

El ajedrez, llamado juego-ciencia, fue inventado por Sissa (o Caissa), hijo de Dahir, habitante birmano de la antigua civilización hindú, con el propósito frívolo de proveer entretenimiento al príncipe. El premio pedido por Sissa ante el ofrecimiento del Rey, agradecido por la creación, habla solo del genio del inventor: Un grano de maíz por el primer escaque, el doble por el segundo, el triple por el tercero... y así sucesivamente hasta el 64º escaque; la magnitud se hace tan grande que al Rey le resultó físicamente imposible conceder la gracia, pues no era suficiente toda la cosecha del reino. El número de granos entregados debería haber sido 18.446.744.073.709'551.615, la 64ª potencia de 2.

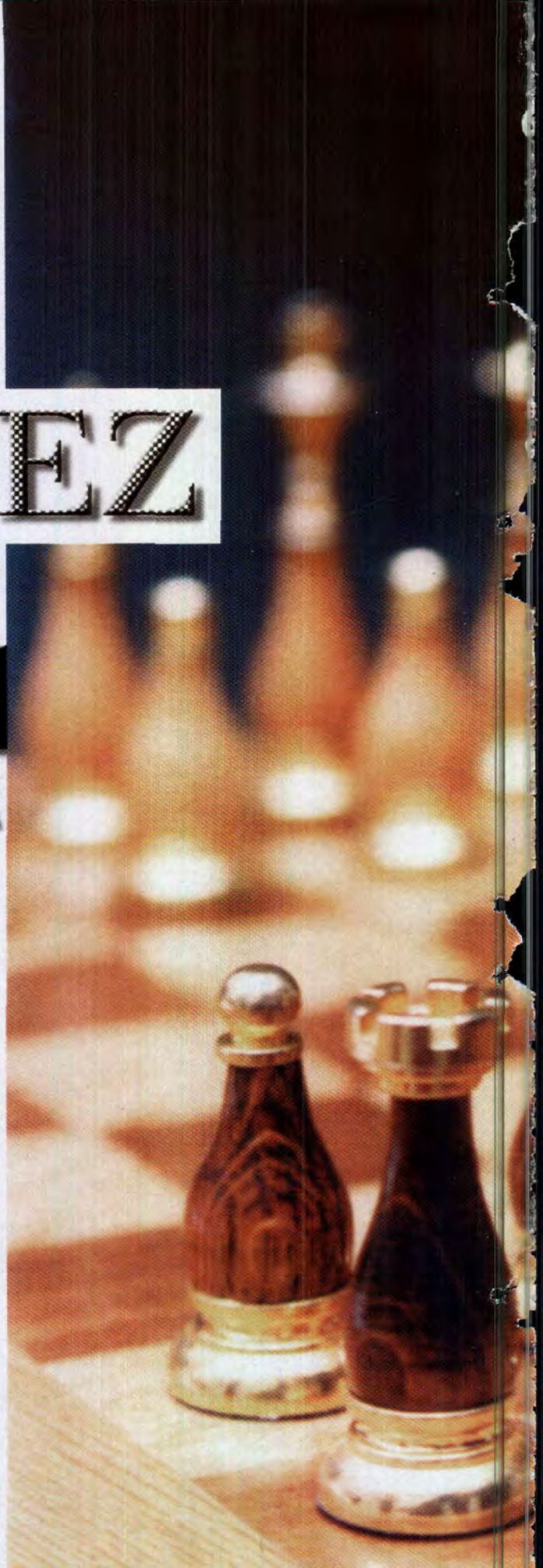
AJEDREZ & ARTE DE LA GUERRA

Por • CCEIN. Pablo Romero Rojas

El juego simula una guerra. Se enfrentan dos bandos con ejércitos similares; cada ejército tiene un soberano y súbditos que le protegen a él, lo que representa y su espacio, y se protegen a sí mismos; mediante esfuerzos concatenados, sacrificios individuales, acciones osadas, concepción estratégica, escaramuzas tácticas, sudor y sangre, cada bando persigue la victoria que se alcanza cuando el soberano enemigo es capturado o forzado a rendirse.

