

## Sobre la invención del juego del ajedrez<sup>1</sup>

El juego del ajedrez fue inventado en tiempos de Elvimerodac, rey de Babilonia, hombre injusto, lascivo y cruel, que mandó despedazar el cuerpo de su padre Nabucodonosor en trescientas partes y darlas a comer a los buitres. Este rey, entre otras costumbres que resultaban aborrecibles, tenía una aún peor, una verdadera locura, pues mandaba matar a todos los que le increpaban. Y en esto se parecía a su padre, que pretendía matar a los sabios de Babilonia que no fueran capaces de adivinar aquellos sueños que él no recordara una vez despierto.

El inventor de este juego fue un filósofo, llamado Jerjes entre los caldeos y Filométor entre los griegos, que significa “defensor o inventor de toda justicia o medida”. Él quiso escoger su propia muerte antes de que acabara sus días de manera natural, pues no quería sufrir viendo la detestable vida del rey Elvimerodac, con sus falsos deleites y menosprecio de la justicia. Como nadie osaba culparlo por su crueldad, que ya se había evidenciado con las muertes de muchos sabios, prefería poner fin a una vida justa antes que caer en costumbres abyectas.

Este juego fue inventado por tres causas: la primera y principal para corregir y enmendar las costumbres de este rey. La segunda para evitar la ociosidad, y la tercera porque significaba la invención de una multitud de sutiles razones.

El rey vio a Jerjes jugando al ajedrez con otros muchos caballeros, barones y capitanes, como si fuera una batalla. Maravillado por la belleza del juego y curioso por aquel pasatiempo novedoso, quiso aprender las reglas y decidió jugar contra el filósofo. Jerjes le dijo que no podía iniciarse la partida si antes no tomaba lecciones como discípulo, a lo que el rey respondió que ello era cosa conveniente y se sometió a sus enseñanzas.

El filósofo le describió entonces la forma del tablero, las costumbres o reglas del rey y de los nobles, así como de los oficios populares, y atrajo al rey hacia la corrección y formación de virtudes y buenas costumbres. Pero cuando oyó cómo su pueblo le censuraba por haber mandado matar a muchos sabios, increpó al filósofo, exigiéndole que le dijera la razón por la cual había inventado este juego.

*“¡Ah, mi señor rey!, deseo que tu vida sea gloriosa, lo cual por desgracia no es lo que veo. Si enseñado con justicia y buenas obras no eres amado por el pueblo, te ruego, Señor, que cambies de actitud, para que tú, que te enseñas de los demás, con violencia y sin justicia, seas dueño y señor de ti mismo. Pues ciertamente es injusto mandar sobre otros cuando ni siquiera mandas sobre ti. Y recuerda que al violento y tirano el imperio no le puede durar mucho tiempo. Esta invención se hizo para tu enmienda, pues los reyes han de sufrir con paciencia las correcciones de sus sabios, y oírlas de buena gana”.*

La segunda causa de esta invención fue poner remedio a la ociosidad, sobre lo cual dice Séneca: “*estar ocioso sin libros o lecturas es la muerte del hombre en vida*”. Varrón, en su libro de “Sentencias”, dice “*los que hacen camino no andan por andar, pues la vida no se hizo solo para vivirla, sino para que los hombres hagan algo preclaro y señalado*”. Por esto el inventor del juego del ajedrez no lo creó solamente para enmendar al rey, sino para evitar la indolencia y la tristeza causada por la holganza, pues con la abundancia de riquezas los hombres se acostumbran a holgar y a la ociosidad.

La tercera causa fue un conjunto de muchas sutiles razones. Cualquiera desea naturalmente saber y oír novedades, y así se lee de los atenienses que estudiaban para saber cosas nuevas. Asimismo, la vista corporal estorba a veces para pensar sobre cosas ingeniosas. Por esto, el inventor de este pasatiempo del ajedrez, que estaba apremiado por la muerte, y esto le hizo olvidarse de las cosas sensibles y palpables, inventó este juego, que se hizo famoso por la variedad de razones y semejanzas que encierra y por el ingenio de los que pelean en sus batallas.

---

<sup>1</sup> Reproducción del texto compuesto durante el primer tercio del siglo XIV por el dominico italiano, afincado en Génova, Jacobo de Cessolis: *De moribus hominum et de officiis nobilium super ludum scaccorum*, conocido como *Ludus Scaccorum* (juego del ajedrez), traducido más tarde como *El juego del ajedrez o dechado de fortuna*.

Stefan Zweig<sup>2</sup> escribió sobre lo que representa el ajedrez: “... pero ¿no es una descripción insuficiente hasta lo ofensivo llamar juego al ajedrez? ¿No es también una ciencia, una técnica y un arte? Algo que fluctúa entre esas categorías, como el ataúd de Mahoma fluctúa entre el cielo y la tierra; algo que aún todos los conceptos contradictorios: antiquísimo y eternamente joven; mecánico en la ejecución y, sin embargo, eficaz solo gracias a la imaginación; limitado en un espacio geométrico y a la vez ilimitado en sus combinaciones.

... Como prueba la evidencia, el ajedrez existe y ha perdurado más que todos los libros y las hazañas; es el único juego que pertenece a todas las personas y a todas las épocas; y del que nadie sabe qué divinidad lo legó a la tierra para matar el hastío, agudizar los sentidos y excitar el espíritu.

... La simplicidad de sus reglas está al alcance de los niños, los más burdos sucumben a su encanto, y, sin embargo, en el interior de ese cuadrado de límites inmutables, se desarrolla una especie peculiar de maestros, que no tiene comparación con ninguna otra, hombres con un talento exclusivo para el ajedrez, genios específicos cuya visión, paciencia y técnica operan con un patrón tan preciso como el de los matemáticos, los poetas y compositores, aunque armonizando en un nivel distinto”.

