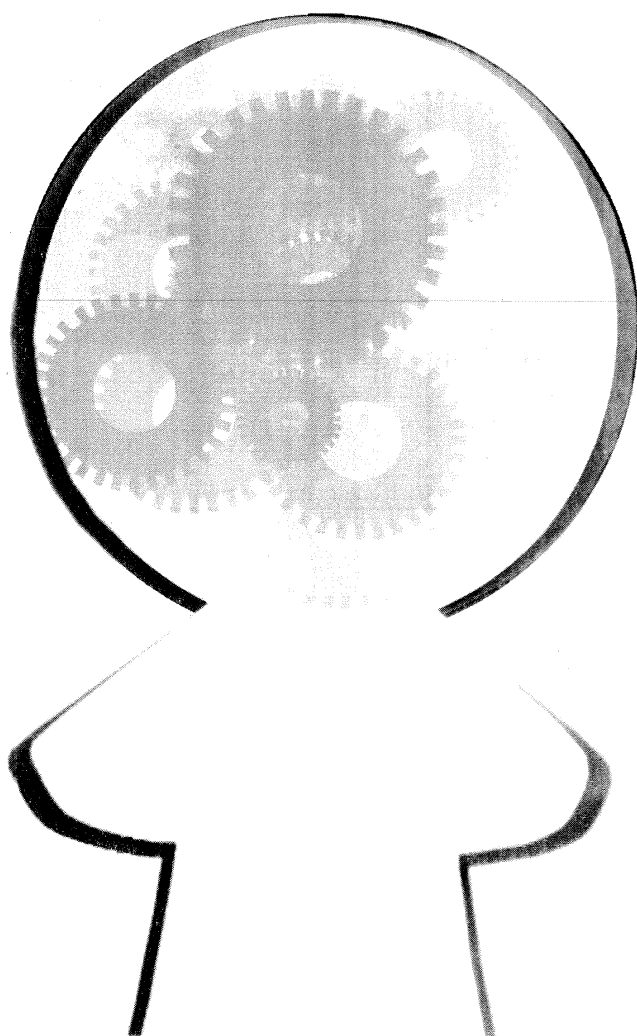


Willy Hendriks

juegue primero piense después



LA CASA DEL AJEDREZ

© Willy Hendriks

© Editorial La Casa del Ajedrez
Calle San Marcos, 41
Teléfono 91 521 2008 – Fax 91 531 3880
Madrid – 28004
Email: info@lacasadelajedrez.com
Dirección Internet: <http://www.lacasadelajedrez.com>

Dirección editorial: Andrés Tijman Marcus
Consejero editorial: Daniel Elguezabal Varela
Traducción: Marcelo Esteban Zarlenga - María Claudia Troglia
Diseño de portada: Claudia Tijman

I.S.B.N.: 978-84-92517-86-2
Depósito Legal: M-4066-2017

Impresión: Impresos y Revistas SA
Impreso en España – Printed in Spain

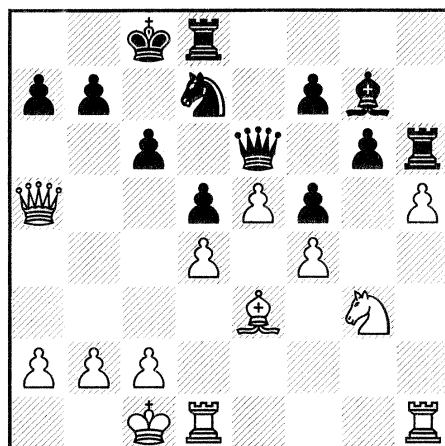
No está permitida la reproducción total o parcial de esta publicación, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopias, por registro u otros medios, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del copyright.

Sumario

Prefacio.	5
Sobre los ejercicios.	7
Agradecimientos.	9
1 Ejercicios.	12
Primero juegue, luego planifique, luego evalúe	13
2 Ejercicios.	19
Mire y verá versus ensayo y error	20
3 Ejercicios.	26
Mi más bella jugada.	28
4 Ejercicios.	35
Reconociendo lo similar	37
5 En búsqueda de la comprensión magistral: retorno a De Groot	42
6 Ejercicios.	46
Conocimiento por modelos	49
7 Ejercicios.	56
Si las blancas avanzan con g4, hay que frenar el ataque con ...g5	57
8 Últimas noticias: los caballos son superiores a los alfiles.	63
9 Ejercicios.	66
Consejos gratuitos	67
10 Protocolos contra contenidos.	75
11 Ejercicios.	79
Lo particular y lo general.	80
12 Ejercicios.	84
Un gran plan, un pequeño plan, o ningún plan	86

13	Ejercicios.	94
	Ver combinaciones y trazar planes	96
14	Ejercicios.	102
	¡Atención: momento crítico!	103
15	La casualidad en ajedrez	108
16	Ejercicios.	114
	El examen sádico.	115
17	Ejercicios.	120
	Algo juega ajedrez en mí	121
18	Ejercicios.	130
	Confíe en su módulo ajedrecístico.	132
19	Ejercicios.	140
	También la cantidad es una cualidad.	141
20	Ejercicios.	148
	El estándar humano	150
21	Ejercicios.	156
	La teoría de la educación ajedrecística	157
22	Ejercicios.	161
	Los escrúpulos científicos de un entrenador de ajedrez	162
23	Ejercicios.	168
	Calidad.	169
24	Ejercicios.	180
	Expectativas.	181
25	Ejercicios.	186
	Ejercicios estratégicos	188
26	Ejercicios.	195
	Problemas casuales	196
27	Ejercicios.	201
	Conclusiones.	202
	La discusión continúa	207
	Índice de jugadores.	211

Prefacio



Sí, me considero una persona racional.

Sí, jugué 20...♔b8 en esta posición.

No, tenía mucho tiempo en el reloj.

Gasté más de diez minutos en esta jugada.¹

Jugar ajedrez puede ser confrontativo, y seguramente ayuda al poder mirar las propias performances con una sonrisa. He conocido algunos jugadores con un anhelo de perfeccionismo tal, que no pudieron aceptar sus defectos y abandonaron la práctica del juego.

El término "confrontación", en la oración "jugar ajedrez nos confronta con el funcionamiento de nuestro cerebro", parece un tanto extraño. Pero aunque se trata de nuestro propio cerebro, no parece que tengamos un gran acceso a él. Este bien conocido hecho es un tema mayor en la historia de las investigaciones filosóficas y psicológicas de nuestras capacidades cognitivas.

En las últimas décadas las ciencias cognitivas (psicología cognitiva, inteligencia artificial, neurología, neurobiología, filosofía y otras) han realizado considerables progresos. Para resumirlo de manera concisa y (demasiado) simple, puede decirse que nos movemos desde conceptos generales y teorías, hacia un conocimiento de un nivel más empírico y microscópico.

Algunas de las viejas cuestiones y de las nuevas intuiciones de las ciencias cognitivas constituyen la fuente de inspiración de este libro. ¿Son de alguna utilidad para el jugador que trata de mejorar su ajedrez? ¿Arrojan nueva luz sobre nuestros diversos métodos de entrenamiento? ¿O incluso sugieren nuevas y diferentes formas de entrenamiento?

Si usted juega al ajedrez, trata de mejorar su juego o trata de ayudar a otros a mejorar su juego, entonces vienen a la mente de manera automática muchas preguntas de las ciencias cognitivas.

¿Podemos realizar buenas evaluaciones siguiendo alguna lista de cómo-hacerlo? Tiene algún valor para el pensamiento ajedrecístico la reciente atención que se da al proceso inconsciente de

formación de decisiones? ¿Puede obtenerse un progreso significativo por medios puramente psicológicos? ¿Es el talento un concepto exagerado y todos podemos llegar a ser grandes maestros?²

Este libro desea ser una investigación sobre éstas y otras cuestiones con ellas relacionadas. Muchas teorías y libros sobre nuestro pensamiento y sobre cómo mejorar en ajedrez serán revisados, con el énfasis puesto en sus aspectos cognitivos.

No es mi intención, no obstante, realizar un trabajo estrictamente científico. El modo en que jugar ajedrez nos brinda una especie de "mirada interior" sobre nuestra mente es una de las cuestiones más fascinantes que tiene nuestro juego. Aún si el punto de partida de esta fascinación es la bien conocida pregunta "¿cómo he podido hacer semejante jugada?", la cual podría llegar a ser asimismo la pregunta "fundamental". Este interés y este asombro es lo que espero mantener vivo en esta ligera investigación.

Este libro trata sobre el progreso en ajedrez, pero además de ser una discusión teórica también desea efectuar una contribución práctica hacia ese objetivo. Por lo tanto, la mayoría de las posiciones propuestas tendrán forma de ejercicios o problemas al comienzo de cada capítulo.

Un pequeño anticipo: el autor es de la opinión que solo se puede aprender ajedrez trabajando sobre posiciones concretas. Resolver ejercicios es una de las formas de hacerlo.

Una de las principales afirmaciones de este libro parece ser que la manera en la cual escribimos nuestras jugadas en la planilla es suficiente "lenguaje" para aprender ajedrez, y no se necesitan otras palabras. Entonces, podrías preguntar por qué este libro no es una colección de ejercicios, y de hecho, ello podría haber sido un maravilloso resultado, si no fuera porque al autor le gusta tanto escucharse a sí mismo.

Estimado lector: No sé si resolviendo los ejercicios aprenderá mucho de este libro, aunque algo puede decirse: al menos aprenderá algo. Hay muchas posibilidades de que no todos compartan los puntos de vista que se desarrollan en este texto, ya que muchos de ellos entran en conflicto con las principales doctrinas de la pedagogía ajedrecística. Aunque el autor no es un filósofo francés, prefiere afirmar lo opuesto más que proponer alguna pequeña o sutil mejora.

Los ejemplos utilizados han sido cuidadosamente seleccionados. Dado que no son presentados como modelos de algún principio superior o de verdad, ellos deberían estar en condiciones de hablar por sí mismos.

No se necesita tablero para repasar estos ejemplos. Casi todos ellos constan de un diagrama y unas pocas jugadas, de modo que quien posea alguna habilidad para visualizarlos podrá seguirlos, recostado en un sofá o en alguna otra posición preferida.

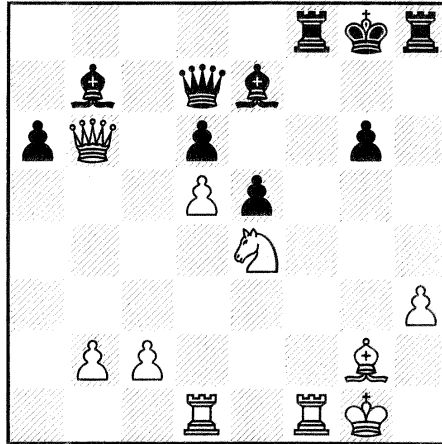
Comencemos entonces nuestro viaje por las cavernas de nuestra mente ajedrecística. No puedo prometerle al lector que al llegar al fin de este libro ya no hará jugadas como 20...♖b8. ¡Pero ciertamente sí tendrá dudas sobre su racionalidad!

