier, José Miguel Vicuña y Fernando Alegría (quien, cuando siente la partida perdida, invoca las leyes del Estado de California en contra de los juegos de azar). Algunas de estas sesiones ajedrecísticas las celebrábamos en un café, y el premio para el vencedor del torneo era la cajera, la que nunca supo que era tan ardorosamente disputada.

ES BIEN CURIOSA la descripción que las flores trazan de la dama del ajedrez*. Observan ellas que la reina puede caminar como Alicia (caminar: un asunto que para las flores es de la mayor importancia); que ambas tienen una silueta poco elegante (y esta opinión corresponde a la rosa); pero que la reina es más negra**; y que sus pétalos (sus brazos) son más cortos.

Más aún, interrumpe el lirio, los pétalos de la reina están cerrados como los de la dalia, y no en desorden como los de Alicia. ¿Y por qué

*"A través del espejo", capítulo II.

**O *más roja*, en inglés. Ya sabemos que es éste el color conferido a nuestras piezas negras.

están en desorden los brazos de nuestra heroína? Es decir, ¿por qué los puede mover? Porque ella comienza a marchitarse, y los pétalos, a juicio de la observadora rosa, empiezan a separarse entonces del cuerpo.

Y para terminar con esta descripción, la dama del ajedrez es de la especie espinosa, y porta sus espinas (la corona) alrededor de la cabeza.

Mucho ha evolucionado esta pieza desde que abandonamos la lectura de las "Siete Partidas" del sabio rey. Desde el siglo XIII hasta 1871, el año de "A través del espejo", una lenta transformación se ha producido. La dama fue en otros tiempos un alférez, colocado al lado de su rey para defenderlo y para dirigir las bélicas operaciones*. En el presente, no. Es

*"El alferza anda a una casa en sosquino e esto es por aguardar al rey e non se partir dél, e por encobrirle de los xaques e de los mates quando gelos dieren e pora ir adelante ayudandol a vencer quando fuere el iuego bien parado.

Pero bien puede la primera vez saltar a tercera casa o en derecho o en sosquino e aunque este otro trebeio en medio. E esto a manera de buen caudiello que se adelanta en los grandes fechos e en las batallas e acorre a todas partes alli o lo han mester.

E en este andamiento ayuntase con los sus peones e vuelse con ellos, asi como si los esforzase que non se partiesen e estudiesen en uno pora facer lo meior; e en esto aguarda a si e a ellos teniendo los unos ante si, y parandose ante los otros. E por ende quando el alferza esta asi trabada con los peones, llamanle alferzada". Alfonso X El Sabio: "Antología". Espasa-Calpe, S. A., Buenos Aires, 1946.

una dama, y por tal se la considera (salvo para los rusos, los que todavía mantienen para esta pieza el nombre de Consejero o Primer Ministro).

Hasta el presente guarda la reina su vieja ferocidad hereditaria, y, apenas la batalla es emprendida, ella parte como un rayo, olvidándose de su consorte y de las “comodidades” del palacio, llevando consigo el espanto y la muerte.

Poseída por el vértigo de la velocidad, y sabiéndose todopoderosa, no hay un rincón del tablero que no vaya a examinar, como una perra de presa, animando a su tropa y, de paso, hiriendo mortalmente a los enemigos.

Esa virtud de desplazamiento y de ferocidad nos la torna un tanto ambigua, acostumbrados como estamos (y borrado definitivamente de nuestro pensamiento el mito de las amazonas) a más mesurados ademanes y a más gentiles maneras en el ámbito femenino. ¿Qué es eso de andar sedienta de sangre de un extremo al otro del tablero? Muy poca confianza debe inspirarle la lealtad y la valentía de su ejército, para tener que proyectarse, ella misma, lanza en ristre contra sus enemigos.

Confesamos, sin embargo, nuestra admiración por su intrepidez, y asimismo por su arrojo, cuando se ve cercada por las tropas adversarias (en muy contadas ocasiones ocurre cosa semejante, afortunadamente).

Entonces pelea con desesperación, manteniendo a raya a la manada, y cuando sucumbe lo hace estrepitosamente, acompañada en sus funerales por un cortejo de adversarios muertos por ella antes de sucumbir, al modo del sol que se hunde en el ocaso rodeado de nubes ensangrentadas.

Algo más nos torna simpática y conmovedora la presencia de esta reina, y es su imprevista decisión (en el transcurso de la partida, y cuando nada hacía prever el acontecimiento), su mortal impulso de sacrificio. Todo parece lozano y propicio en el tablero, todo parece ajustado al contrapeso de la lógica y de la imaginación, mas, de pronto, la reina atraviesa como un celaje todo el campo, y va a clavar su garra sobre una presa, muriendo como una enloquecida abeja al instante siguiente de su golpe. Ella lo sabe, todo lo ha premeditado. Está consciente de que tal acción suya le acarreará la muerte, pero la ejecuta, permitiendo así, con dicho sacrificio, con su desaparición, que la partida vaya a inclinarse victoriosamente sobre su tropa.

Ha nacido guerrera, guerrera y virgen, casi podríamos añadir que desprecia a su tímido consorte, al cual abandona apenas suena el primer zafarrancho del combate.

Añadamos que no es de estirpe muy rancia (no tanto, desde luego, como los soldados que maneja, todos venidos desde el más insondable

oriente, cada uno con un complicado árbol genealógico de cocodrilos, elefantes, caballos y dragones). No. Su nobleza es de ayer solamente.

