

## **En defensa del bonito juego de dos reyes dándose de cates**

Toño Malpica

Desde que el hombre es hombre, y me refiero prácticamente al momento en que decidió que era muy incómodo 1) andar trepado en los árboles y 2) caminar a cuatro patas, los problemas de éste han tenido que ver prácticamente con lo mismo siempre. Con tener suficiente comida y bebida, tener dónde dormir de modo que un Dientes de Sable no te agarre de pisolabis, tener suficiente sexo como para poblar la tierra y... poder resolver las diferencias con tus vecinos sin tener que usar el rugido y la macana.

Lamentablemente, desde que el hombre es hombre, no sólo sus problemas siguen siendo los mismos sino que está visto que el que más trabajo le cuesta resolver es el último: el de no terminar a los garrotazos con el de la cueva de al lado porque no te gustó cómo miró a tu mujer o porque no te ha devuelto la quijada de antílope que le prestaste para podar sus rododendros o porque en la cacería del último mamut te aventó por enfrente nada más para hacerse el chistoso.

Resolver el problema de la comida y la bebida nunca ha sido fácil, es cierto. El del techo y la cama tampoco, y menos con lo caras que han estado siempre las rentas, desde el cuaternario hasta nuestros días. El del sexo, ni hablar, es tema de un compendio extensísimo y por ello mejor ni meternos en tales breves. Pero el problema de resolver las diferencias... ese es el bueno. Porque no acabar a los garrotazos con el de la cueva ocho manzana trece lote dos, tiene su chiste.

Y tan tiene su chiste que, desde que el hombre es hombre, todo el tiempo se le ha ido en agarrarse a garrotazos con su vecino. O a los espadaños. O a los tiros. O a los bombazos, que para el caso, es lo mismo. Basta revisar la Historia Universal para darnos cuenta de que, si quitamos las guerras, nos quedan dos o tres eventos importantes, incluyendo mundiales de fútbol y concursos de miss universo.

La historia es la guerra. Todo tiene que ver con la guerra. Desde los métodos un tanto violentos de Alejandro Magno por convencer a otros reinos para que ostentaran su copyright hasta la conformación del imperio romano, los picnics de Carlo Magno por toda Europa, las invasiones bárbaras, la guerra de los cien años, las cruzadas, las contracruzadas, las guerras floridas, las no tan floridas, la conquista de América y África, la emancipación y el “cómo ves que no me dejo” de América y África, la revolución china, la rusa, la mexicana, la cubana, las guerras mundiales, Vietnam, Corea, la guerra de los seis días, la invasión de Irak, el conflicto postelectoral y las

marchas de la APPO frente al senado... todo tiene que ver con una cosa: arreglar las diferencias por las malas, por las peores o por las pésimas.

Los principales problemas del ser humano vienen, desde nuestra dieta de mamut hasta la de tacos al pastor con el aprender a resolver nuestras diferencias. Porque, como seres humanos, es natural que pensemos distinto. Y que a uno le parezca que su Dios es más guapo y más inteligente que el de su vecino no es motivo para sacar el caballo, la armadura, la lanza y la bomba atómica.

O tal vez sí. Pero por eso el mundo está como está.

De ahí que me parece que lo que hace falta al mundo es precisamente un instrumento para resolver diferencias que no huela a pólvora. O a catorrazos. Un instrumento que permita darle a la civilización, por una vez en su larga vida, el justo título de “civilización”.

Y lo mejor... es que dicho instrumento ya existe. Y desde hace muchos muchos años. El problema... es que no hemos sabido valorarlo en su justa dimensión.

Cuenta la leyenda que un tal Sissa, hace más de tres mil años, un jueves o algo así, discutía con su mujer.

—Estos plátanos cocidos están duros, mujer —le replicó Sissa.

—¿Lo dices tú o lo dice tu mamá?

—¿Mi mamá? ¿Por qué siempre tienes que meter a mi mamá en nuestras broncas?

—Porque siempre dices que es mejor tu mamá que yo en todo.

—Y tú siempre dices que soy un inútil.

—¿Ya hablaste con tu jefe lo del aumento? ¿Lo ves? ¡Inútil!

La cosa es que Sissa sabía que era imposible ganarle una discusión a su mujer. Así que, en vez de pelear, se le ocurrió inventar algo. Pensó primero en una pistola calibre 45 automática pero la tecnología india de hace tres mil años no daba para tanto. Así que optó mejor por inventar el ajedrez. Se lo llevó a su mujer y le explicó las reglas.

—¿Y por qué no mejor te pones a trabajar en vez de estar inventando tonterías?

—No es una tontería. Y te reto a que me ganes —conminó Sissa a su esposa—. Si me vences, te doy la razón en todo. Si no, yo seré el que tenga la razón en todo. Y así tendremos un matrimonio feliz.

—Hecho.

Cinco partidas jugaron. Y las cinco las ganó la señora. No pudo Sissa pactar tablas en ninguna.