¹ Dam-Hendriks, Campeonato Juvenil holandés 1985 (no, no gané el campeonato aquel año).

² Para evitar falsas expectativas por adelantado: si mi respuesta sobre esta última cuestión fuera positiva, ella hubiera estado en la portada de este libro.

Sobre los ejercicios

Para poder apreciar algo como una solución, debes comenzar por enfrentar un problema.



Juegan las blancas

- a) Finalmente, el par de alfiles decidirá el asunto.
- b) Se aconseja aquí deliberar cuidadosamente sobre las posibilidades.
- c) Es una pena que ya no se suspendan las partidas.
- d) ¿A quién dijo que le toca jugar?

En mi carrera como entrenador de ajedrez he acumulado una colección de ejercicios bien verificados y de uso frecuente. Muchos de ellos han sido incluidos en este libro para ilustrar mi historia y espero que el lector disfrute con ellos. Pero para obtener lo mejor de ello, recomiendo con énfasis tratar de resolver los ejercicios que se presentan al comienzo de cada capítulo.

Se trata de los así llamados ejercicios mixtos: algunos son de naturaleza táctica, otros más estratégicos. En la mayoría se deberá obtener la ventaja (pequeña, grande, ganadora) pero en ocasiones deberá también defenderse.

Con muy pocas excepciones, los ejercicios son presentados sin pistas. Tal como en una partida real. Desafortunadamente, es muy difícil en el entrenamiento recrear las condiciones de una partida real. El hecho de que una posición se presente como un ejercicio alimenta la expectativa de que habrá allí disponible una jugada especial, que es mucho mejor que las alternativas y que garantiza la ventaja. Como un reaseguro para el lector: esta expectativa estará justificada en casi todos los casos.

Cuando se conoce la solución de un problema es fácil subestimar a otras personas cuando a ellas les resulta compleja. Muchos entrenadores de ajedrez estarán familiarizados con este hecho.

Supongo que un jugador de club decente tendrá apuros en resolver todos los ejercicios correctamente (Lo sé, hoy en día se supone que se dirá que son todos "exigentes"). Algunos de ellos podrían ser resueltos por cualquiera, la mayoría apuntan a un jugador de club más fuerte y aún más que eso. Hay también unos pocos, que me animo a decir que no son tarea sencilla aún para un fuerte gran maestro.

No menciono esto para desanimar a los jugadores menos fuertes, y aconsejaría a todos intentar resolver cada ejercicio y, aún si no se encuentra alguna pista, elegir la jugada que uno haría.

Hay un proverbio que dice algo así como que "las jugadas se hacen de una a la vez", de modo que aún si no se tiene una idea clara acerca de la continuación, la jugada podría ser buena y hasta la mejor. Hay una bien conocida queja de un ajedrecista (luego de una derrota) que nos remite a este último hecho: "Al fin se ha descubierto que aquel idiota no vio nada". Y de hecho, en algunas ocasiones los jugadores hacen buenas jugadas sin ver porqué, y evitan todo tipo de amenazas y trampas sin darse cuenta.

La mejor manera de decidirse realmente por una jugada es anotarla. He sugerido el relajado escenario de leer este libro yaciendo sobre un sofá, sin lápiz en la mano: puede ser esto, puede ser aquello, ¿es ésta la solución?, sí, sí, se asemeja a la mía, no, no, debo ser estricto, así no se hace. ¡Jugar ajedrez consiste por completo en tomar decisiones (reales)!

Agradecimientos

Parte del material de este libro ha sido publicado, de manera más o menos similar, en la desaparecida *Dutch chess magazine Schaaknieuws* (en 2008).

El capítulo primero fue publicado en *The chess instructor* 2009 y puede ser leído como una anticipación de aquello sobre lo que versa este libro.

Hay muchas posiciones y fragmentos que provienen de mis propias partidas y de las partidas de mis estudiantes. Algunos otros los extraje de las novedades en ajedrez, como así también del estudio de los clásicos. Seleccioné muchos de otros libros: donde ha sido posible traté de mencionar la fuente.

Chess today, revista diaria que se envía por correo electrónico, merece una mención especial. De sus problemas cotidianos extraje algunos de los más recientes ejercicios tácticos de este libro. De modo que la gran mayoría de las posiciones de problemas son nuevas, pero algunas pocas pueden resultar familiares.

Por su ayuda con este libro, desearía agradecer especialmente a Jan van de Mortel, Peter Ypma y Anja de Wijs.

Juegue primero, piense después

Ganador del premio de la Federación Inglesa de Ajedrez (ECF) al mejor libro del año.

"¡Qué libro fantástico! Hace años que no disfruto tanto leyendo un manual. Me he reído todo el tiempo porque es muy gracioso, pero es asimismo una obra de enseñanza realmente importante".

Steve Giddins, autor de *50 ways to win at chess*

"Hendriks utiliza muchos ejemplos nuevos para fundamentar sus puntos de vista (...) Una lectura muy entretenida y provocativa. Estoy seguro que los lectores mejorarán su ajedrez".

Maestro internacional Arthur van de Oudeweetering, Chess Vibes

"Uno de los más inusuales libros de ajedrez que se han publicado recientemente. El autor se aproxima a su objeto desde una perspectiva filosófica, psicológica y de la moderna teoría de la enseñanza. Su tesis central es un ataque contra la manera en la que el ajedrez es enseñado en las obras convencionales (...) Hendriks escribe con un estilo humorístico y hay aquí mucho de buen ajedrez para disfrutar!".

Jueces del premio "Libro del Año 2011" de la Federación Inglesa de Ajedrez

"Realmente no puedo expresar cuánto disfruté el nuevo libro *Juegue primero, piense después* de Willy Hendriks.

Mark Crowther, TWIC

"Realmente un libro fantástico, colmado de ideas frescas y de excelentes ejemplos (...) Luego de leer este libro, se sentirá usted como Neo en el film *Matrix*, cuando descubre que su vida había sido una ilusión y que su verdadera vida comenzaba recién entonces".

Martin Rieger, Europa Rochade

"Gran parte del libro consiste en una bien fundada crítica del sinsentido, pero hay también un significativo aspecto constructivo (...) De lectura sumamente agradable".

Gran maestro Luke McShane

"El libro es una bocanada de aire fresco. Es diferente de las obras de enseñanza habituales en ajedrez, gracias a la metodología de Hendriks como así también a la manera en la que él enriquece pródigamente sus ejercicios con anécdotas y curiosidades. Esto es lo que hace al libro tan vivaz y de agradable lectura".

Remco Heite, Leeuwarder Courant

"Hendriks pasa por la criba los consejos vacuos y con frecuencia contradictorios de los libros de ajedrez, mostrando la frecuente semejanza de ellos con las obras de auto-ayuda".

Joe Petrolito, Australasian Chess Magazine

"Aunque *Juegue primero, piense después* se concibe como un manual de ajedrez, es en primer lugar un libro entretenido y claramente escrito, sobre el cerebro del ajedrecista".

Marco Kamphuis, Filosofie Magazine

"Por supuesto que Hendriks conoce muy bien que hay reglas que ayudan a encontrar buenas jugadas. Pero es refrescante que él muestre (...) que en muchos casos solo se trata de intuición y cálculo, y que unos cuantos entrenadores, comentaristas y periodistas de ajedrez son solo charlatanes".

Johan Hut, Gooi en Eemlander

"El objetivo principal de *Juegue primero, piense después* consiste en minar axiomas hondamente enraizados pero no probados mediante la investigación. Está escrito en tono humorístico".

Minze bij de Weg, Schaakmagazine

"Este libro utiliza un método distinto de los otros manuales. Se trata de **por qué** cometemos errores".

Hans Böhm, de Telegraaf

"Un libro fascinante (...) un ataque provocador pero bien fundado a la enseñanza ajedrecística clásica".

Bab Wilders, Nederlands Dagblad

"Es éste un libro muy recomendable para un entrenamiento ajedrecístico cualificado. Mediante fundamentos comprensibles y lógicos ofrece numerosas referencias y métodos concretos para elevar la fuerza de su juego".

Uwe Bekemann, Deutscher Fernschachbund

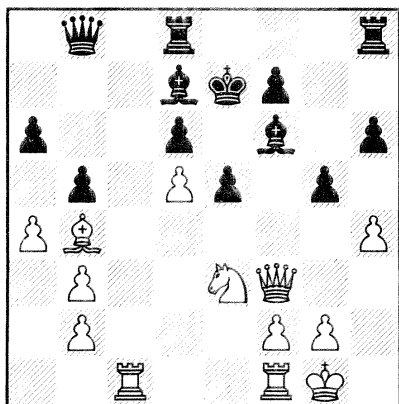
"Hendriks se ocupa de efectuar un examen crítico de muchos de los lugares comunes y clichés que con frecuencia se consideran evidentes en ajedrez. Él ofrece una alternativa: un método de prueba y error".

Edward Scimia, About.com Chess

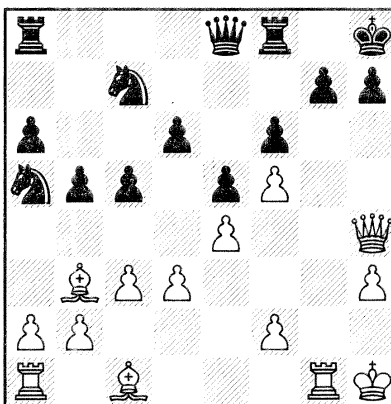
"En este libro no sólo se critican teorías ya establecidas. Hendriks pone también el acento en los aspectos positivos de determinados métodos de entrenamiento".

Richard Vedder, Schakers.info

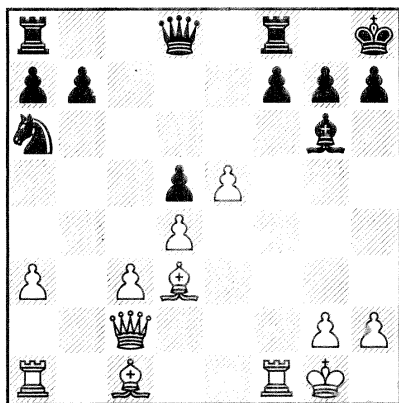
1. Ejercicios



1. Juegan las blancas



3. Juegan las blancas



2. Juegan las blancas

1. Primero juegue, luego planifique, luego evalúe

Dispara primero, luego pregunta.
Lema de diversos westerns

Mi suegro era miembro de un club de billar llamado FSTSWL: *First shoot then see what's left*. En holandés suena más elegante: ESDO: *Eerst stoten dan overhouden*. En comparación con esto, un club de ajedrez podría llamarse MFTL: *Move first, think later* (en castellano JPPD: *Juegue primero, piense después*). El título de este capítulo pareciera dar vuelta las cosas en esa dirección, y así se respira el mismo aire de los *jolly pub sports* que en el club arriba mencionado. Pero trato de ser serio.