---

<sup>2</sup> Stefan Zweig (1881-1942), escritor austriaco muy popular durante las décadas de 1920-1930 procedía de una familia judía acomodada. Tras el auge del nacionalsocialismo, tuvo que abandonar Austria para trasladarse primero a París y luego a Inglaterra, Estados Unidos, Argentina, Paraguay y Brasil. En el año 1936 sus libros fueron prohibidos en Alemania por el régimen nazi. En 1942 se suicidó junto a su mujer en la ciudad brasileña de Petropolis, pues pensaba que el futuro de Europa y su cultura caería sin remedio en manos del nazismo, que se extendería por todo el planeta. Y escribió lo siguiente: “Creo que es mejor finalizar en un buen momento y de pie una vida en la cual la labor intelectual significó el gozo más puro y la libertad personal, el bien máspreciado sobre la Tierra”.

Zweig escribió novelas, historias cortas, ensayos, dramas, biografías y una autobiografía, *El mundo de ayer*, publicada póstumamente en 1944. Su obra sobre el ajedrez se titula *Novela de Ajedrez*. Fue escrita en el año 1941 y trata sobre la partida de ajedrez que realizan dos personajes singulares durante una travesía en trasatlántico de Nueva York a Buenos Aires. Por un lado, Mirko Czentovicz, campeón mundial de ajedrez pero sin posibilidades intelectuales para ocuparse de ninguna otra actividad. Era incapaz de escribir una frase sin faltas de ortografía y “su ignorancia era en todas las materias igualmente universal”.

El otro jugador era el Doctor B, un noble austriaco que había sido detenido por las SS (*Schutzstaffel*, o Escuadrón de Protección) y recluido en la habitación de un hotel controlado por la Gestapo (contracción de *Geheime Staatspolizei*, policía secreta del estado). El Doctor B. trabajaba con su padre en un bufete de abogados que defendía los intereses económicos de distintas órdenes religiosas. Pero uno de sus trabajadores lo delató y los nazis quisieron saber dónde estaban los documentos que comprometían los fondos de la Iglesia y descubrían su escondite. Lo torturaron recluyéndolo en una habitación dotada de calefacción, donde no había ningún libro, ni diario, ni una hoja de papel ni lápiz, para que no pudiera leer ni escribir. “No había nada que hacer, que oír, ni ver; por todos lados me rodeaba ininterrumpidamente la nada, el vacío absoluto, carente de espacio y de tiempo”.

Afortunadamente, justo antes de derrumbarse y enloquecer, pudo robar a un centinela un libro de ajedrez donde se reproducían 150 partidas de los más renombrados campeones de la historia. El Doctor B. se obsesionó con este juego y reprodujo en su cerebro todas las partidas memorizadas, siendo capaz más tarde de jugar contra él mismo. Llegó un momento que no podía pensar más que en términos de ajedrez, en movimientos y problemas. Pensaron que se había vuelto completamente loco y lo liberaron tras un año de reclusión, exigiéndole que abandonara su patria en el término de quince días.

Cuando coincidió con Czentovicz hacía veinticinco años que ya no jugaba al ajedrez y accedió a jugar una única partida, que ganó. El campeón del mundo lo retó a una segunda y el Doctor B. aceptó. Pero abandonó a media partida, consciente que volvía a adquirir el mismo estado de locura que en aquella habitación de hotel.



Para la primera de las opciones, y tras jugar las blancas 22. D2AR, las negras jugaban con la dama en la casilla sexta de la torre y hacían jaque al rey, 22. ... D6T+, que solo podía ir a la casilla primera del caballo (23. R1C). Entonces la torre hacía jaque al rey desplazándose hasta la octava casilla, 23. ... T8R+. Las blancas estaban obligadas a matar la torre negra con su torre del cuadro primero de dama, 24. TxT.

El final llegaba: las negras se comían el caballo con el alfil negro, 24. ... AxC, y amenazaban la dama y el rey. Las blancas solo podían comerse el alfil negro con la dama, 25. DxA. Entonces se producía el jaque mate, situando la dama blanca en la casilla séptima del caballo, 25. ... D7C++.

En la segunda de las opciones, 22.C45C, las negras seguían jugando con la dama haciendo jaque al rey, 22. ... D6T+. El rey iba obligado a la casilla primera del caballo, 23. R1C. Entonces las negras jugaban con el alfil negro amenazando la dama y obligándola a salirse del segundo cuadro, negro, de dama, 23. ... A3T. La dama negra solo podía ir al segundo cuadro negro del alfil de rey, para evitar el jaque al rey del alfil negro en el cuadro tercero del rey, 24. D2AR. Pero el alfil hace la misma jugada, clavando a la dama con el rey y obligando a esta a comérselo, 24. ...A6R y 25. DxA. Y el mate vuelve a estar servido, la dama al cuadro séptimo del caballo, jaque mate, 25. ... D7C++.

El comentario de Byrne tras la partida fue de asombro: *“La partida contra Fisher ha sido fabulosa y no puedo recordar nada semejante. Después de la jugada onceava de las blancas, podría evaluar mi posición como levemente superior para mis intereses, y en cualquier caso me parecía perfectamente sólida. Pero de ahí a llegar once jugadas más tarde a una posición de mate me parece más consecuencia de brujería que de ajedrez.*

*Y mientras transcurría la partida, no entendía por qué Fisher había elegido una línea que obviamente conducía a una posición perdida para las negras. Hasta que surgió la increíble jugada 18. ...¡¡CxA!!, tan maravillosa, que sufrí un tremendo shock al verla y valorarla. La combinación era tan profunda que a simple vista podía parecer que yo tenía una posición de ventaja y ganadora; pero en realidad estaba perdido sin remisión”.*