Hija de un alférez, de honrada y esforzada prosapia por otra parte, logró hacer esta jovencita belicosa, lo que se dice, un buen matrimonio, con un rey pacato y valetudinario. El matrimonio apenas le interesaba, a menos que no contara resolver mediante él la famosa cuestión del mando. Ella quería el poder, por encima de todo. Casi, agreguemos, el poder por el poder.

Para la dama del ajedrez el poder era el gran juego. Con este poder transformaría a ese grupo de cortesanos murmuradores y espirituales (que el día entero se lo pasaban hablando de heráldicas y blasones, de oro y sinoples) en un verdadero grupo batallador.

Para conseguir moldear ese grupo —en la acepción por ella requerida de campeadores y campidoctores—, no trepidaría en los medios. Hasta saldría ella misma a combatir, suministrándoles ejemplo de intrepidez en el combate. Y hasta moriría en el fragor de la pelea, si tal sacrificio le pareciera necesario. Y hasta (y esto tenemos que decirlo con más circunspección), hasta admitiría que hubiese otra reina en el tablero, si tal presencia fuera necesaria. ¡Qué decimos! No una, sino ocho reinas nuevas admitiría, tantas como peones pudieran coronarse.

Intrépida reina del ajedrez, ahora descansas después de la partida. Ahora eres tan sólo un mínimo trozo de madera, pintado de blanco o negro color. Un trozo inanimado, pero al cual el pragmatismo parece comunicarle todavía cierto resplandor. Ahora reposas entre nuestras manos, inerte, pero sabemos que apenas te situemos en el tablero de ajedrez, ¡oh reina!, de nuevo empezará a latir belicosamente tu valiente, tu virgen corazón.

*

En cambio el rey del ajedrez es ciento por ciento vieja raza.

Podrá dirigírsele cantidad de epigramas acerca de su comportamiento hogareño (o palaciego); podrá echársele en cara su carácter sedentario; su desinterés por la vida privada de su mujer; su despreocupación por la suerte de sus súbditos; su apego a la comodidad; su poco valor para afrontar a los enemigos; todo esto es cierto, es lastimosamente cierto.

Pero, argüirá él mismo, el rey no es ni militar, ni civil, ni eclesiástico, ni nada. Cuidado entonces con atribuírsele un papel que no sea específicamente el de "alma" del tablero. Todas las otras piezas así lo reconocen, y tienden un cerco a su alrededor para protegerle de cualquiera asechanza. Ellas son el "cuerpo" de la partida, y, por tanto, sujetos perecederos. El rey, no.

Confinado en su morada interior, por ella vaga con sus menudos pasos, y mantiene en su aislamiento una atmósfera hamletiana.

Quiere estar solo, cada vez más solo. Se sabe sin amigos, sin confidentes, solitario en su propia grandeza. Apenas si puede confiar algunas de sus cuitas a una pieza, aparentemente sin contacto directo con él: esta pieza es la torre.

Es entonces, en el enroque, la única vez que se le ve dar dos pasos (o tres, si lo apuran mucho), en lugar del único habitual en su real persona*. Podría solicitarle igual favor al caballo o al alfil, sus más cercanos

*No es ésta la única vez que el rey entra en acción, y al escribir estas líneas quisiéramos reparar una injusticia que hemos cometido con esta augusta y simpática figura. Si bien es cierto que el rey del ajedrez tiene mucho de la contextura moral del Ubu Roi, de Alfred Jarry (así como la reina tiene mucho de Lady Macbeth), no es menos cierto que no en todas las partidas el monarca mantiene una tan pasiva actitud. Hay momentos en algunas de ellas, y siempre hacia el final del juego, cuando las tropas están diezmadas, y el campo de batalla presenta un sombrío cuadro de desolación y muerte, que el rey sale también a la intemperie, al pleno combate, y espada en mano se esfuerza por contener a las hordas invasoras. Estas merodean por los alrededores del palacio, si es que ya no se han introducido hasta los mismos aposentos. Entonces es la hora del rey, y abandona su condición de tal para convertirse en una pieza combatiente, en otro soldado por la supremacía del tablero. Con sus menudos pasos, no sabiendo mucho de estrategia, por lo menos no tanto como esos adiestrados enemigos, anima a su exigua tropa, marcha al frente de sus peones (o a la retaguardia, cuando las condiciones así lo exigen), echando miradas de impotencia a los otros peones de su ejército, desamparados, y

compañeros (“con la dama es imposible contar, es una loca, fíjense por dónde anda”), pero no, ellos —como el mismo rey— están también expuestos a una posible intemperie y esto no puede convenirle a sus reales negocios. (“Sí, negocios, replica la reina, lo hace de puro cobarde que es”). Por esa razón se dirige a la noble torre, la que casi siempre accede (“¡cómo negarle algo a este rey tan frágil como un niño, y que solicita cualquier favor con lágrimas en los ojos!”). Entonces, una vez aceptado el cambio, hacen ambas piezas un paso de ballet y van a quedar juntas, codo a codo, pero la torre se mantendrá un poco “más afuera”, y el rey, en su interior, más protegido.

Todo este cambio, dicen (o lo explica él mismo en esa forma), se hace por razones estratégicas, para que la torre se desplace más veloz-

que están lejos del control suyo. ¡Y vaya si no pelea entonces! Intrépidamente, sabiéndose frágil y perecedero como sus mismos súbditos, sigue las avenidas o las diagonales, resuelto a triunfar frente a tantas vicisitudes que le depara el destino, o a morir en la demanda.