Me gustaría exponer una suposición básica que parece por completo evidente para muchos entrenadores ajedrecísticos, y que sirve como fundamento a muchos manuales de ajedrez. Admito que también yo estuve apegado a ella por largo tiempo.

El siguiente diálogo pudo haber tenido lugar durante una de mis sesiones de entrenamiento.

Ver el diagrama siguiente

—Entrenador: Has tenido la oportunidad de echar un vistazo a la posición. ¿De qué se trata? ¿Cuál es su característica más importante? ¿Tienes alguna idea, Paul?

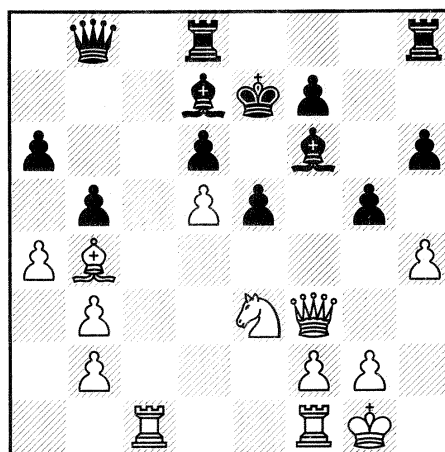
—Paul: Eh, sí: yo jugaría 1.♖c6, y si él toma la torre luego jugaré 2.♕d5.

—Entrenador: Sí, tú propones jugadas inmediatas. Pero volvamos a las características de la posición, ¿puedes decir algo acerca de ella?

—Paul: Bueno, eh, 1.♖c6 amenaza tomar en "d6"; no veo qué pueden hacer las negras al

respecto. Si él toma, yo tomo a mi vez y luego sigue ♕d5, ¿qué puede hacer él entonces?

Balashov - Sunye Neto
Wijk aan Zee 1982



Ejercicio 1. Juegan las blancas

Muchos libros de ajedrez están escritos en el mismo tono pedante que usa aquí el entrenador. Ellos están basados en la idea de que no se deberían ensayar jugadas al azar, sino que previamente habría que echar una buena mirada a las características de la posición, tratar de trazar un plan más general sobre tales bases y solo después procurar un resultado concreto a nivel de una jugada real.

Esto carece de sentido.

Ningún jugador de ajedrez piensa así, nadie ha aprendido a jugar ajedrez pensando de esta manera y ni siquiera lo hacen los entrenadores ni los autores de libros de ajedrez.

En muchos libros, no obstante, se nos propone esta perspectiva: si comprendemos bien las características de la posición, la buena jugada surgirá casi automáticamente.

Estos autores con frecuencia olvidan que ellos mismos actúan de manera inversa: ellos ya conocen cuál es la mejor jugada en la posición que seleccionaron para ilustrar un concepto. Entonces pretenden que esa jugada es una consecuencia lógica de su descripción de las características de la posición, cuando en realidad ellos están solo adaptando aquellas al movimiento que ya saben es fuerte.

¿Cómo podrían las cosas ser de modo diverso? Tomaremos la posición antes mencionada como un ejemplo. Muchos jugadores dirigirán en seguida su atención a las posibilidades de las piezas blancas, muy activas alrededor del rey negro:

a) 1.♖f5+ ♔xf5 2.♗xf5, parece bonito, tal vez seguido de 3.♞c6, aunque 2...bxa4 ataca el alfil y es desagradable.

b) 1.a5 lento...

c) 1.♙xd6+ ♕xd6 2.♗xf6+, gana para las blancas. Entonces si 1...♗xd6, sigue 2.♖f5+ ♔xf5 3.♗xf5 (amenaza 4.♞c6, pero no creo que sea suficiente). Tras 1...♗xd6, parece mejor inmediatamente 2.♞c6; la dama se retira, entonces 3.♗xf6, y si 2...♙xc6, 3.♖f5+ gana, si, debe ganar, las negras no obtienen suficiente compensación por la dama, todo está colgando. 1.♙xd6+ parece buena.

d) Pero ¿por qué no 1.♞c6 inmediatamente? Parece aún mejor. Después de 1...♙xc6 2.dxc6 viene 3.♖d5 (ataca "f6" y "c7" está también en la mira). ¿O es mejor 1.♙xd6+ después de todo?

Este es un modo habitual de pensar. Y hay muchos otros. Tal vez alguien encontrará 1.♞c6 sin haber visto previamente la variante 1.♙xd6+. O no verá ni 1.♞c6 ni 1.♙xd6+, ¡si usted encuentra estas jugadas es un jugador bastante fuerte!

Ahora que hemos encontrado 1.♞c6, podemos constatar que las blancas están ganando

en vista de la insegura posición del rey negro en el medio del tablero, la actividad de las piezas blancas, las debilidades de las negras en las casillas blancas, la sobrecarga del defensor de las casillas blancas (♙d7), la sujeción sobre el peón de "d6", la eventual posibilidad de ♖d5, etc.

En la partida, las negras abandonaron después de 1.♞c6! En cambio, tras 1.♙xd6+ ♗xd6 2.♞c6, la defensa con 2...e4! es aún difícil de quebrar.¹

Retrospectivamente, podría aún tratar de venderles el siguiente plan: Jugar 1.♞c6, haciendo presión sobre "d6", para eliminar el fuerte defensor de "d7" y para utilizar la fuerte casilla vacante "d5" continuando con ♖d5. De esta manera, mediante jugadas eficaces, llego al plan y a la evaluación de la posición en un orden inverso.

¿No es tal vez esta interpretación completamente satisfactoria? Lo admito, ya que para fijar mi punto de vista he exagerado un poco las cosas.

El punto es el siguiente: ¡no hay orden en absoluto! No evaluamos primero la posición y después buscamos jugadas. Todo sucede al mismo tiempo.

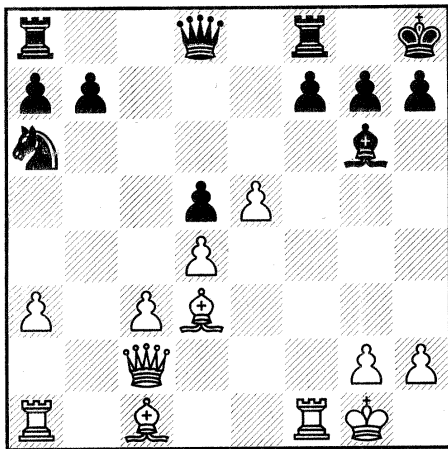
La explicación para esto es la siguiente: **no se puede tener una razonable aprehensión de las características de la posición si no está conectada con una jugada concreta.**

Vemos al mismo tiempo las características de una posición y las jugadas correspondientes, dado que las características que no están conectadas con una jugada concreta, son sencillamente irrelevantes.

No vemos una debilidad en "f7" si no vemos (al mismo tiempo o antes) jugadas como ♖g5 o ♙xf7.

¿Es posible aplicar a posiciones más tranquilas, con un carácter más posicional, el principio de contemplar primero las características de la posición y solo después buscar movimientos?

Kasparov - Shirov Wijk aan Zee 2001



Ejercicio 2. Juegan las blancas

¿Cómo se llega a concebir determinada jugada? Es una cuestión difícil en sí misma, dado que es dudoso que podamos rastrear por medio de la introspección lo que sucede en nuestro cerebro. Pero pienso, no obstante, que para cualquiera que juegue aquí **17.a4!** como Kasparov, esta jugada simplemente "aparece" en su mente. Alguien pensó algo así como "Tengo que expulsar la torre de f8", ¿cómo puedo hacerlo"?

Afirmo entonces que no hay realmente "orden" alguno en la manera en que miramos el tablero: vemos todo al mismo tiempo. Es como si se le preguntara a un jugador de fútbol qué vio primero: si al portero demasiado lejos de su portería, o, en su mente, al balón pasando sobre la cabeza del portero hacia la red.

Las palabras y las jugadas

"Está escrito que los animales se dividen entre (a) aquéllos que pertenecen al emperador; (b) los embalsamados; (c) aquéllos que están entrenados; (d) cerdos mamones; (e) sirenas; (f) los fabulosos; (g) perros perdidos; (h) aquéllos que están incluidos en esta clasificación; (i) aquéllos que tiemblan como si

*estuvieran locos; (j) los innumerables; (k) los dibujados con un cepillo de muy fino pelo de camello; (l) etc; (m) aquéllos que acaban de romper el jarrón con las flores; (n) aquéllos que a la distancia parecen moscas."*²

El "dogma del orden respetable", como me gustaría llamarlo, es una concepción didáctica obvia pero sumamente anticuada. No hay nada de malo en un entrenador que dedica atención a las diversas características de la posición. Se puede hablar de posiciones sumamente instructivas (especialmente si se sabe cuál es la mejor jugada). Pero deviene paternalista cuando quieres imponer el orden de "evaluación y plan" a tus alumnos. El ajedrez es un juego rápido. Cuando estás buscando la mejor jugada, no hay tiempo para divagaciones.

Estudiar cuidadosamente las características de la posición, trazar un plan general, procurar una "realización" de ese plan a nivel de la jugada; no es esta la manera en la que jugamos ajedrez, ni la forma en la que aprendemos a jugarlo. Este orden puede ser fácilmente revertido: las jugadas eficaces nos conducen a la esencia de la posición.

Estrechamente relacionada con el dogma del orden respetable y con frecuencia difícil de distinguir de él, es la noción, aún más perniciosa, que me gustaría describir un tanto solemnemente como "la ilusión del protocolo verbal".

Algunos entrenadores y autores de libros de ajedrez piensan que pueden formular todo tipo de consejos mediante palabras, y que ellos pueden ser aplicados a posiciones concretas y de este modo ayudar a un jugador a encontrar la jugada correcta (el plan correcto). En otras palabras, el lenguaje en ajedrez puede ser no solo descriptivo sino prescriptivo.

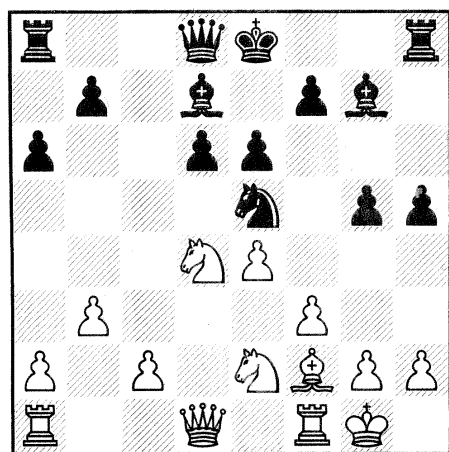
En los manuales ajedrecísticos de este tipo, se encuentran con frecuencia en primer lugar "consejos" de carácter general, seguidos por una partida magistral que sirve como ejemplo. Lo que se sugiere es que lo que hace el gran maestro no es otra cosa que seguir el consejo que fue dado.