—Jaque mate otra vez, “genio” —cantó la señora por quinta vez—. Te dije que era una tontería. Y ahora, para que se te quite andar de inventivo, mi primera orden irrefutable es que vas a ver si le puedes vender a alguien tu cosa esa. Y regresas temprano porque tienes mucha ropa que lavar.

Así que salió Sissa de su casa muy abatido. Pero no tanto como para no ir al palacio real e intentar venderle su invento al rey. Si se lo vendía al rey por mucho dinero tal vez podría convencer a su mujer de que olvidara el trato. Para su fortuna, el monarca se aburría tremendamente. Y en cuanto vio el juego, decidió comprarlo.

—Pero ni siquiera le he explicado las reglas, su majestad —señaló Sissa.

—¿No avientan las piezas unas contra otras?

—Eh... no. Es un poquito más interesante.

Le explicó Sissa las reglas al rey y éste quedó tan encantado que no sólo aceptó comprarlo sino que le dijo a Sissa que pusiera el precio. Y Sissa expuso lo siguiente:

—Un grano de trigo por la primera casilla del tablero. Dos por la que sigue. Cuatro por la tercera. Ocho por la cuarta. Y así hasta completar las sesenta y cuatro.

El rey aceptó. Sissa fue a los graneros reales y se despachó la cantidad exacta de 18, 446 744, 073 709, 551 615 granos. Poco más, poco menos. Luego, compró pasajes para Europa para él y su madre y nunca volvió a la India. Y no volvió a ver ni al rey ni a su esposa en toda su vida. Ni volvió a comer plátanos cocidos duros jamás.

La moraleja de la historia no tiene que ver con el cobro de regalías y el derecho de autor por la invención de un sano entretenimiento de interés mundial. Tiene que ver con la invención del mejor instrumento que se ha creado para arreglar las diferencias entre los seres humanos sin que nadie salga lastimado. Y para demostrarlo, vayan las siguientes razones.

### **Uno. El ajedrez es limpio.**

El ajedrez es un juego de caballeros. ¿Cuándo alguien ha marcado foul en una partida de ajedrez? Nunca. No hay contacto físico, nadie suda, nadie le da un codazo a nadie, le pica los ojos o -como ya es práctica usual- le da un cabezazo en el pecho a nadie. La partida de ajedrez se abre con un apretón de manos y se cierra con otro apretón de manos. (Aunque está demostrado que el apretón final es bastante más duro y encaja un poco más las uñas por parte del que fue vencido). En el ajedrez nadie hace trampa. Es imposible sacarse de la manga un alfil. Es imposible devolver una torre al tablero (a menos que tu contrincante pida tiempo para ir al baño pero tampoco es muy

recomendable, pues si éste se da cuenta, ambos pueden volver a la época de las cavernas en menos de lo que dices peón de dama). En el ajedrez nadie tiene que pasar por el antidoping. Nadie necesita de esteroides ni de anabólicos. Si acaso, de mucha cafeína y un buen puro de vez en cuando. Hay dos frases con las que los caballeros vencen a sus oponentes: Touché y Jaque Mate. Los duelos más respetables se resuelven frente a un tablero, no a los jalones de greñas o chocando aviones contra los rascacielos.

### **Dos. El ajedrez es sangriento y brutal.**

Bueno, parece una contradicción del punto anterior. Pero no lo es tanto. Para aquellos que extrañen los jalones de greñas, el ajedrez también puede ser eso. Y más. Finalmente no hay que olvidar que lo que se vive en el tablero es una batalla. Y que en las batallas la gente muere, algunos decapitados, otros desmembrados, otros más descuartizados, otros por allá dinamitados, otros apuñalados, otros.... Bueno, ese es el punto. Y para los que extrañan el valor estratégico de las guerras, aquellos que añoran las victorias de Napoleón o de McArthur, nada como una buena partida de ajedrez. Aquí la ventaja es que los muertos se van completos a la caja de las piezas, no en pedazos al ataúd. Aunque si se le echa un vistazo al Brutal Chess, podemos decir que el ajedrez también puede ser tan horripilante como una guerra. Tal vez ese sería el mejor antídoto para la necesidad de sangre de algunos gobernantes y líderes sectarios, ponerlos a jugar Brutal Chess hasta que vomiten.

### **Tres. El ajedrez es práctico y muy barato.**

Es un juego que se puede llevar a todos lados. Si no se tiene el tablero, se puede improvisar uno sobre la tierra. Y si también se carece de piezas, algunas piedras o ramitas de distinto tamaño pueden hacer el milagro. Por ello el ajedrez se puede jugar en donde sea. El futbol es un poco parecido en este aspecto, porque cualquiera improvisa una pelota con un suéter anudado o un coco, pero no cualquiera se echa una cascarita en un aeropuerto o en un hospital. Y con el ajedrez sí. Además, es un juego muy económico. No requiere de luz ni efectos especiales. No requiere juntar dos equipos como en varios deportes. Y, como ejemplifica un famoso corto animado, de repente tampoco hacen falta dos jugadores, cosa de estar un poquito mal de la cabeza y santo remedio.