Habiendo sido inventado por un guerrero genial, no debe extrañarnos la similitud del ajedrez con el arte de la guerra; tratándose de una representación supremamente lograda, no debe extrañarnos encontrar en la práctica de este juego milenario requerimientos similares a los del arte de la guerra; el jugador deberá poseer condiciones análogas a las exigidas al líder y en su práctica maestra deberá aplicar principios parecidos a los principios guerreros, profusamente tratados en infinitud de libros, pero incomparable e insuperablemente condensados en los clásicos de Sun-Tzu y Huainan-Tse. Mostrar estas similitudes, repasando de paso principios caros a los militares expuestos en los referidos clásicos es el objetivo fundamental del presente artículo.

Se presentarán también algunos argumentos en favor de una tesis sencilla y sugestiva: la práctica del ajedrez, a manera de gimnasia mental, sienta bien a la mente del pensador y estratega militar.



Habiendo sido inventado por un guerrero genial, no debe extrañarnos la similitud del ajedrez con el arte de la guerra.

ANTECEDENTES

El origen de la guerra puede ser rastreado hasta los albores de la civilización; en Tótem y Tabú, Sigmund Freud plantea la teoría del origen de la religión como un intento de la horda primitiva para expiar el sentimiento de culpa producido por el que sería el auténtico pecado original: el parricidio; exacerbada por el maltrato del líder natural (por supuesto el más fuerte) parte de la horda urdió el asesinato, para llenar el consecuente vacío de autoridad fue necesaria una guerra primitiva cuyo resultado dilucidara quien era el heredero. Se acepte o no esta teoría psicoanalítica en punto a la religión, su descripción del ambiente de conflicto que sería característico de la etapa infantil de la humanidad es prácticamente común a pensadores de diferentes disciplinas: Historiadores, biólogos, evolucionistas, paleontólogos, psiquiatras y teólogos entre otros.

La historia de las civilizaciones más antiguas permite determinar la existencia de un "arte de la guerra" tan lejos como 3.000 años Antes de Cristo, al menos. En China, por ejemplo, el libro de las Mutaciones (I Ching), cuyo origen se sitúa en esta época, incluía ya la sección Shih, el ejército; la lectura del apartado permite verificar la referencia a un ejército organizado, lo que implica un largo proceso de perfeccionamiento con base en la experiencia de conflictos. Si bien la historia occidental supone en sus posibles autores, Fu Hi (Emperador mítico, representante de la edad de la caza y la pesca), el rey Wen y su hijo, duque de Chou, intenciones oraculares, yerra al intentar emularlo con el oráculo griego: su naturaleza es tan distinta como lo son la cultura oriental y la occidental. De cualquier forma, el I Ching sería un clásico: constituye en sí mismo un tratado inigualable de filosofía práctica y liderazgo esclarecido, y los militares haríamos bien en asimilarlo y practicarlo. El ampliamente conocido Arte de la Guerra de Sun-Tzu fue escrito hace más de 2.000 años, en el Siglo IV antes de Cristo. El profundísimo filósofo Lao-Tse, convertido en semidios en virtud de sus enseñanzas, escribió el Tao-Te-Ching (libro del Sendero) hacia el año 500 antes de Cristo; este tratado escueto contiene versos relativos al liderazgo, ejército y arte de la guerra.

Hacia el año 130 antes de Cristo el maestro taoísta Huainan-Tse escribió una serie de pensamientos compilados en un tratado que lleva su nombre; el mismo incluye un apartado sobre el arte de la guerra, mucho menos conocido que el homónimo de Su-Tzu, pero en mi opinión más profundo y acertado en el tratamiento del liderazgo.

En la India, el Mahabharata de Viasa, que narra la guerra entre kuravas y pandavas y las hazañas de Krishna y Arjuna, fue escrito en el Siglo XV antes de Cristo; y en tiempo posterior no determinado claramente escribió Valmiki su Ramayana, que narra las hazañas de Rama; en Mesopotamia, reputada en occidente como cuna de la civilización, está documentada la dominación por fuerza ejercida por los sumerios sobre las tribus semitas autóctonas en el año 3.200 antes de Cristo, y en Egipto tan temprano como el año 2.700 antes de Cristo se registran los ataques a las tribus beduinas del Sinai y la conquista mediante la guerra de las minas de cobre y piedras preciosas.