También hay otras ocasiones en que el rey se sale de sus fueros de soledad, y es cuando observa la marcha peligrosa de sus peones (peligrosa para el adversario), y la posibilidad de que algunos de ellos vaya a coronarse reina. Ejemplar lección es la de este monarca que no trepida en secundar a un mínimo peón, el más alejado de su dignidad en la jerarquía del reino, para llevarlo a los más altos destinos. Creemos haber reparado nuestra injusticia en estas líneas, y haber tributado al rey nuestro debido homenaje.

mente al centro del campo de operaciones, pero no es así. O, más bien dicho, ésta no es la única razón. La otra, y casi la verdadera, sería la del amor del rey por los rincones, donde le dejen en paz, sin esas majaderías de aperturas y defensas, de gambitos y contragambitos.

—Y por otra razón —arguye—. Yo, a pesar de mi majestad, a la que Gengis Kan, Harún Al-Raschid, Carlomagno y Napoleón, entre otros, rindieron pleitesía; a pesar de mi alcurnia que va más lejos que todos esos reyes nombrados, no puedo contar con una dotación de fieles domésticos, pues los peones que están para mi servicio y delante de mí y de la señora, son los primeros en partir a la batalla, con una manía guerrera, con un arribismo, que la reina les ha inculcado, soplándoles al oído que si siguen valerosamente adelante, podrán, en la octava casilla, ser tan nobles como ella misma. ¡Esto me pasa por haberme casado con la hija de un modesto alférez!

—En cambio los peones del rincón, los de la torre —continúa diciendo—, son más fieles, y no me abandonarán, pues se desplazarán de mi lado sólo en casos de extrema necesidad, y siempre por razones de buen servicio, muriendo por defenderme, como debe ser la consigna para el bajo pueblo.

El rey sueña y sueña, y cuando todos creen que está preocupado por

la suerte de las armas del reino, no, él está dormitando. Sueña, y como su horizonte es muy limitado, sueña con las piezas de ajedrez.

Alicia, tú eres parte de su sueño. Pasa, pues, por su lado en puntillas, ya que puede despertarse, y entonces tú desaparecerás. Desaparecerá el tablero, las piezas de ajedrez y hasta los jugadores. Porque la única arma de que dispone el rey es el sueño. Con ella tiene a su reino, y al del adversario, sujeto de un puño. Todos cuidan de no despertarle, porque entonces se produciría la temida explosión. Si los enemigos se acercan y lo cercan, no luchará. Despertará. Y su despertar será el término de la partida.

Por eso el rey es la única pieza que contempla la partida con un interés de espectador, no de actor. Así se lo comunica a Alicia, regocijadamente, invitándola a presenciar la pelea:

—Y lo más divertido de la historia es que “ellos” combaten por “mi” corona. Vamos a verlos luchar, vamos pronto.

*

Inmediatamente al lado del rey y de la reina se sitúa la pareja de elefantes, “e llaman los alfiles en algarabía, que quiere tanto decir en nuestro lenguaje como elefantes que solien los reyes llevar en las batallas,

e cada uno levaba al menos dos que si el uno se muriese, quel fincase el otro”, nos aclara Alfonso el Sabio. Sin embargo, no para ahí su curiosa nomenclatura, pues esta misma pieza que nosotros llamamos alfil recibe en inglés el nombre de “obispo”, y de “bufón” en francés.

Curiosa metamorfosis es la de las piezas de ajedrez, y si no queremos sorprendernos de nada, finjamos no advertir esta maravillosa transformación de un elefante en un jefe de iglesia, o, lo que es más insólito, en un hombre enajenado, y destinado, con su misma locura, a divertir a los demás.

Todo ha perdido, en su representación, del modelo que le dio origen, por lo menos en lo que atañe a su corpulencia, y en vez del metódico elefante, grave pero exageradamente gordo*, esta pieza, el alfil, se ha espiritualizado, y más tiene de la flaca lanza que del robusto tanque. Se desliza por los corredores en diagonales, y se nos antoja que, por dicha razón, conoce hasta los últimos vericuetos de la fortaleza.

De índole ensimismada por naturaleza, rasgo que nos recuerda muchísimo de su antepasado, el meditativo elefante, aparece sorpresiva-

*¿Por qué será —se pregunta Swift— que los hombres cada vez que dibujan a una pulga la hacen más grande que su tamaño natural, y cuando dibujan a un elefante siempre lo hacen más pequeño?

mente, hace un gesto de amenaza y se retira lejos del adversario para observar sus movimientos.

Además, esta pieza tiene un comportamiento “geométrico” muy curioso con relación al alfil enemigo de distinto color, pues son las únicas piezas, en el tablero, que no cruzarán nunca sus armas entre sí. Se ignoran, y pueden estar la una al lado de la otra sin ningún temor a una imprevista asechanza. ¿Un pacto entre caballeros, entre elefantes, obispos o bufones? Nadie lo sabrá nunca, pero el movimiento dispar de ambos alfiles, en oposición a todas las otras piezas que chocan con las del adversario, nos suministra una melancólica idea del infinito.

El alfil no se arriesga en la lucha sino en casos de extrema necesidad —en oposición al impetuoso caballo— y cuando ambos quedan solos con su rey sobre el tablero, teniendo como tarea la de liquidar al solitario rey enemigo, entonces se unen en un complicado tejido de amenazas, pues el alfil une su reflexión al brío del corcel.

Ha correspondido a uno de los grandes escritores franceses de la presente centuria, Raymond Roussel, la gloria de haber creado una fórmula exactísima de este laborioso mate, la que reproducimos acompañada

del comentario de S. Tartakower*: “El alfil, teniendo, gracias a la cooperación de su propio rey, al rey enemigo en una prisión cada vez más restringida, el papel del caballo se limita a colocarse en estado de cedilla (ç) o de futura cedilla”.