Un ejemplo de esto puede encontrarse en el libro de Carsten Hansen *Mejore su ajedrez posicional* (La casa del ajedrez 2008), el cual está ampliamente basado en esta ilusión. Se advierte cuánto trabajo fue puesto en este libro, pero este consejo sin sentido, pronunciado en un tono pedante, hace que la obra sea difícilmente digerible. Debajo del título "Cómo crear debilidades" Hansen escribe, entre otras cosas, lo siguiente:

En posiciones donde el oponente no tiene debilidades, "se debe apuntar a los desniveles que existen sobre el tablero y ver cómo se puede usar de ellos para crear una debilidad en la posición del oponente, sea a través de una provocación directa o mediante un juego orientado a donde se vea un camino para generarla".

Como un "ejemplo" da el siguiente fragmento.

Shirov - Kasparov Linares 1997



Juegan las negras

16...g4! 17.f4 h4!

La bella punta de la idea. Tras 18.fxe5 dxe5, el caballo blanco no tiene casilla de escape. Las negras recuperan la pieza con un juego cómodo.

18.♙e3 h3 19.g3 ♘c6

Las negras han conseguido un pequeño triunfo: el peón en "h3" es una espina en la carne del blanco. Hansen va adelante con la partida, pero la debilidad (en las casillas blancas) ha sido creada (de manera deliberada, "con un juego destinado a ello").

Es como si se escribiera un manual sobre el arte de pintar, en el que se dijera que con algunas pinceladas bien dirigidas y una buena idea acerca de la eventual composición final, se puede crear la más exquisita pintura, y debajo de esto se imprimiera una obra de Monet como ejemplo.

Para preguntas tales como: ¿cómo creo una debilidad? Y ¿cómo me opongo a la iniciativa de mi rival?, no hay respuestas posibles salvo una: **¡haga buenas jugadas!**

Lo que podemos aprender de esta partida de Kasparov no es cómo podemos crear debilidades; la contribución instructiva está dada por las jugadas 16...g4! y 17...h4! Quién sabe si tal vez esto nos coloca algún día en la senda de una jugada similar a ...h5-h4, o en un sacrificio temporario de pieza parecido, o tal vez en una movida ...h5-h4 por completo diferente pero también eficaz.

Cuando enseñamos ajedrez, damos una multitud de proverbios. Al igual que en la vida real, podemos ver que ellos contienen una semilla de verdad, pero carecen de valor como consejos que puedan seguirse en todas las circunstancias.

Tomemos el siguiente adagio: "Responda a un avance de peones en el flanco con una acción en el centro". Un escritor de libros de ajedrez puede ofrecer muchos ejemplos atractivos para ilustrar esto. Sería dificultoso hacer una estadística sobre este asunto, pero en mi opinión, también es tan válido —o si se prefiere, tan carente de sentido— un adagio como éste: "Luego del avance de un peón enemigo en el flanco, permanezca en calma y no haga nada disparatado".³

Lo mismo vale para ciertas listas que aparecen como recetas. ¿Cómo inicio un ataque contra el rey enemigo? Sume atacantes, elimine defensores, abra líneas, apunte sus piezas en dirección al objetivo, sacrifique una

pieza para demoler la protección de peones de su oponente, dé mate. El problema con esta receta es que ella contiene casi todo lo que usted puede hacer en la cercanía del rey enemigo. Tal como sucede en la cocina, no basta una lista de ingredientes para preparar una comida sabrosa; se necesita además un buen cocinero.

Podríamos considerar la relación entre las palabras y las jugadas de acuerdo con la tradicional cuestión filosófica entre lo particular y lo general, pero a mi juicio no parece ser éste el punto de vista correcto. El ajedrez no consiste en la aplicación de principios generales que pueden ser expresados en palabras. Él pertenece a otro ámbito en el que las palabras son desesperadamente insuficientes. J. H. Donner ya señaló esto con su bien conocida descripción de jugar ajedrez como una percepción "olfativo-táctil".⁴

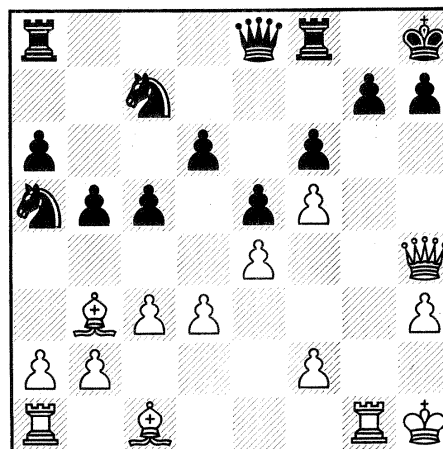
Para el lector de libros de ajedrez que desea elevar su nivel, esto significa que deberá comenzar a trabajar sobre el material, y no debería esperar demasiado de la parte del texto. No es un mensaje muy agradable para aquellos lectores que saltan las partidas, los fragmentos de partidas y ejercicios, en la búsqueda de aquella palabra mágica que sería la llave hacia un nivel superior.

Para el entrenador, esto significa que la primacía la deben tener las posiciones que se discuten. **Las posiciones no son ejemplos para ilustrar principios generales; constituyen el verdadero material de aprendizaje.**

Una de las formas que tiene un entrenador de pecar contra esto es introduciendo forzosamente las posiciones dentro de la camisa de fuerza de un principio general. Las variantes imprevistas que no encajan dentro de estos esquemas son desechadas o dejadas de lado.

Permítanme dar un ejemplo de mi propia práctica. Fue también un caso de copia servil de otro autor, pero es importante como ilustración de la manera en que la consideración de la posición puede ser empañada si se cree saber de antemano cuál será el resultado.

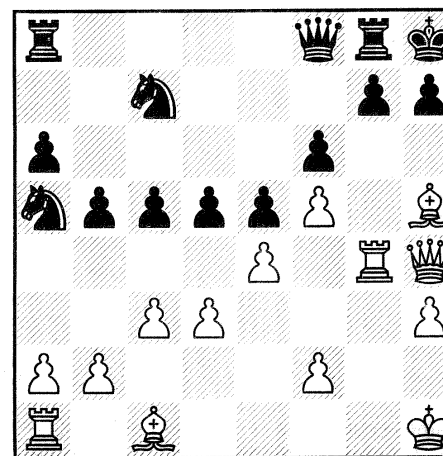
Dembo - Günther Bundesliga de mujeres 2004



Ejercicio 3. Juegan las blancas

Propuse esta posición a dos grupos de entrenamiento diferentes, con la idea de mostrar un atractivo ejemplo de maniobras.

La partida continuó con **21.♔d1!?** (¡precisamente la clase de jugadas que los entrenadores aman!), y luego de **21...♖g8 22.♕h5 ♜f8 23.♗g4 d5?!**

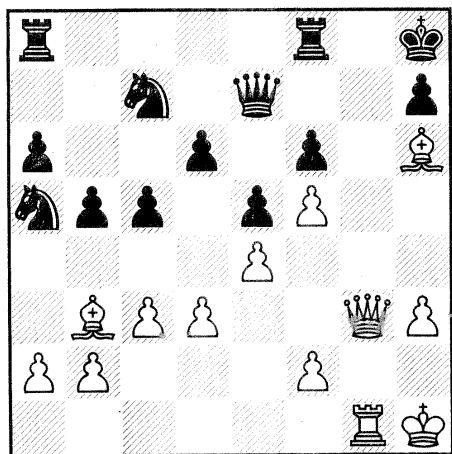


Las blancas ganaron elegantemente con **24.♕f7! g5** (24...♜xf7 25.♜xh7+!) **25.fxg6 ♗g7 26.♕h6**, y las negras abandonaron.

Encontré este fragmento en el libro de Andrew Soltis *How to choose a chess move*. (Batsford 2005). Es un libro entretenido, pero

contiene aquí y allí algunas variantes no rigurosamente exactas.

Soltis estaba también impresionado con la atractiva jugada 21.♔d1, pero en ambos grupos de entrenamiento se sugirió la movida 21.♞xg7. Al principio traté de rechazarla ("muy pocas piezas en posición de ataque" o "las blancas no deberían permitir el cambio de su hermoso alfil por el insignificante caballo negro en "a5""), pero luego de haber examinado algunas pocas variantes, procuré escapar con la promesa "de mirarla en casa", esperando que Fritz me ayudara aquí. Bien, no lo hizo. La fuerte jugada 21.♞xg7! gana inmediatamente. Luego de 21...♞xg7 22.♔h6+ ♕h8 23.♞g1, no hay defensa para las negras; 23...♞e7 se replica con 24.♞g3!



De modo que en la siguiente sesión de entrenamiento tuve que humillarme y pedir perdón.

Si se adhiere estrechamente a las generalidades, se pierde la visión de lo concreto. Todos sabemos que la cuestión fundamental de un ajedrecista no es un discurso entusiasta, sino la pregunta: "bien ¿qué juegas aquí?"

En años recientes unos pocos libros se han adherido a esta "primacía de lo concreto". Uno notable es el de John Watson *Los secretos de la estrategia moderna en ajedrez* (La casa del ajedrez 2008).⁵

Otro libro que pone mucho énfasis en esto es *El camino hacia el progreso en ajedrez*, de Alex Yermolinsky (Gambit 1999). Para el jugador que desea avanzar, él tiene solo un consejo: ve a trabajar. En su caso, ha sido el análisis de sus propias partidas el camino para alcanzar un más alto nivel. La comprensión y las habilidades no aumentan con generalidades tomadas de libros, sino en el trabajo esforzado con posiciones concretas.

¿Son entonces inútiles todos esos consejos y aforismos que nos han dejado los grandes jugadores de la historia del ajedrez? No; son dignas de destacar las siguientes palabras de Capablanca: **Si usted ve una buena jugada, ¡hágala!**

¹ Este ejercicio es tomado de *Imagination in chess* (Batsford 2004), de Paata Gaprindashvili, un libro con una gran cantidad de ejercicios, buenos pero bastante difíciles.

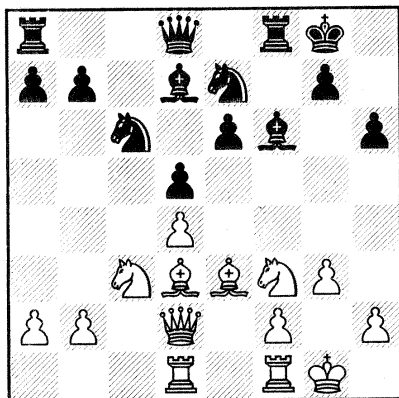
² Una famosa clasificación de Jorge Luis Borges atribuida a una cierta enciclopedia China llamada la *Heavenly emporium of benevolent knowledge*. Es citada en el prefacio de la obra de Michel Foucault *Les mots et les choses*. La relación consignada en el título es uno de los grandes temas de toda la historia de la filosofía: ¿cómo se relacionan palabras, conceptos, teorías, ciencias (y clasificaciones) con la "realidad", con las cosas como son?

³ En el capítulo 7, haré una indagación sobre este tópico.