La leyenda sobre el origen del ajedrez y su símil con la guerra ya fueron señalados en la introducción. El juego fue traído a Occidente desde la India por los árabes, que lo habían aprendido de los persas, por lo cual por mucho tiempo se atribuyó a estos su invención; su diseminación inicial fue lenta debido a las diferencias étnicas, la casi inexistencia de rutas comerciales consolidadas y las circunstancias mismas de la época con la conformación del imperio mongol de Genghis Khan, Ugedei, Batú, Kublai y Tamerlán se estimuló en una forma nunca vista hasta entonces el intercambio comercial y cultural – mongoles, tártaros e indostanos en general aprendieron la doctrina de Mahoma, persas, turcos, sirios y egipcios conocieron la pólvora, la seda y las doctrinas taoístas y confucianistas, y casi todos conocieron el ajedrez. La posterior conquista de gran parte de Europa por los moros dio a conocer el juego en las

partes ocupadas, pero los pueblos germanos, sajones y francos lo vinieron a conocer tan tarde como en el Siglo XVII. La impronta de este patrón de difusión se nos muestra en nuestros días, se destacan en la generación de ajedrecistas de primera clase países como Georgia (cuna de Nona Gaprindashvili, Nana Loselani y Maya Chiburdanidze, ex campeonas mundiales) Armenia (patria de Tigrán Petrosian, ex campeón mundial y el más grande maestro de la defensa), Azerbaidjan (tierra de Garry Kasparov, actual campeón mundial), India e Israel.

La no aparición de ajedrecistas árabes de primer nivel es un asunto que requiere una observación más deta-

llada, que omitiremos aquí por conveniencia. En el Siglo XX la Unión soviética emergió como la principal potencia ajedrecística; con la incorporación a su territorio de las naciones del Indostán y el Cáucaso adquirió la amplísima cultura ajedrecística de estos pueblos y una multitud de jugadores de primer nivel. El ascenso al poder del georgiano J.V. Dzughashvili (Stalin) colocó a los estados del mar Caspio

en posición eminente, casi comparable a la de los estados eslavos, principalmente Rusia y Ucrania; el ajedrez ganó espacio adicional. Otro factor significativo en la popularización del ajedrez en la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas estuvo constituido por el amplio número de ciudadanos de origen judío en la población soviética, principalmente en Rusia, Ucrania y Letonia; se decía, y no está lejos de ser cierto, que en cada hogar judío había un tablero de ajedrez, y que los niños de confesión israelita iniciaban la práctica del juego, por herencia cultural, a edades muy tempranas. Los hebreos constituyen la etnia que de lejos mayor número de genios ajedrecísticos ha producido, y la sola relación de sus nombres inhibe cualquier intento de comparación: W. Steinitz, E. Lasker, R. Reti, A. Rubinstein, A. Nimzowitch y modernamente M. Tahl, R. Fischer y G. Kasparov constituyen el summum de este juego; los únicos jugadores sin nexos hebreos dignos a mi parecer de ser integrados a este grupo son P. Morphy (Estados Unidos), J. R. Capablanca (Cuba), M. Bottvink

PRINCIPIOS

Por razones obvias, los principios del arte de la guerra relativos a tiempo atmosférico y terreno difícilmente encuentran parangón en el tablero de ajedrez; pero veremos que los principios relativos a liderazgo, estrategia y táctica encuentran su alter ego en los trebejos y escaques. En el numeral 17 del capítulo I, Aproximaciones, de su clásico, Sun-Tzu señala que "todo arte de la guerra está basado en el engaño" y en adelante sus enseñanzas sobre estrategia ofensiva, maniobras, marchas, ataque por fuego y utilización de agentes secretos constituyen aplicaciones prácticas de este principio medular. En el Arte de la Guerra de Huainan-Tse se lee: "lo valioso del Camino (Tao) es su carencia formal. Si careces de forma no pueden oprimirte ni reprimirte; no pueden medirte ni imaginarte", "la manera de combatir del guerrero consiste en mostrarse blando pero enfrentar al enemigo con firmeza, mostrarse débil pero superarlo en fuerza ... tus victorias podrán ser cien por ciento completas con el conocimiento

física sustracción de materia. ¿Acaso no actúa igual el militar inexperto?, o ¿el militar experto pero inmaduro?, o ¿el de espíritu gregario cuando falta el líder?, o ¿el líder sin principios catapultado súbitamente al mando por las circunstancias, esclavo convertido en rey según el verso del Eclesiastés?. "No destruir por destruir, sino vencer, dominar. Tomar intacto todo lo que hay bajo el cielo" nos indica Sun-Tzu; y Huainan-Tse nos dice: "El uso que los sabios hacen de las armas es como el peinado del cabello o la poda de los árboles: se quitan unos pocos para beneficiar a muchos. No hay daño más grande que matar a gente inocente y soportar dirigentes injustos. No existe peor calamidad que agotar los recursos del mundo para satisfacer los deseos de un individuo". Sin haber estudiado el arte de la guerra los grandes maestros ajedrecistas se ciñen a este principio habiendo llegado a él por caminos diferentes; por tal razón es que el lego se sorprende: "¿Cómo! ¿Por qué abandonó la partida?! Aún hay muchas