Daremos un ejemplo aclaratorio de este difícil mate, ejemplo suministrado por el mismo Roussel en su maravillosa obra: “Comment j’ai écrit certains de mes livres”**, partiendo de la siguiente posición de las piezas blancas: Rg7, Ab3, Cc2, y del rey negro en e7.

*“L’Echiquier”, noviembre de 1932.

**Raymond Roussel (1877-1935). Autor, entre otras, de las siguientes obras: “Locus Solus”, “Poussière de Soleils”, “La Vue”, “Impressions d’Afrique”, etc. Con respecto al ajedrez, sólo empezó a jugarlo en 1932, y al cabo de tres meses y medio había descubierto el método concerniente al mate de alfil y caballo, según lo explica en: “Comment j’ai écrit certains de mes livres” (Ediciones Lemerre, París, 1935).

No es Roussel el único escritor que haya tratado, con gran conocimiento técnico, este difícil arte del ajedrez. Recordamos haber leído de Marcel Duchamp un ingenioso ensayo: “Fórmula de la oposición heterodoxa en los dominios principales” (“Le surréalisme a. s. d. l. r.”, núm. 2, octubre de 1930).

Por otra parte, en varios pasajes de la obra: “Hebdomeros” de Giorgio de Chirico (Ediciones Bifur, 1929), nos sentimos incorporados bruscamente a ese especialísimo tablero, y se nos antoja que deambulamos por una ciudad de ajedrez, una ciudad vacía de habitantes, pero cruzada por fantasmas de reinas y reyes, caballos y alfiles, torres y peones, llegando, en muchos casos, el decorado de la novela a constituir un verdadero “lugar metafísico”. ¡Y qué decir de

1. Ab3-f7 (ganando terreno).
Re7-d6.
2. Rg7-f6.
Rd6-d7 (o Rc5. 3. Re5, etc.).
3. Cc2-b4 (o también Ce1 para incrustarse por vía d3 y colocarse en estado de futura cedilla).
Rd7-d6 (creyendo escaparse, ¡pero el signo de cedilla que va a formarse será tenaz!).
4. Cb4-d3.
Rd6-d7 (o Rc6. 5. Re7, etc.).
5. Af7-b3 (movimiento de espera para no ponerse en e6, sino cuando los Reyes estén en oposición).
Rd7-d6 (o Re8. 6. Ae6, Rf8. 7. Cf4, Re8. 8. Af7+, Rd7 [Rf8?. 9. Cg6 mate] 9. Cd3, Rd6, 10. Ae6, etc., como en la continuación del texto).
6. Ab3-e6 (de nuevo ganando terreno).
Rd6-c7.

nuestro gran René Magritte, cuyos cuadros parecen describirnos, lírica y plásticamente, ese mundo de las maravillas! Toda su pintura tiene mucho que ver con la mágica procedencia de Alicia, y sus colores laten y sus personajes se reaniman, haciendo de su obra total un alucinante libro de imágenes, acaso el más hermoso que nos ha procurado el presente siglo.

7. Rf6-e7.
Rc7-c6.
8. Ae6-c4 (¡una nueva posición del alfil y del caballo en cedilla!).
Rc6-c7 (no queriendo aún ceder terreno al Rey adversario. Si Rb6.
9. Rd6, Ra5. 10. Ab3! Rb5. 11. Rd5, Ra5. 12. Ac2, Ra6. 13.
Aa4, Ra5. 14. Ad7, Ra6. 15. Ce5, Ra5. 16. Cc4†, Ra6. 17. Rc6,
Ra7. 18. Rc7, Ra6. 19. Ae8, Ra7. 20. Ab5, etc., como en la con-
tinuación del texto).
9. Ac4-b5.
Rc7-b6.
10. Ab5-e8 (maniobra de espera para no ponerse en d7, sino cuando
los Reyes estén en oposición).
Rb6-c7 (o Ra5. 11. Rd6, Rb6. 12. Ac6, etc.).
11. Ae8-d7 (ganando terreno de nuevo).
Rc7-b6.
12. Re7-d6.
Rb6-b7 (o Ra5. 13. Rc5, etc.).
13. Cd3-e5 (¡para ponerse en la casilla c4 en estado de futura cedilla!).
Rb7-b6.

14. Ce5-c4†.

Rb6-a6.

15. Rd6-c7.

Ra6-a7.

16. Ad7-b5 (formando el signo de cedilla en un espacio mucho más restringido.

Otra continuación podría ser: 16. Ac8, Ra8. 17. Ce5, etc., como en el texto).

Ra7-a8.

17. Ab5-a6 (preparando el “mate en cedilla”).

Otro desenlace podría ser: 17. Cb6†, Ra7. 18. Cc8†, Ra8. 19. Ac6, mate).

Ra8-a7.

18. Aa6-c8.

Ra7-a8.

19. Cc4-e5 (¡con intención de formar en c6 la cedilla definitiva!).

Ra8-a7.

20. Ce5-c6†.

Ra7-a8.

21. Ac8-b7, mate.



Nosotros, en español, al caballo del ajedrez lo llamamos caballo, y nos provoca asombro que no tenga la misma denominación en otros idiomas, donde es conocido con el nombre de caballero.

Eso sería antes. Lo que es ahora, por mucho que nos esforcemos, no conseguimos sino contemplar su simpática, su estereotipada cara de caballo.