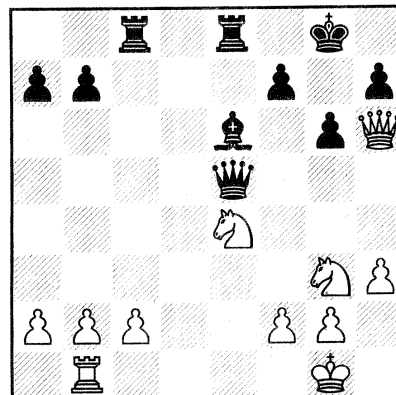
⁴ Donner, *The king*. (New in chess 2006), página 201.

⁵ Es éste un interesante libro sobre el modo pensar respecto de estrategia y sus transformaciones en el curso de la historia, el cual toma a Nimzovich como punto de partida. Tan lejos como puedo ver, Watson no echa por la borda la utilidad de los conceptos teóricos, sino que procura refinarlos.

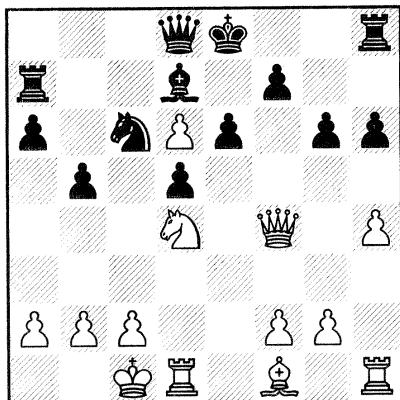
2. Ejercicios



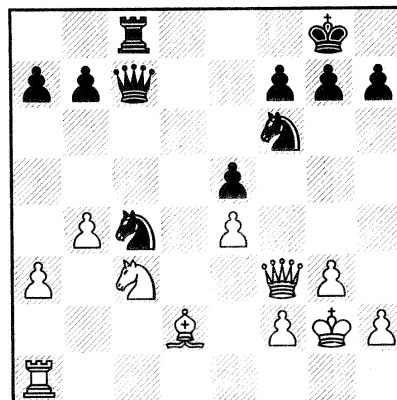
4. Juegan las negras



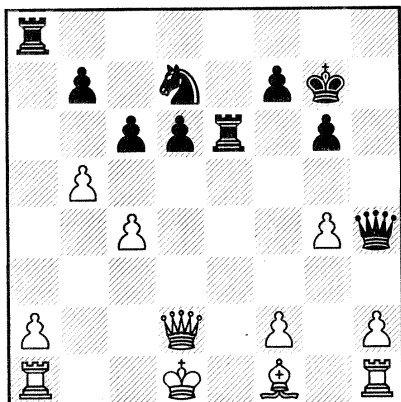
7. Juegan las blancas



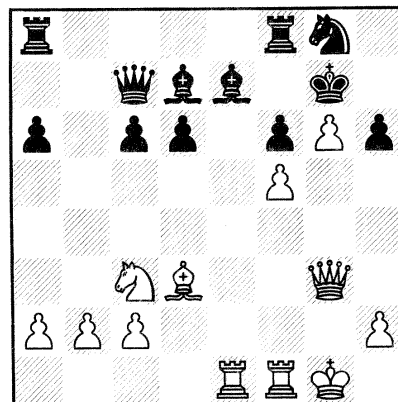
5. Juegan las blancas



8. Juegan las blancas



6. Juegan las negras



9. Juegan las blancas

2. Mire y verá versus ensayo y error

*Creo que en la ciencia no hay un camino maestro con señales epistemológicas indicadoras.
No; nos encontramos en una jungla y hallamos nuestra senda mediante prueba y error,
construyendo nuestro camino detrás de nosotros a medida en que avanzamos.*

Max Born

Los puntos esenciales de este capítulo pueden resumirse como sigue:

1) Los elementos/características relevantes de la posición y las jugadas (más o menos) eficaces se encuentran en mutua dependencia y la mayor parte de las veces se ven al mismo tiempo.

2) Los protocolos verbales, que deberían ser guías desde las características de la posición a las jugadas, tienen escaso valor.

3) El estudio de jugadas/planes eficaces es en consecuencia más adecuado que estudiar esos protocolos.

Estrechamente relacionadas se encuentran las siguientes dos declaraciones, sobre las cuales volveré más adelante:

4) Cuando miramos una posición, vemos (reconocemos) aquello que ya sabemos. "Encontrar" buenas jugadas depende más de la activación de la memoria que de alguna suerte de proceso creativo.

5) Encontrar jugadas tiene poco que ver con una selección basada en un sistema verbal jerárquico. Puede ser mejor descrito como un "reconocimiento de lo similar".

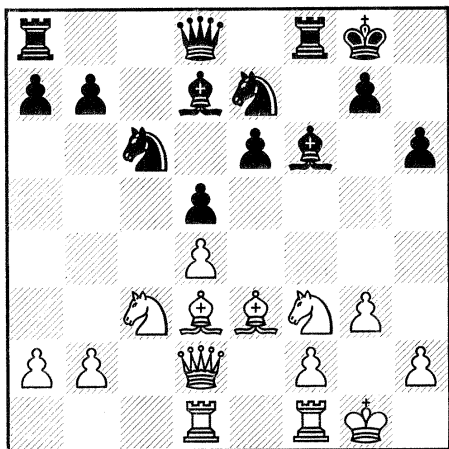
Estas afirmaciones están en conflicto con el modelo didáctico más común. En él se comienza por considerar detenidamente las características/elementos de la posición y luego se procede a encontrar las jugadas mediante un proceso de aplicación de pautas abstractas a soluciones concretas.

Desde el punto de vista didáctico esto es sumamente atractivo: las buenas soluciones están al alcance de todos y "ser un buen chico" (contemplar cuidadosamente en silencio en lugar de comenzar inmediatamente a gritar jugadas), es recompensado.

Es sencillo para el entrenador convencerse de que éste es el modo en que las cosas funcionan. No solamente porque este modelo ha dominado la didáctica (del ajedrez) por un largo tiempo, sino también porque es fácil extraviarse por la percepción (en retrospectiva) de lo que sucede cuando se examina una posición.

Es atractivo pensar que los movimientos que uno ve surgen lógicamente de las características de la posición que se está considerando. Y que otra persona que examine la posición tal como uno lo hace pueda acabar realizando las mismas jugadas, usando la misma lógica, el mismo esfuerzo intelectual y un pensamiento sujeto a reglas generales.

Romanishin - P. Nikolic Leningrado 1987



Ejercicio 4. Juegan las negras

He presentado esta posición a diversos grupos. No recuerdo si la resolví correctamente cuando la vi por primera vez, pero supongo que lo hice. Probablemente me tropecé con la jugada y vi que era buena.

Nikolic jugó 1...♙e8, y es la mejor jugada. Muchos de mis alumnos eligieron 1...e5, que es también una atractiva posibilidad.

¿Cómo se encuentra la jugada 1...♙e8? Muy probablemente porque "conocemos" este plan. Hemos visto la maniobra...♙d7-e8-h5 en posiciones más o menos similares a ésta, y en algún momento, mientras miramos la posición, apareció en nuestra mente. Y vemos que es buena.

Esto no necesariamente sucede en un nivel consciente. Hay entonces mucho espacio para elaborar racionalizaciones sobre esta jugada que simplemente apareció súbitamente en la mente. "Si, yo vi este alfil un poco limitado por mis peones, y mi rival había debilitado las casillas blancas con g2-g3; entonces me dije llevémoslo a "h5", lo que será bueno por la clavada y también puede resultar útil en la lucha por el control de las importantes casillas "d4" y "e5". Y además se combina bien con la torre en "f8", añadiendo presión a "f3".

Y uno puede realmente convencerse de ha-

ber hallado esta fuerte jugada de una manera tan ejemplar y racional. Así entonces uno se encuentra urgiendo a sus alumnos a considerar las características de la posición, con la expectativa de que la jugada 1...♙e8 emerja naturalmente de ellas, *tal como ocurrió en el caso propio*.

A lo mejor está usted pensando que no es posible autoengañarse de esa manera. No obstante, muchas investigaciones recientes en psicología demuestran que los seres humanos tienen mucho talento para autoextraviarse y formular racionalizaciones conscientes para comportamientos que se originan en un nivel inconsciente. Este particular caso de autoengaño que consiste en construir la propia memoria después del hecho es llamado "tendencia retrospectiva." Pienso que éste es un error esencial que los entrenadores cometen fácilmente: confundir la facilidad con la que se puede hablar posteriormente sobre una posición *concreta* (descriptiva) con la posibilidad de formular un conjunto de reglas escritas que puedan servir de guía en *cualquier* posición (prescriptiva).

En consecuencia, con la esperanza de devenir en el Copérnico del ajedrez, propongo un cambio de paradigma: la pretensión de que las características de la posición son las que conducen a las jugadas concretas puede ser invertida con, al menos, el mismo derecho.

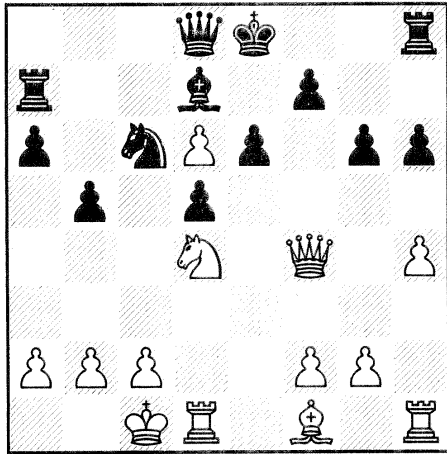
¿Nos estamos acaso moviendo alrededor de una "solución" similar a la de la gallina y el huevo? Dado que no tenemos acceso a esa gran cantidad de células cerebrales donde todo esto está "ocurriendo", es muy difícil decidir cuál es la descripción más adecuada.

Si estoy en lo correcto al rebatir el "respetable orden", entonces puede rehabilitarse un concepto que está sumamente devaluado por la didáctica tradicional: el de prueba y error.

Ver el diagrama siguiente

Le mostré esta posición a una joven alumna. "Ajá" dijo ella muy rápidamente 1.♙e3, y luego ♜xc6 y ♝xa7", "Muy astuto" dije, "pe-

ro tal vez yo podría retirar mi torre; ¿ganarías entonces de todos modos?" Y luego, un poco después, para ayudarla: "si 1. ♖e3, tal vez yo podría jugar también 1... ♜xd4". Ella: "Ah sí, hmmm, oh no, 2. ♗xd4, atacando *ambas* torres". Y luego rápidamente después de eso, "Oh sí, 1. ♜xc6! ♙xc6 2. ♗d4!".



Ejercicio 5. Juegan las blancas

Una típica manera de encontrar la solución correcta a través la prueba y el error, aun cuando se encontraba disponible una clara estrategia de "mira y verás": dos piezas indefensas dirigen la atención hacia el ataque doble con la dama.

Podría haber dicho algo con valor didáctico, y tal vez lo hice, pero para ser honestos, la mayor parte de las veces encuentro estos ataques dobles de la misma manera, embrollando con jugadas atractivas, probando una, luego la otra, después la siguiente, "¡hey, un ataque doble!".