"La manera de combatir del guerrero consiste en mostrarse blando pero enfrentar al enemigo con firmeza, mostrarse débil pero superarlo en fuerza... tus victorias podrán ser cien por ciento completas con el conocimiento escondido. Cuando nadie conoce tu puerta, eso se llama genialidad suprema".

(Rusia), y A. Karpov (Rusia). Finalmente el ajedrez se consolidó en la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas como consecuencia de la política educativa que lo incluyó en el pensum académico de primaria y de la práctica publicitaria de promocionar el régimen por medio de los triunfos deportivos; los ajedrecistas de élite llegaron a ser consentidos de la "nomenclatura", la poderosa burocracia soviética. Su influencia en los países de la antigua Cortina de Hierro extendió a estos la popularidad del juego, destacándose Hungría, Rumania y Bulgaria en la producción de jugadores de máxima clase; también Yugoslavia, no obstante su relativa independencia, recibió el influjo y se convirtió en potencia ajedrecística, la más fuerte después de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas. Pese a la disolución de las uniones, los países independientes resultantes han mantenido su fuerza ajedrecística y continúan siendo los principales practicantes del juego, relegando a segundo plano a las potencias políticas y económicas.

escondido. Cuando nadie conoce tu puerta, eso se llama genialidad suprema". De manera similar, el ajedrez está basado en el engaño en forma tal que el nivel de profundidad del engaño es un indicador insuperable del grado de maestría en el juego; las trampas del principiante son tan simples y evidentes que resultan risibles para cualquier jugador de nivel medio, mientras que las trampas del maestro son incluso llamadas celadas (o emboscadas) y constituyen maniobras de sutileza y profundidad tales que sobrepujan la capacidad de análisis aún de otros maestros, como es el caso de sus congéneres del conflicto real. El ajedrecista principiante no sabe de aperturas y movimientos, conceptos de medio juego, o teoría de finales; otorga a las piezas un único y absoluto valor, y rigidez, constituye con esto su esquema mental; juega al albur; sin preconcebir planes siquiera de corto alcance, y su estrategia de juego se limita a "comerse" cuantas piezas enemigas le sea posible, Dios mediante todas, hasta vencer por

piezas sobre el tablero y no se ha dado mate al rey!"; pero los dos maestros, ganador y perdedor saben deducir la ineludibilidad del destino a partir de las circunstancias del tablero. El comandante militar ha de estar en capacidad de hacer lo mismo a partir de las circunstancias generales del teatro de guerra.

Nos dice Sun-Tzu: "Dedicándose a hacer muchos cálculos se puede ganar; si se realizan pocos la victoria es imposible. Como merma sus posibilidades el que no hace ninguno!"; sin necesidad de explicaciones, esta sentencia bien pudo haber sido firmada por Boris Spassky o Bent Larsen. Mientras un jugador corriente puede calcular alrededor de cinco jugadas adelante, sin certeza de que sean las precisas, los genios del ajedrez como Morphy, Capablanca, Fischer o Kasparov alcanzan a calcular entre veinte y veinticinco, con precisión, sin contar con la adicional valoración lógica e intuitiva de las posiciones resultantes.

Porque en la valoración de las posiciones, tanto en la guerra como en el juego de ajedrez, no se bastan solas la lógica y la intuición, y en su consideración se han de tener en cuenta circunstancias análogas: el valor absoluto de las unidades o piezas, pero también su fuerza relativa: no puede lo mismo un rey en el centro que un rey enrocado (guarecido en fortaleza), como no puede lo mismo un pelotón sorprendido en hondonada a la hora del combate que el mismo pelotón en una cumbre; la coordinación de unidades y piezas, el dominio de espacio, el control de la iniciativa, la posesión del centro, la rapidez de maniobra, (los "tempos"), la flexibilidad, etc.