¿O será que el caballero se ha desmontado, y dentro de algún tiempo volverá por los fueros de la andante caballería? Porque el hada Urganda al encantarlos* —prometiéndoles el desencantamiento una vez que la humanidad volviese a precisar de sus servicios— no se preocupó de encantar a los caballos conjuntamente con sus andantes amos, y es posible que éstos que vemos caracoleando ahora por las praderas del ajedrez, mientras piafan de impaciencia, sean los mismos que un día medieval montaron los Amadises y los Tirantes.

Tanto tiempo ha pasado, que es muy posible que los caballos del juego, de este juego que no tiene visos de terminar, hayan creado su propia autonomía, su propia vigencia reglamentaria, y se consideren dueños absolutos para ir y venir por donde se les antoje.

*"Las sergas de Esplandián". Biblioteca Rivadeneira, tomo xi, Madrid, 1950.

Es curioso, hay muy pocos caballos libres en la ciudad, y acaso sea del último de ellos que nos quede el triste y melancólico testimonio de Franz Kafka. Este caballo (de nombre Bucéfalo, si no nos equivocamos), pasaba mil angustias todos los días para evitar que los transeúntes reparasen en él, es decir, que lo considerasen un “animal libre”, sin dueño y sin freno. Logró esquivar por un tiempo las humanas asechanzas, fingiendo que salía de un establo para encaminarse a su trabajo, como un ciudadano cualquiera. Así las cosas, una mañana sintió que la mano ruda de un policía se posaba sobre su hombro.

Este caballo parecía escapado del país de los Houyhnhnms, descubierto por Swift en sus poéticas correrías, y donde los hombres son regidos por los “nobles brutos”*.

Pero, después de su paso libre por las calles de la ciudad, de ningún otro caballo sin propietario se ha tenido noticias.

Todos han partido hacia las praderas del ajedrez, en las cuales la libertad sopla sus vientos en todas direcciones.

*“Los Houyhnhnms hablan al mismo tiempo por la nariz y por la garganta; y su lengua se parece más al holandés o al alemán que a ningún otro idioma europeo; pero es mucho más expresiva. El emperador Carlos Quinto había hecho la misma observación al decir, que si tuviera que hablarle a su caballo, lo haría en alemán”. Swift.

Nada les interesa que los llamen caballeros, a lo más lo consideran un espiritual juego de palabras.

Ellos se saben libres, libres, libres por fin, aunque su libertad alcance el tiempo de una partida. Están en su pradera, lejos de los hipódromos, de las plazas del mercado, de la helada noche en la que es preciso, por largas horas, dormitar con un solo ojo, uncido a las riendas de la desvencijada "victoria".

Tanta certidumbre de libertad no cabe dentro de su pecho, y aunque traten de imitar la conducta desdeñosa y ausente, y como aburrida, de los alfiles y las torres, no pueden contenerse, y apenas comenzada la partida se encabritan, saltan por encima de los peones y —dando zapatetas en el aire—, resoplan por sus narices y lanzan relinchos de entusiasmo.

Los caballos del ajedrez mueren muy jóvenes, consumidos por su propio brío, por su propia juventud, por su propia generosidad.

Ellos se creen libres, absurdamente libres, no comprenden la partida, considerando a las restantes piezas tan libres como ellos mismos. Nunca emprenderán una acción concatenada, salvo cuando caen en la seducción del astuto alfil, quien les somete con la promesa de la futura cédilla.

Hasta su salto es la definición del desorden, por lo menos si nos atenemos al movimiento de las figuras ajedrecísticas. Nada de las diagonales escurridizas del alfil o de la marcha en línea recta de las torres. Nada, tampoco, de los tímidos pasos del rey o de los peones. Ni siquiera nada, nada con la gran autonomía de vuelo de la reina. Parece ser que los caballos van a marchar en una dirección, mas, de pronto, una nadería los alucina, y saltan de lado, con un movimiento totalmente sorpresivo. Un nuevo salto, y un nuevo viraje, y ya los tenemos olfateando las líneas enemigas; más que eso, ya están peligrosamente rodeados por los adversarios.

Su salto tiene mucho del vuelo de la mariposa, la que, parece, mueve su ala derecha catorce veces, mientras mueve la izquierda sólo doce. Por esa razón, la mariposa provoca una extraña impresión en quien observe su vuelo, pues le parecería que “siempre está cayendo”, aunque tal manera de mover las alas corresponda a un inconsciente sentido estratégico, para evitar ser comida por los pájaros, los que siempre atacan en línea recta. ¿Procederá en la misma estratégica forma el caballo?

Acaso si amasen menos la libertad, los caballos podrían subsistir más tiempo en este mundo lleno de quimeras. Pero no es así. Como los niños, ellos, estos conmovedores caballos de ajedrez, consideran al abis-

mo, no como un lugar peligroso, sino como un espejo sobre el cual van a reflejar su propio vértigo.



La última de las piezas mayores del ajedrez, por su orden de colocación en el tablero, es la torre*. Antiguamente se la conocía con el nombre de roque, y por esa razón el estereotipado paso de ballet que ejecutan el rey y esa pieza, cambiando mutuamente de sitio, recibe la denominación de “enroque”**.

“Los roques iuegan en derecho cuanto pueden ir ante si, o a zaga, o a diestro o a siniestro; e esto a semeianza de las haces de los caballos que van todavía cuanto pueden en derecho o contra cual parte entienden que será meior, porque más aina puedan vencer a aquellos con que lidian”, nos informa el rey sabio.

Alfonso x le atribuye a la torre plenos poderes: “El roque ha mayor avantaia que todos los otros trebeios del acedrex porque puede ir

*La torre se transforma en “barco” para el juego ruso.