#### **Cuatro. El ajedrez es muy democrático.**

No hace falta que los contrincantes sean del mismo sexo, o de la misma edad, o del mismo tamaño o del mismo color de ojos o de la misma raza o de la misma religión. Ni siquiera hace falta que hablen el mismo idioma. Es más, ni siquiera hace falta que las dos se miren a los ojos, pueden competir por correspondencia o por internet o por teléfono. Ni siquiera hace falta que una persona tenga manos para jugar (Okey, es una exageración, pero cierta): sólo hace falta el cerebro. Dijo Borges, al respecto de la música y las matemáticas, que: “pueden prescindir del universo, cuyo ámbito comprenden y cuyas ocultas leyes exploran”. Probablemente el ajedrez también pueda prescindir del universo, porque su verdadero terreno es el de las ideas. Hay quien juega “a ciegas”, sin tocar una sola pieza.

#### **Cinco. El ajedrez es estético.**

El ajedrez ha llamado la atención de los artistas desde sus inicios. Probablemente porque pareciera una buena alegoría de la condición humana. Y es que a pesar de representar una oposición frontal entre dos reinos, una guerra en miniatura, no hay artista que se le resista (hasta rimó), acaso porque las guerras, siempre que sean ficción pueden incluso tener un valor estético, porque al cerrar el libro o dejar de contemplar la pintura o abandonar la sala de cine, nadie ha muerto y el vencedor es tan legítimo como lo ha sido la partida presenciada. Borges dedicó un poema al ajedrez y muchas de sus referencias son ajedrecísticas; no es muy probable que la cruenta guerra nuestra de cada día le hubiera producido tal interés artístico. Y como él, otros autores han abordado el tema. Lewis Carroll, Nabokov, Pérez Reverte, Katherine Neville, Ignacio Padilla... ejem... Toño Malpica... ejem...

#### **Seis. Y, sobre todo, el ajedrez es divertido.**

Considerando todo lo anterior: que es un juego limpio -y que, a la vez, permite el espacio imaginativo de una guerra feroz-, que es práctico, económico, universal y bonito, el ajedrez resulta, al final, muy entretenido, además de que mejora la concentración, promueve la inteligencia y la cortesía. A'i nomás, pobremente.

Con todas estas virtudes, bien parecería que si el mundo hubiera virado el rumbo desde aquellos días en que el atribulado Sissa imaginó que el ajedrez pudiese ser un modo de resolver las diferencias, otro gallo nos habría cantado como humanidad. Antes que uno se decidiera a desenvainar la espada, sacaría un pequeño tablero y retaría a su discrepante, a su diferendo, a un sangriento duelo de piezas blancas y negras. Y que ganase el mejor. Antes que tratar de convencer a balazos o cañonazos a un oponente, se le habría sometido a una buena sesión de estrategia cuadrículada. Y que ganase el mejor. George Bush no se habría atrevido a invadir Irak ni hacer pomada Afganistán; habría bastado con retar al mejor de sus hombres a un combate escaquístico. Y que ganase el mejor. Habríamos visto por televisión en cadena mundial a Bush sentado sudando la gota gorda contra el presidente en turno, sudando también la gota gorda y, al final, retirarse ambos dándose la mano. Sin tanta sangre, sin tanta destrucción. Sin tanto catorrazo, pues. Y si así se resolvieran en efecto los diferendos mundiales, en vez de que Corea del Norte alardeara de tener armamento nuclear, alardearía de tener una nueva defensa del centro del tablero, alardearía de tener un par de rusos fabricándole nuevas estrategias y sorprendentes gambitos invulnerables, alardearía de una nueva e insospechada forma de coronar un peón. Y pondría a temblar a los países de occidente, no por el uranio enriquecido, sino por la posibilidad de un jaque mate en menos de treinta jugadas.

Pero claro, eso significaría un nuevo mundo. Uno formado por caballeros y no por trogloditas. Uno que privilegiara las ideas y no los catorrazos. Uno en el que las guerras se pelearan entre 64 casillas y en el que no se requiriera una Organización de Naciones Unidas con consejo de seguridad y todo... porque el FIDE haría lo propio.

A lo mejor el problema en realidad es que, aquello de que “desde que el hombre es hombre”, todavía no ha ocurrido. Porque un verdadero homo sapiens sapiens no le armaría la bronca al vecino por una podadora no devuelta o porque mi Dios es más guapo que el tuyo o porque me dieron ganas de colonizarte, cómo la ves. Un verdadero y digno homo sapiens sapiens, cuando tuviera ganas de competencia, simplemente llamaría a la puerta del otro y le diría, apretando el puño, levantando una ceja, engruesando la voz, desenvainando el tablero: “Dos de tres. Sin límite de tiempo. Y voy con las blancas”.