En el ajedrez como en la guerra, la mejor defensa es el ataque; la reconstrucción de las partidas de grandes maestros ultramodernos como V. Kramnik, A. Shirov, V. Topalov o V. Anand permite percibir artificialmente la exactitud de este principio; en el campo de la guerra la historia es pródiga en ejemplos magistrales como el ataque directo a Cartago concebido por Escipión el Africano como la mejor alternativa para prevenir una agresión a Roma por Aníbal, o el ataque sorpresa de las Fuerzas de Defensa de Israel a los ejércitos árabes en la guerra de los seis días. La personalidad del gran maestro se refleja tanto en la conducción de la

partida como la del líder en la conducción de la batalla; y como ocurre en el ajedrez ha de ocurrir en el conflicto: en paridad de condiciones se impone la personalidad más fuerte. Entre los aficionados al ajedrez existe consenso sobre la igualdad de talento para el juego entre G. Kasparov y A. Karpov; no obstante, Kasparov inclinó el resultado a su favor en los matches por el campeonato del mundo con base en su ventaja psicológica fundamentada en su mayor agresividad, confianza en sí mismo, y resistencia física y mental. En el campo militar el General Westmoreland era quien poseía la formación académica, el respaldo tecnológico de la mayor potencia del globo, y la calificación formal, pero era Nguyen Vo Giap quien poseía la experiencia de campo y la determinación indoblegable de morir por su causa; se quiera aceptar o no, en una visión re-

trospectiva de la guerra del Vietnam el comandante americano luce nimio ante Giap, un general que nunca pasó por una academia militar y que hubo de dirigir a unas tropas en desventaja material monumental.

En la conducción de la partida de ajedrez hay que ser preciso y expedito. Una jugada fuera de contexto resulta tan perjudicial como un ataque largo: se desbarata la propia posición, la iniciativa pasa a manos del contrincante, y en un pestañeo se debe firmar el abandono. Sun-Tzu enseña: "la victoria es el principal objetivo de la guerra."



Si tarda demasiado en llegar, las armas se embotan y la moral decae... si el ejército emprende campañas prolongadas los recursos del estado no alcanzarán".

La maestría ajedrecista se alcanza como se ha de alcanzar cualquier maestría, incluida la guerra: con alta intensidad de estudio, y método. La práctica del ajedrez requiere mezclar las funciones mentales de análisis lógico, intuición y memoria con las actitudes psicológicas de voluntad, control y equilibrio; resulta muy lujoso indicar que la posesión de estas condiciones fundamentales configuran un líder "flexible pero no reflexivo, firme sin rigidez, humano pero no vulnerable, confiado pero imposible de engañar, y valiente", de acuerdo con las prácticas del general señaladas por Huainan-Tse: que la práctica del ajedrez encausa aptitudes de liderazgo es algo que parecen demostrar los hechos: D. Bronsstein fue matemático de primer orden; M. Bottvnik fue pionero del programa soviético para el desarrollo de la robótica y la computación; A. Karpov, economista y ex dirigente de las juventudes comunistas de la desaparecida Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas jugaba papel preponderante en la determinación de las políticas económicas; G. Kasparov, conciliando palabras y hechos, abandonó la tutela de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) y fundó la PGA (Asociación Profesional de Grandes Maestros), tiene su propia empresa de aviación, asesora a los gobiernos azerbaijano y kalmikyo, y coproduce computadores para jugar ajedrez, todo ello a pesar de contar con solo treinta y cuatro años! ¡incluso Bobby Fischer, que lleva vida de anacoreta en la inopia, ha dado muestras de eminencia en sus fantasmagóricas apariciones públicas: imposición de su voluntad, concentración de la atención, conciliación, independencia de criterio, carisma, omnipresencia entre otros.

Como un hecho que encuentro no casual, las naciones o etnias cuya cultura incluye la práctica intensiva del ajedrez presentan altos promedios de coeficiente intelectual y una fama bien consolidada al respecto. El fallecido profesor de la Escuela Naval "Almirante Padilla" Geza Denesfai, de origen húngaro y corazón germano, consideraba al pueblo ruso como el más inteligente de los pueblos; gozan de merecido prestigio al respecto los habitantes de los estados caucásicos principalmente Armenia y Georgia, y causa admiración ilimitada el pueblo hebreo de cuyo seno surgieron B. Spinoza, K. Marx, S. Freud, A. Einstein, C. Menger, M. Chagall (todos ajedrecistas aficionados) y un elevado número de ganadores de Premio Nobel en las ramas de física, química y economía.