**“Para enrocar, el rey abandona su casilla inicial para ocupar en la misma fila una u otra casilla del mismo color más próximas; después la torre hacia la que se ha dirigido pasa por encima de él para colocarse en la casilla que él acaba de franquear”. (Reglamento, artículo vi).

en una vez dell un cabo del tablero fastal otro en su derecho a cual parte quisiere, si no estudiase en la carrera algun trebeio de los suyos quel embarque o otro ageno que tome porque habra de fincar en la casa de aquel que tomó”.

La torre busca las grandes avenidas rectas, y a un extremo de ellas se instala, con un sereno ánimo, porque resulta muy difícil hacerla “salir de sus casillas”.

Casi podría asegurarse que rehusa combatir con las piezas enemigas, y solamente después de maduras reflexiones accede a matar al adversario.

Su presencia, en cierto modo, está latente en el tablero, obrando por presencia. Esto, hasta que en el otro extremo de la avenida abierta no aparezca una torre enemiga. Entonces la torre nuestra sabe que su hora ha llegado, pues ahí tiene realmente un contendor digno de tomarse en cuenta. Podrán ambas torres permanecer largo tiempo sin romper las hostilidades, pero en algún momento el choque se producirá, y se lanzarán la una contra la otra con la fría resolución de matar y morir.

Generalmente así ocurre.

Específicamente pieza de ajedrez, llevando acaso más que ninguna otra el juego en la sangre, nadie podría permitirse con ella la menor fa-

miliaridad, reservada más bien para el tortuoso alfil, para el inexperto caballo, para la andante reina o para su perezoso consorte.

Valiente y poderosa, la torre sabe que su destino es el del sacrificio. Acepta voluntariamente el canje de su rincón por el más expuesto sitio del rey, siempre dominada por su afán de lucha, una lucha que no configura la menor vanidad personal, pues todo su esfuerzo tiende a conferirle homogeneidad al campo de combate, homogeneidad tantas veces desdeñada por sus restantes compañeras.

Corren éstas a particulares torneos, y se llenan de gloria por tal o cual renombrada acción. La torre, en cambio, desdeña la fama y el brillo de una espiritual esgrima, porque está consciente que la partida, por mucho que se juegue simbólicamente sobre un tablero de ajedrez, comporta sangre y muerte, destrucción y venganza.

Ella se sabe poderosa, y por tanto supone el mismo poder en la torre adversaria. Y contra ella apunta sus cañones de grueso calibre. Entonces, cuando tal choque se produce, nada de concesiones, nada de retiradas estratégicas. Por el contrario, el combate viril frente a frente, y con el resultado casi seguro de la muerte de ambas adversarias.

Sólo en casos de muy extrema necesidad, la torre sale de su recta avenida para adentrarse en la jungla, y aunque en ella combata con

sus enemigos, nunca lo hará por una individual exhibición, sino para otorgarle ese mérito a las restantes piezas del tablero.



El ajedrez, aparte de otras grandes líneas suyas, podría definirse, en cuanto a los peones, como un camino de perfección, pues una de sus proyecciones determinantes tiene por objeto conseguir que una o varias de estas piezas (colocadas en la segunda corrida) avancen hasta la línea octava (la última), y ahí experimenten una curiosa metamorfosis.

Esta metamorfosis acarrea consigo una cantidad de reflexiones, algunas de las cuales hasta podrían situarse en el campo de la moral o de la sociología.

Desde luego, para la procedencia de un derivado ético tendría que aceptarse —y esto sin esbozar siquiera una teoría animista— una toma de conciencia, un “móvil” personal en las piezas del ajedrez, que las llevase a buscar su independencia total del “móvil” que determina a un jugador la ejecución de tal o cual jugada.

Pero si la sombra de Alicia nos acompaña todavía, quisiéramos intuir una procedencia ajedrecística que no partiera de la finalidad del juego mismo —la obtención de una victoria—, sino más bien, de las mil refle-

xiones que sugieren al espíritu los objetos (las piezas) del ajedrez, sin el objetivo a ellos conferidos.

Estos objetos son los personajes de un drama, de un silencioso drama, por siempre representado y por siempre cambiante.

En efecto, el hilo argumentístico no permanece estático. Por el contrario, parece ser que su carácter le obligue a reaccionar en contra de sus mismos autores (o jugadores), para adquirir una autonomía que mucho tiene que ver con la llamada *commedia dell'arte* italiana.

Ellos, estos actores, estos objetos, estas figuras de ajedrez, tienen un papel asignado de antemano, y se desplazan por la escena —por el tablero— de acuerdo a una convención de movimientos.

Pues bien, al pasar por nuestra conciencia, estos objetos (a los cuales les otorgamos un reconocimiento pleno de piezas requeridas para tal “uso” de juego), pueden evolucionar a nuestro capricho, a nuestra fantasía e inspiración, para trastrocarlas de su debido itinerario, y llevarlas a los límites convergentes en los cuales la conciencia puede otorgarles un empleo distorsionado, distorsionado del propósito de una partida de ajedrez, pero siempre satisfactorio en cuanto empleo creador de la imaginación.

Si se aceptara este razonamiento, es muy posible que viéramos en la zambullida de Alicia en el espejo un propósito suyo de interiorización en el dominio del ajedrez, y así el título mismo de la obra: “A través del espejo”, significaría lisa y llanamente, “A través del tablero”.