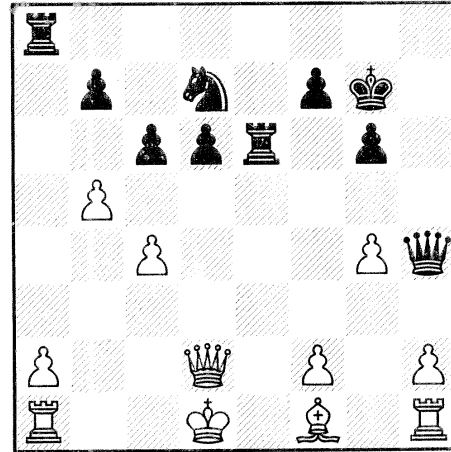
Ver el diagrama siguiente

Al igual que en este caso las negras, aún con un peón menos, tiene claramente una agradable elección entre 23... ♗xg4+ y la perzosa 23... ♜c5, cuando de pronto advertí el "doble de dama": 23... ♗f6! Y las blancas abandonaron (24. ♙c1 ♗f3+).

El primer ejercicio tiene su origen en el

método "paso-a-paso", el programa de entrenamiento desarrollado por el maestro internacional holandés Cor van Wijgerden. Es un muy buen método con una gran cantidad de ejercicios (la mayoría de ellos tácticos), bien clasificados y bien contruidos, de acuerdo con los diferentes niveles de dificultad.

Gielen - Hendriks Elst 2001



Ejercicio 6. Juegan las negras

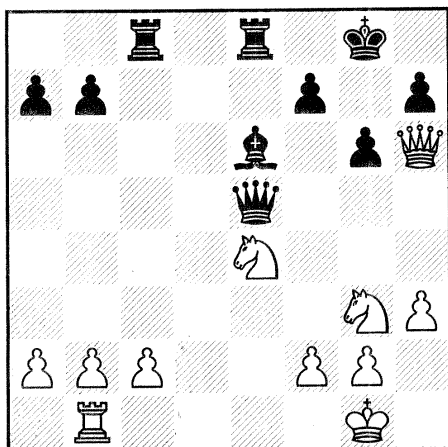
Van Wijgerden es un defensor de la estrategia busca-y-resuelve. Esta clase de ataque doble es un ejemplo ideal para demostrar estas estrategias. El condena explícitamente el método de prueba y error: Con mucho empeño enseñamos a los niños a no hacer estos ejercicios al azar... Buscar jugadas utilizando un método de prueba y error, adivinar y errar, es una "estrategia" equivocada.¹

Pero prueba y error no equivale necesariamente a azar. Se comienza por intentar jugadas que (por alguna razón) se percibe que son las más prometedoras. Una condición esencial para la mayoría de las combinaciones es tener piezas que puedan hacer algo. Comenzar a trabajar con estas piezas puede conducir rápidamente al verdadero objetivo.

Parece que estuviéramos nuevamente encerrados en el dilema de la gallina y el huevo. Es sencillo ridiculizar el método de prueba y error como si equivaliera a andar a tientas en

la oscuridad. Pero de igual modo podríamos reírnos del general que analiza las debilidades en las líneas enemigas, solo para descubrir inmediatamente después que carece de tropas para atacarlas.

Hendriks - Van der Wel Arnhem 2008 (rápida)



Ejercicio 7. Juegan las blancas

Piezas indefensas explotadas por un ataque doble implican un gran caso para una estrategia de búsqueda. Se hace más difícil con otros motivos tácticos. Tomemos por ejemplo "piezas que están a distancia de un doble de caballo".² Hay una enorme cantidad de ellas. ¿Existe alguien que las busque y vea luego si hay un caballo en el lugar justo?

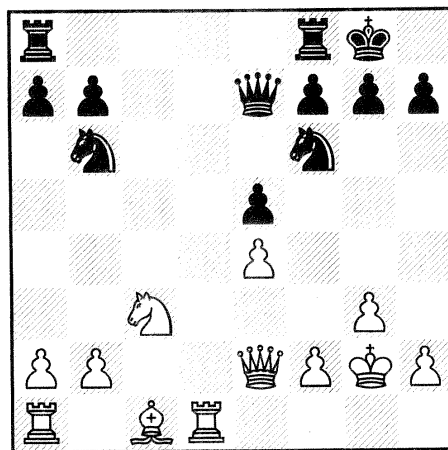
Si con el ojo de nuestra mente regularmente vagamos con los caballos a nuestra disposición (como sospecho que hacemos todos), tenemos un camino más realista para no omitir demasiados dobles.

En la posición del diagrama la jugada **1.♘h5!** decidió la partida.

Otro abogado de la teoría de "mire y verá" es el bien conocido entrenador americano Jeremy Silman. Para Silman la esencia de considerar una posición consiste en identificar los principales "desequilibrios", lo que conduciría al jugador al camino correcto.

En su libro *The amateurs mind*, Silman

pone a prueba su teoría jugando algunas posiciones contra sus alumnos para ver que han aprendido.



Juegan las blancas

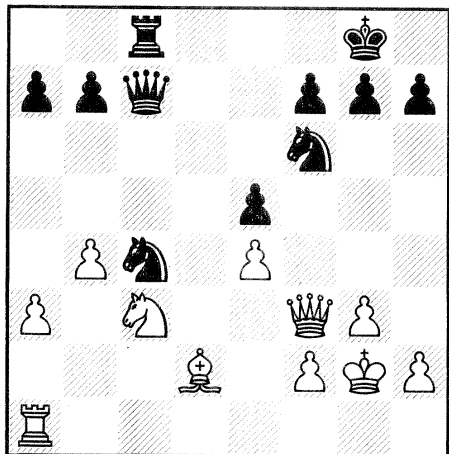
Esta posición (de una partida Silman-Gross, del America Open de 1992) es la primera que propone Silman y el motivo central según él debería ser "el desequilibrio alfil-caballo."

El alumno debería advertir esto en primer lugar, y luego de alguna manera "utilizarlo" en el juego. Para disgusto de Silman, en tres de sus ejemplos, dos alumnos fallaron al indicar el principal desequilibrio y todos en cuanto a cómo aprovecharlo.

Yo creo que no es solo la ventaja de alfil contra caballo la que da superioridad a las blancas. Varias de sus otras piezas están mejor ubicadas que las negras. El caballo en "b6" está especialmente mal ubicado.

El jugador con 1000 de Elo continúa débilmente, pero recibe una felicitación porque "considera que el alfil debe ser conservado". A mí me parece que no está tan mal **1.♗g5**, la jugada que los ajedrecistas con 1600 y 1200 de Elo propusieron y no fueron felicitados.

El jugador de 1000 puntos comenzó con **1.a3?!** (en la partida Silman jugó **1.♗e3**; también parecen buenas **1.♗g5** y **1.a4**) **1...♞fd8 2.b4?! ♞xd1 3.♞xd1 ♞c8 4.♞f3 ♞c7 5.♗d2 ♞c4?!**



Ejercicio 8. Juegan las blancas

Ahora las blancas perdieron una pieza con 6.♔d3. Al darle una segunda oportunidad jugó 6.♕e1. Silman no menciona 6.♕g5!, la cual parece otorgar una clara ventaja a las blancas aún si busca eliminar el "principal desequilibrio."

Como indica su *ranking*, este jugador está aún en sus inicios. Cargarlo con un "desequilibrio alfil-caballo" parece un poco desmesurado. Cuando hay un peligro constante de perder bien los alfiles o bien los caballos, la diferencia entre unos y otros aparece como una cuestión menor.

Pero el punto más importante que quiero señalar es que es necesario tener una idea de posible continuaciones para poder apreciar el valor del caballo en "b6". Se necesitan jugadas como a2-a4 (a5) y b2-b3 en el repertorio para poder utilizar este caballo malo o aún para advertir que es malo. Las características importantes de la posición se combinan con jugadas efectivas. Si no se tiene idea alguna de planes como a2-a4-a5 (tal vez en combinación con ♕g5, para preparar ♖d5) o de la posibilidad que tienen las negras de jugar o no ...♜c4, entonces la noción de caballo malo en "b6" carece de sentido. A Silman le parecerá inadmisibles, pero yo creo que el asunto funciona al revés: se ven en primer lugar las jugadas eficaces (o, como en el caso del ca-

ballo en "b6", la ausencia de buenas jugadas) y luego se llega a la conclusión de cuál es el desequilibrio más importante.

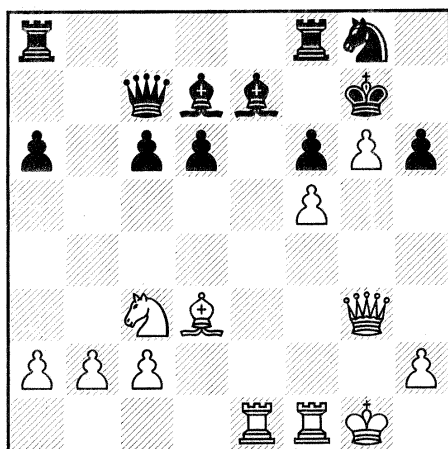
Por el contrario, Silman formula su regla principal de la siguiente manera: "Antes de que te dejes llevar de la mano, déjame recordarte lo siguiente: ¡No consideres jugadas individuales! De hecho, nunca calcules hasta que comprendas los componentes (desequilibrios) básicos de la posición".³ Tenemos aquí condensado en pocas palabras el error de la doctrina "mira y encontrarás."

Yo pienso que para un jugador de ajedrez es prácticamente imposible considerar la posición sin tener en cuenta jugadas individuales. En todo caso, no aconsejaría hacerlo, porque nos privaría de un camino muy eficaz para llegar a la esencia de la posición.

Con la actitud que demuestra en su libro, Silman me recuerda un poco la figura del "Tío Jan" en la famosa parodia de Donner. En los Países Bajos había un popular manual para principiantes llamado *Uncle Jan teaches his nephew how to play chess* ("El tío Juan enseña a su sobrino a jugar al ajedrez", publicado por primera vez en 1935). En la parodia de Donner aparece de imprevisto otro tío, el Tío Hein. Parece ser la oveja negra de la familia (fumador, bebedor, expulsado del club de ajedrez por no pagar la cuota). Sin embargo, y no es sorprendente, resulta ser el mejor jugador. El Tío Hein interrumpe la sólida y respetable enseñanza del Tío Jan con algunas líneas concretas que demuestran que el dogmático abordaje del Tío Jan es incorrecto. Pero la lección finaliza cuando la madre del sobrino echa al tío Hein de la casa por su comportamiento irrespetuoso (y a causa de su "vergonzosa plática con mi hermana Truus"). "El tío Hein no dijo nada, pero no necesito contarles que reía a carcajadas mientras daba un portazo detrás de sí", finaliza la historia.⁴

Para un ajedrecista no solo es esencial encontrar la mejor solución, sino también arribar a ella tan rápidamente como sea posible, para ser capaz de rebatir a todos durante el análisis, bien en grupo o durante las sesiones de entrenamiento.

Cherbak - Lazarev Kiev 1960



Ejercicio 9. Juegan las blancas.

Las blancas ganaron bellamente llevando su caballo a "h5".