CONCLUSIONES

Se han mostrado coincidencias entre los principios del arte de la guerra y los principios del ajedrez; se ha restringido la cantidad de ejemplos por las limitaciones inherentes a un artículo, pero el número puede ser tan amplio que da para un libro. Esta vasta cantidad de analogías, y su profundidad cualitativa constituye en sí misma, creo yo, prueba suficiente de que el ajedrez representa una emulación sumamente lograda del arte de la guerra: el gran maestro deviene en estratega y táctico, mediante un uso supremo de la lógica, la intuición y la memoria, que operan libres o casi libres de efectos perturbadores gracias a una adecuada preparación física y psicológica; el tablero reemplaza al teatro de la guerra, las piezas representan a la tropa y la diferencia en valor absoluto representa

la jerarquía; es posible disponer una vanguardia y una retaguardia, unidades ofensivas y defensivas, dominar el centro ocupándolo en aplicación del principio de la masa, ejercer disuasión actuando a distancia, golpear sorpresivamente un punto, pelear por el espacio, luchar por la iniciativa, o montar emboscadas. La aplicación excluyente de los principios distingue al jugador aficionado, lo mismo que al militar irresponsable; por el contrario la utilización concatenada de los principios, en el marco de una estrategia global, con una meta definida en observancia del ineludible principio del objetivo distingue al gran maestro y al militar juicioso.

Dado que el ajedrez es una actividad intelectual que involucra todas las funciones mentales, su práctica necesariamente ha de fortalecer la capacidad intelectual, en la misma forma en que lo pueden hacer la lectura o el go; puesto que constituye una gimnasia mental, ha de adecuar el cerebro en la misma forma que la gimnasia física adecúa el cuerpo. Si esta afirmación requiere una prueba se puede observar que las naciones con más alto promedio de coeficiente intelectual son llanamente aquellas que mayor uso hacen del cerebro en debates públicos o en labores de ciencia y tecnología, en literatura o arte. Como se indicó, se presenta la coincidencia en apariencia no casual de que las naciones o etnias cuyo bagaje cultural incluye la práctica consistente del ajedrez son reputadas como inteligentes, incluso a pesar de no ser potencias científicas o económicas en algunos casos.

Lo que se aplica al todo se aplica a la parte; lo que resulta cierto para un pueblo ha de resultar cierto para la milicia, una parte especializada del pueblo, y con más razón si como se ha mostrado en el caso del ajedrez el asunto es afín. Si el ajedrez mejora la capacidad mental, y la mejora mediante esquemas similares a los del arte de la guerra, nadie estará mejor predispuesto que el militar para sacar ventajas del juego, y a ninguna otra especialidad le brindará mayor provecho. De acuerdo con la historia han sido escasos (casi nulos) los ejemplos en que se mezclaran en un mismo dirigente habilidades estratégicas y tácticas, por lo que conviene hacer notar que el ajedrez es un juego que combina ambos aspectos. Se entiende que el hecho de que se trate de un juego pueda suscitar incredulidad o suspicacia pero ¿acaso no se obtiene bastante provecho de los juegos de guerra? Se dirá: "resultan útiles porque se basan en información real y específica", lo cual es indiscutible; pero habiendo practicado ambos tipos de juego puedo asegurar que el ajedrez, practicado seriamente, representa un esfuerzo mental tan intenso como los juegos de guerra (en realidad soy amable, porque me falta el valor para provocar).

Finalmente, me sentiría satisfecho si este artículo incentiva la atención al juego de ajedrez y contribuye de ese modo a la formación integral de compañeros de armas, pero si no, le digo al indiferente lo que le dijo el rabino al sacerdote hablando del celibato "no sabe de lo que se pierde".

BIBLIOGRAFIA

- El Arte de la Guerra, Sun-Tzu, Moliere Editores Ltda. 1ª edición, 1992.
- El Tao de la Política, Thomas Cleary, Atlántida Editores, 1ª edición, 1993.
- Enciclopedia de Historia Universal Salvat, 1993.
- Mahabharata, Viasa.
- Ramayana, Valmiki.