La partida que se juega en dicho relato (partida de la que Alicia es una de las piezas, más bien dicho, una de las heroínas del silencioso drama), es una partida vivencial, y los objetos o piezas han perdido en ella su nomenclatura cotidiana, para alcanzar aquélla de imágenes desordenadas y afiebradas de un extraño mundo —del mundo de la poesía, si se quiere—, pero sin dejar por eso de ser menos consistentes y estructuradas que los seres reales que transitan por nuestro mundo de hoy.

Es ahí donde vemos nosotros la posibilidad maravillosa del juego, y en esa medida el ajedrez se nos antoja un mágico molino que estuviera suministrando sin reposo el esencial elemento de la imaginación.

Bien entendido —y quisiéramos que se advirtiera en esta reflexión sólo una posibilidad, un “instante” del juego—, el ajedrez se abre en abanico con una infinita gama de posibilidades, desde las simples de los aficionados que reproducen una partida de Capablanca como quien tararea una partitura musical, hasta las sutiles embestidas de los grandes

maestros, los que parecen enhebrar una indómita aguja para agregar un nuevo dibujo a la tela, por siempre comenzada y por siempre destruida.

Volvamos a tomar el hilo de nuestro discurso, y volvamos al peón situado en la segunda casilla. El está dispuesto a emprender su largo, su peligroso peregrinaje, por esa vía de acceso que le depara tan sólo la alternativa de su muerte o de su transfiguración*. El parte con la fortaleza de un místico, con los ojos cerrados a ese mundo lleno de solicitudes y de peligros que le rodea, atento únicamente a la llamada de la alternativa, y por la cual se jugará el todo por el todo.

Mucho de la gozosa contemplación hay en su caminata. Cualquier espectador inadvertido diría al verlo que sólo espirituales deberes le mortifican, sin una mirada para las humanas licencias. Mas, no es así. Por el contrario, todo en su marcha debe hablarnos de una malvada convicción, de un arribista propósito.

*La transformación del peón en reina no es la única posibilidad de esta figura. Si el jugador lo estima más conveniente podrá transformarlo en cualquier pieza mayor: torre, alfil o caballo. Lo que le está prohibido al peón es transformarse en rey. Pero la transformación es de todo punto obligatoria. Es decir, el peón —llegado a la octava casilla— no puede permanecer en tal calidad, y debe buscar la pieza que le convenga más para su metamorfosis. Por el gran alcance de su juego, generalmente esta pieza es la reina.

Helo, tras denodados esfuerzos, helo ya en la octava casilla. Con los ojos bajos asiste a su coronación, con las manos untuosas, con las rodillas dobladas.

Pero, apenas ha sido proclamado reina, abandona todo recato, toda hipócrita compostura, e inmediatamente se yergue fanfarronamente, aprieta sus puños en un gesto de desafío y amenaza, y expande su mirada por el horizonte buscando de inmediato a un enemigo, como poniéndose a sí mismo de ejemplo para una alta lección de ética y sociología aplicadas.

Nada de misticismo había, pues, en su caminata. La suya no era una vía de perfección, no buscaba como el místico llegar hasta la octava casilla, hasta el borde del tablero y del mundo, para proseguir su marcha más allá, hacia el universo espiritual, donde los ojos se abren a la eterna, a la purificadora, a la perpetua luz.

No, por el contrario, lo que el peón requería era alcanzar hasta la octava casilla, no para seguir místicamente hacia adelante, sino para volver a introducir en el mundo del ajedrez, y llevar a él su resentimiento y su venganza.

Mucho le hizo padecer ese mundo, muchas injusticias y asechanzas tuvo que soportar. Muchos alfiles le examinaron, desde lejos, calculando la posibilidad de comérselo inmediatamente, o dejar la comida “para después”. Mucho caballos le dieron de coces, y muchas torres lanzaron en su contra los draconianos fuegos. Y esto sin contar con la desdeñosa reina adversaria que pasaba por su lado, como un celaje, sin dignarse tomarlo en cuenta, “ni siquiera para comérselo”.

—Ahora verán —se dice el peón convertido en reina. Ahora me pagarán una por una todas las humillaciones.

Y dicho y hecho. Ni más ni menos que un hombre resentido —al cual de improviso le hubiera sonreído la fortuna—, esta reina arribista empieza a esparcir por el mundo su cólera tonante.

*

Todo esto que hemos dicho de las piezas blancas del ajedrez, puede aplicarse igualmente para las piezas negras.

AHORA, después de este viaje subterráneo por el territorio del ajedrez, en el que nos ha sido posible atisbar sus raíces, y esto de una manera fugaz —sin tiempo ni espacio para clasificarlas en el reino vegetal, o filosófico, o poético—, ahora volvemos a la superficie trayendo sólo escasísimos, reiterados y contradictorios informes de nuestra expedición.

Quiérase o no, el ajedrez parece escapar, hasta el presente, a todo intento de aprehenderlo en una fórmula, por muy satisfactoria o de largo alcance que ésta sea. Siempre habrá una parte suya escurridiza y de soslayo, y de la cual no podemos tener una visión directa, a la manera

de esas inquietantes sombras de la antimateria que únicamente han podido quedar consignadas en algunas fotografías de los laboratorios.

De lo que sabemos de este juego —y que tan imperfectamente hemos pretendido señalar en estas páginas— es de su formidable poder de irradiación hacia todos los campos, pues tan pronto toca la misteriosa edad infantil (con sus transformaciones y contingencias), como va a alcanzar un determinado problematismo de la vida toda, con su extraña simbología de muerte y vida, de soledad y compañía, de paz y de combate.