20. ♖e2! ♜b6+ 21. ♔g2 ♝fd8 22. ♘f4 ♞d4
23. ♞e4 ♞c5 24. ♘h5+ ♜f8 25. g7+

Las negras abandonaron.

Resulta divertido que algunos de mi estudiantes resolvieran este problema correctamente sin notar que las negras tienen una pieza de más. Dado que ello no puede considerarse un desequilibrio menor, temo que hayan pasado por alto la parte en la que se consideran los desequilibrios conjuntamente.

¡Y han hecho bien! El ajedrez es un juego veloz. Pueden decirse muchas cosas sobre esta posición.

"Las negras tienen una pieza por un peón, pero es un bonito peón en "g6", y el rey negro no está muy seguro. Las piezas blancas están bien ubicadas, en contraste con las negras, las cuales no están muy activas. Echemos una mirada al caballo de "g8" por ejemplo, ¿adónde puede ir? El alfil negro de "e7" luce también absurdo y las torres negras no están haciendo nada en la ofensiva; tal vez puedan efectuar alguna presión en el futuro..."

"¡Hey mister, no pierda su tiempo! ♘e2-f4-h5!".

En el modelo "mire y encontrará", el conocimiento consiste principalmente en consideraciones y reglas para "convertirlos" en jugadas. Según creo, las jugadas no son (solo) el resultado de un proceso del pensamiento, sino que son la parte más importante de aquello que constituye nuestro conocimiento.

Maniobras, planes, jugadas. ¡Buenas jugadas! Jugadas que en el pasado nos condujeron al triunfo.

Si no se tienen a la mano las jugadas y los planes exitosos, será difícil encontrarlos. Se ve lo que se sabe. Si se ha decidido por 1... ♔e8 como hizo Nikolic, y afirma honestamente que jamás vio esa idea antes, ¡entonces lo felicito por su extraordinario talento!

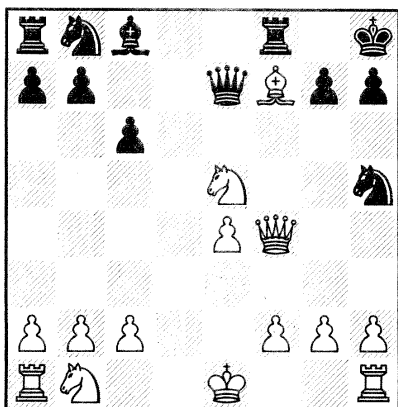
¹ Van Wijgerden en *The chess instructor* 2009, página 49

² *Workbook Step 6*, página 71.

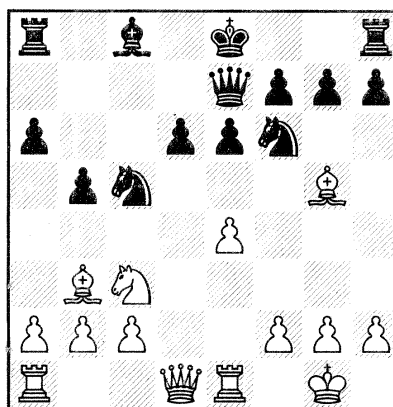
³ *The amateur's mind*, página 3.

⁴ *The king*, páginas 177-181

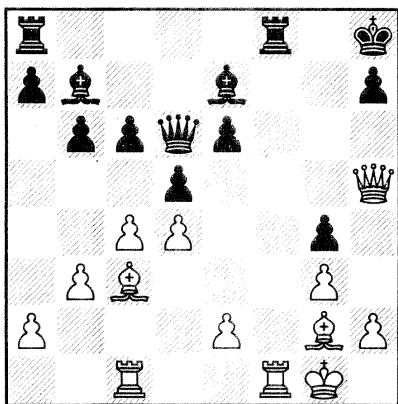
3. Ejercicios



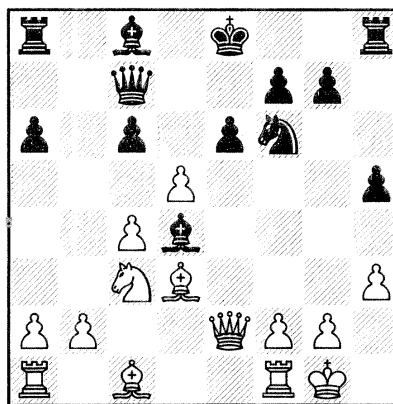
10. Juegan las blancas (muy difícil)



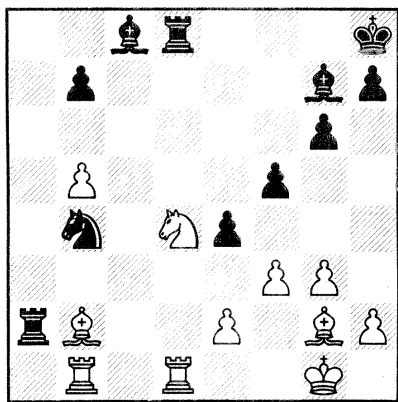
13. Juegan las blancas



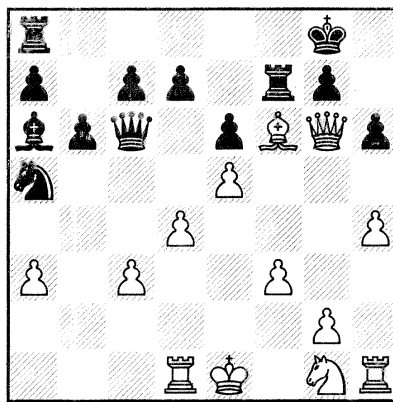
11. Juegan las blancas



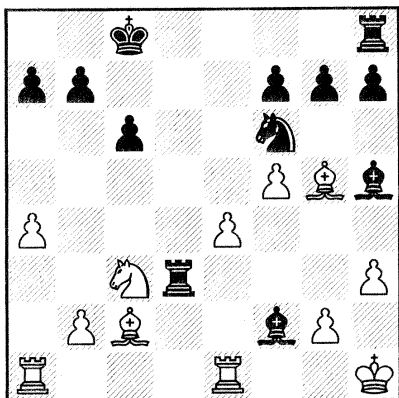
14. Juegan las negras



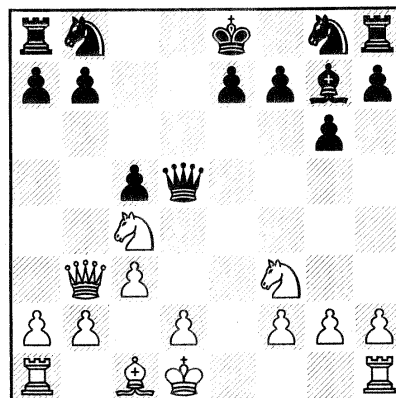
12. Juegan las blancas



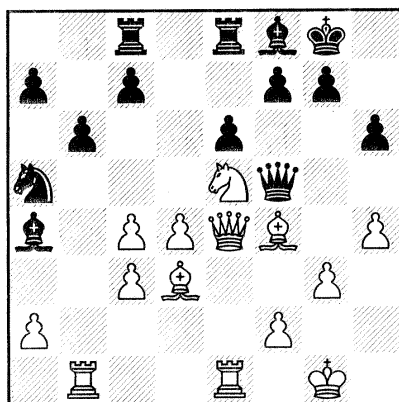
15. Juegan las blancas



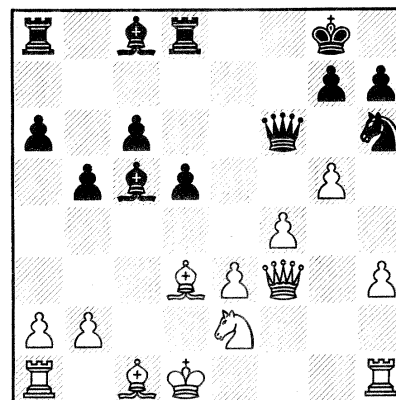
16. Juegan las negras



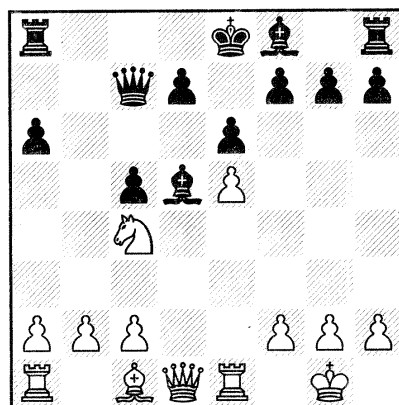
19. Juegan las blancas



17. Juegan las blancas

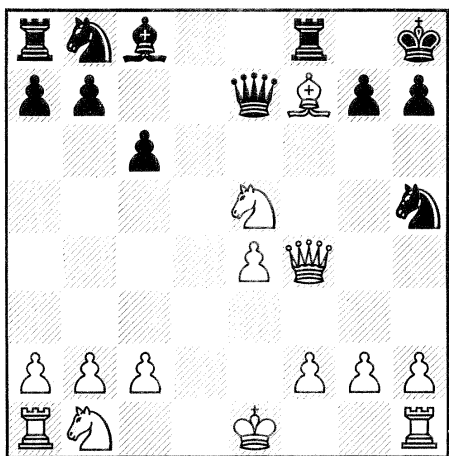


20. ¿Pueden las negras salvarse?



18. Juegan las blancas

3. Mi más bella jugada



Ejercicio 10. Juegan las blancas

Las blancas tienen dos peones más pero están en gran riesgo de perder una pieza. ¿Cómo pueden sobrevivir (y tal vez hasta quedar un poco mejor)? (ver página 34)

Hay dos cosas ligeramente reprobables que decir respecto de la jugada más bella de mi carrera:

a) no pensé en ella por mí mismo, lo hizo Fritz.

b) no logré jugarla, aunque faltó poco para ello. Pero es una jugada muy sorprendente y bella, de modo que me gusta presentarla como mi mejor jugada de todos los tiempos, aunque mi principal mérito consistió en mirar el despliegue de Fritz en el momento correcto (y comprender que algo bello aparecía).

Escribí un artículo sobre esta jugada para *The chess instructor*, (New in chess 2009) conectándola con la noción de estrategia de búsqueda, aunque en ese momento era un poco escéptico con relación a este concepto. La publicación se demoró y los editores decidieron incluir otro artículo mío (el capítulo

primero de este libro). Estoy contento por ello, dado que el artículo original ya no reflejaba acabadamente mi perspectiva sobre la cuestión.

Aunque tal vez esté equivocado y el problema del diagrama pueda ser resuelto a través de alguna lógica ejemplar en lugar de todo esto de adivinar y errar.

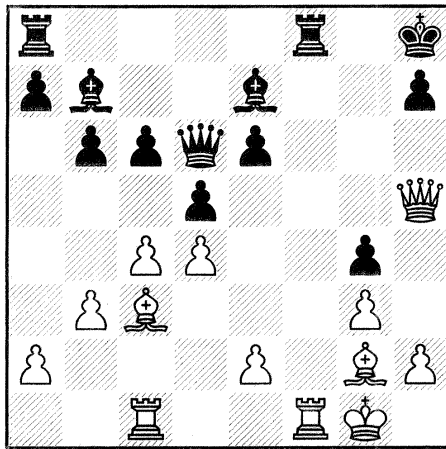
Mostré esta posición a muchos jugadores fuertes y tuvieron dificultades para resolverla, aunque la solución no es muy profunda (en número de jugadas) ni en riqueza de variantes.