Nada queda ausente de su atracción, como si el ajedrez necesitara atesorar increíble cantidad de vida en su leñera, pues nos es posible asegurar que su misma perfección, su unidad establecida sobre el concepto de la propia generación, hace del juego todo —tablero, piezas y jugadores— la representación mítica del fénix, muriendo en su propia hoguera y renaciendo de sus propias cenizas.

Este territorio está limitado, por consiguiente, por su propio infinito, y de él secreta su densidad y su contenido. Extiende su fría grandeza lunar, lejos de un humano alcance (a menos que los hombres no se obstinen en darle un alcance debido), pero no tan distante de nuestras terrenas preocupaciones que no participe en ellas creando las altas y ba-

jas mareas. Desde lejos parece que no cuenta para él el estallido existencial, sino cuándo y cómo las alternativas del hombre vayan a arrojar sus sistemas filosóficos y poéticos dentro de su hoguera, para acrecentarla y hacerla lucir en la noche opaca.

Su fría majestad tiene, asimismo, mucho de esos vientos errantes que circulan alocadamente por el espacio, solos y libres, sin praderas a las cuales ondular su trigo, y sin molinos a los cuales hacer girar su pan.

Solo y libre, el ajedrez desciende su tablero desde el infinito para posarlo sobre la tierra, como un “sombrio bloque caído de un desastre oscuro”, según la escalofriante pintura de Mallarmé.

Parece venir desde otro mundo este tablero, cual una Australia con sus ornitorrincos y cangurúes, tan distintos de la fauna terrestre. Se posa en nuestras mesas, según dicha estelar manera, con sus extrañas figuras, posibles de entenderse dentro de una humana experiencia, pero sujetas también al capricho de las más insólitas simbologías. Pensando así, no sería imposible que nos acometiera un vértigo, un calofrío de terror, si lleváramos nuestro convencimiento hasta el punto de pensar que estamos frente al alfabeto de una desaparecida Atlántida.

Algo nos llevaría a pensar de esta manera, con una imaginación no carente de logicismo, pues no todo en el ajedrez “encaja” de acuerdo a nuestra normal simetría, a nuestra concepción del tiempo y el espacio, a nuestra combinación frente a las dificultades del camino, como si él sirviera de tabla de logaritmos para otro sendero, para otro espacio y tiempo, para otra simetría.

Pueden nuestros problemas reflejarse en ese tablero, pero siempre a la usanza de un cono cuya punta fuera a estrellarse en su superficie, para ahí reflejarse en otro que se expande hasta cubrir de sombras ese lúdico territorio.

Cono de humana tendencia y cono de irreal personificación, nuestra posibilidad vivencial se sentirá trasladada a ese país blanco y negro —como diría Rosamel del Valle— para extenderse ahí en una obsesiva perspectiva de espejo. Porque, si bien el ajedrez quisiera mantenerse en su pura identidad, debe ser él quien permita que la vida derrame sobre el tablero su mágico contenido, sus vivencias de amor y sus vivencias de odio.

En la hora actual, por tanto, el ajedrez no conserva su rígido esquema, sino que comporta un determinado entrecruzamiento de líneas, la

responsabilidad de cuyo nudo cabe por entero asignársela a la existencia toda. Ha dejado de verificar su propio lenguaje, y sin perderlo, sin convertirse en una lengua muerta, semánticamente se ha abierto para admitir terrenas palabras, las que —según nuestro barroco entender— le confieren un no sé qué de mágica dimensión.

Día a día, los hombres se inclinan sobre el tablero para interrogarle acerca de su destino, y sólo escuchan el eco de su pregunta. Pero, si bien no ignoran que el tablero nada puede responderles, a estos jugadores no les atrae tanto la respuesta como seguir el curso de su interrogación misma, y así la ven introducirse por los blancos y negros escaques, la oyen chocar con las inmóviles figuras, y se sienten compensados por saber que su interrogación ha llegado hasta lo hondo del tablero, y que ella, por un instante, inquietó las ondas tersas del enigma.

¿Qué misterio es éste? Ningún jugador lo sabe, pero, día a día, sobre el tablero del mundo, los hombres recomenzarán la partida interrumpida para intentar formularlo. Eso les interesa: formularlo, más que adivinar el misterio de las 64 casillas. A esta partida volverán con la insistencia de la alta y la baja marea. Se encerrarán en su mutismo, nada sabrán del adversario, y hasta es posible que piensen que la parti-

da se juega a solas, y que las piezas son conducidas, desde un remotísimo universo, a favor o en contra de su misma interrogación.

Y si prosiguen adelante en sus pensamientos, nada raro sería (no ahora, pero tal vez mañana), que estos cotidianos jugadores pudieran ver a Alicia deambulando soñadoramente por las casillas blancas y negras, acompañada por un cortejo de reyes, reinas, alfiles, caballos, torres y peones (transfigurados éstos en personajes de un drama de humana piedad), un cortejo de luz, una estela de barco que rompe atrevidamente la superficie maravillosa del espejo.

F I N

C O L O R F O N

El presente libro, escrito por Braulio Arenas, acompaña al calendario Lord Cochrane 1966-1967. Fue impreso y realizado en los talleres de la Editorial Lord Cochrane, S.A., Antonio Escobar Williams 590, Santiago, según proyecto de Mario Toral. Los textos compuestos con tipos Weiss y Eusebius sobre papel Vergé N° 57 y cartulina Couché de 270 grs. La portada es de Eduardo Vilches y la tipografía de Mauricio Amster. Acabóse de imprimir el día 15 de junio de mil novecientos sesenta y seis, en Santiago de Chile.