En su ameno y difícil libro *Secretos de la táctica en ajedrez*, (Merán 2003), Mark Dvoretsky dedica un pequeño capítulo al tema "combinaciones imposibles de hallar". Pero la imposibilidad a la que apunta Dvoretsky es causada principalmente por la "muy complicada, casi irracional" naturaleza de la posición que se está considerando (o jugando, en su caso), teniendo en cuenta que la dificultad en encontrar "mi" jugada parece consistir en la identificación del motivo táctico.

Tal vez pueda ayudar la sugerencia del motivo táctico principal: la apertura de líneas. O tal vez la apertura de líneas es considerada como la realización táctica del motivo, y el ataque indirecto, el motivo. Más vívidamente, el ataque indirecto puede ser descrito como "rayos X". De modo que se podría sentir el poder de las piezas (lineales), al margen de todos los obstáculos que momentáneamente las limitan.

En ocasiones las líneas están tan llenas de obstáculos, o los obstáculos parecen tan inmovibles, que un jugador no ve la pieza "mirando a través de". Esto se da con frecuencia en el caso de peones (sean enemigos o amigos), porque ellos son por naturaleza muy poco móviles y se requiere imaginación y a

veces ayuda para quitarlos del medio. Les daré un ejemplo de uno de mis alumnos:



Ejercicio 11. Juegan las blancas

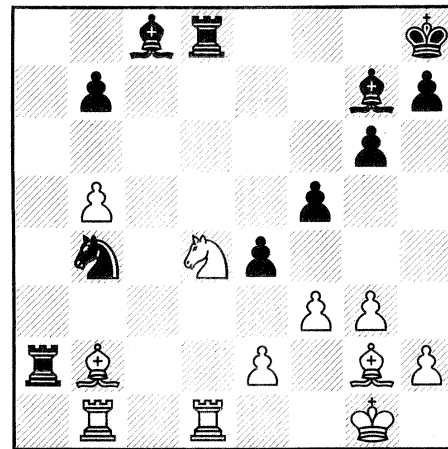
Las blancas tienen una muy buena posición y jugaron **25. ♖xg4**, ganando un peón, lo que debería ser suficiente para ganar la partida. Pero luego de algunas inexactitudes las negras lograron obtener unas tablas. Si la posición hubiese formado parte de un libro de problemas, el conductor de las blancas (que habitualmente es bastante fuerte tácticamente) probablemente hubiera advertido la bonita victoria con **25. ♕e4! dxe4 26. d5+**, y las negras solo pueden evitar el mate mediante la entrega de mucho material.

Mi alumno no apreció realmente el valor del alfil en "c3" apuntando contra el rey en "h8". "Ver" este ataque indirecto es esencial para comenzar a buscar el modo de quitar el peón de "d4" del camino y finalmente encontrar la jugada **♕e4** (tal vez luego de considerar jugadas como e2-e4 o c4-c5 con la misma idea de abrir líneas).

"Mire al alfil apuntando al rey", gritó el entrenador, agitando fuertemente la mano sobre la diagonal "a1-h8", una función que los modernos programas de ajedrez implementaron con sus bellas y coloridas flechas para mostrar el ataque oculto.

Pocos meses más tarde mi alumno demostró que había aprendido rápidamente y tomó

revancha en una posición bastante similar (y, casualmente, contra el mismo oponente).



Ejercicio 12. Juegan las blancas

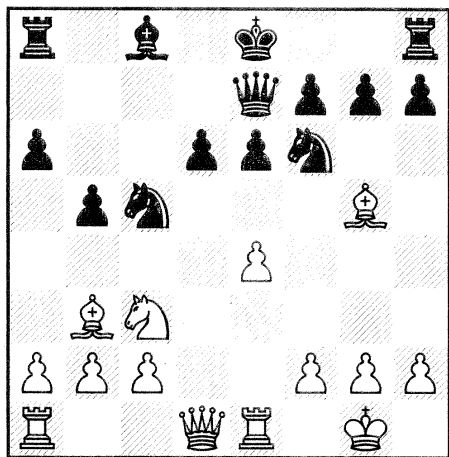
Luego del error cometido por las negras al jugar **28... ♖a8-a2?** (esta torre debería permanecer en la octava fila, defendiendo a su colega en "d8"), las blancas hicieron un ataque doble descubierto muy bonito con **29. ♘xf5!**, forzando la inmediata rendición.

Pero este ejemplo está un poco fuera de lugar, dado que estamos considerando posiciones en las cuales los peones juegan el papel de obstáculos difíciles de remover. Un caballo propio, tal como el ubicado en "d4", es más sencillo de mover del camino, ello depende solo de nosotros.

Cuando dos peones están obstruyendo una línea (con una casilla entre ellos) existe un procedimiento estándar para abrirla. Si se sacrifica una pieza en una "casilla de conexión", tomar y retomar es suficiente para abrir la fila. Por ejemplo en la Siciliana, las blancas utilizan con frecuencia este método para despejar líneas.

Ver el diagrama siguiente

Las negras han jugado la apertura de manera desafortunada (en un encuentro mío en ICC) y la posición permite despejar la columna "e":



Ejercicio 13. Juegan las blancas

13. ♖d5! exd5

Luego de 13... ♗d8 14.e5! dxe5 15. ♖xf6+, las negras también colapsan.

14.exd5 ♖ce4 15. ♕xf6 ♗xf6 16. ♗xe4+ ♔f8

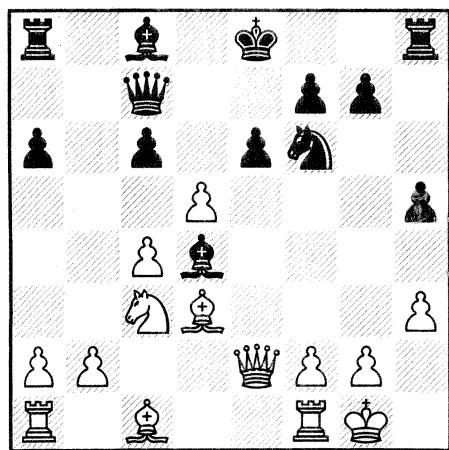
Y las blancas ganan.

Las negras disponen de una combinación estándar del mismo tipo utilizando la casilla "g4" para despejar la columna "h" para el ataque.

Un ejemplo sencillo:

Nuri - Georgescu

Budva 2003



Ejercicio 14. Juegan las negras.

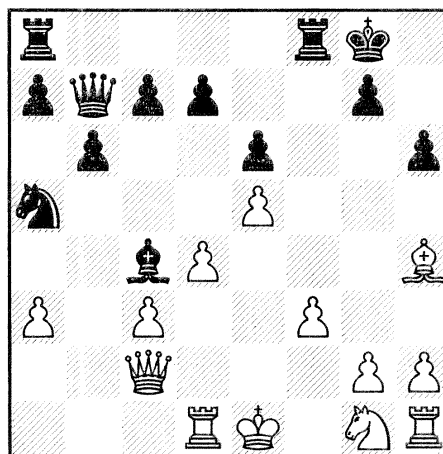
13... ♗g4!

Fuerza la rendición, dado que después de 14.hxg4 hxg4, 15.g3, no hay defensa contra 15... ♗xg3 mate.

Una versión especular y mucho más difícil de este esquema de ataque la encontramos en una partida temprana de Jan Timman.

Timman - Brinck Claussen

Wijk aan Zee 1971



Juegan las blancas

Como problema táctico, esta posición configuraría un muy duro ejercicio. Pero Timman ya a este punto debía haberse decidido por su brillante idea de ataque, dado que de otro modo sus dos próximas jugadas carecerían de sentido.

En *Winning chess middlegames*, (New in chess 2009) Ivan Sokolov afirma que es posible que la posición de las negras no pueda sostenerse a partir de la próxima jugada.¹

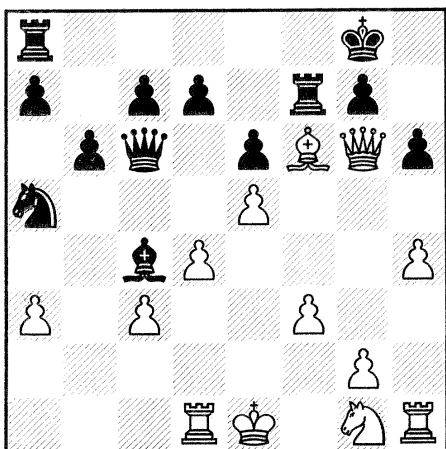
Esto no es tan claro.

17. ♗g6! ♔f7 18. ♕f6 ♗c6 19.h4!

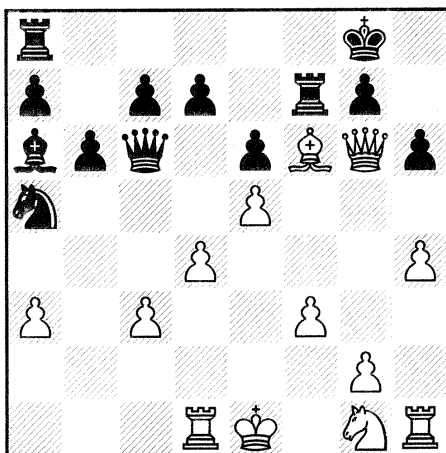
Ver el diagrama siguiente

Las blancas revelan su plan de abrir la columna "h" mediante la bonita maniobra ♖g1-h3-g5.

19... ♕a6?



La jugada perdedora. En lugar de ella, 19...♖af8, planeando sacrificar la calidad, parece dejar todo en orden para las negras. Otra mejora pudo haber sido 19...♘b5. Si las blancas continúan como en la partida con 20.♗h3 ♕xc3+ 21.♔f2, las negras tienen la jugada extra 21...♘a4!, para responder 22.♗g5? con 22...hxg5 23.hxg5 ♕c2+, cambiando damas.



Ejercicio 15. Juegan las blancas.

20.♗h3!

Los jaques de las negras se acabarán cuando el rey blanco pueda esconderse en "g3".

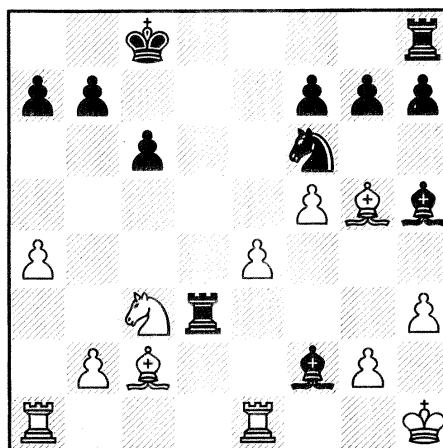
20...♕xc3+ 21.♔f2 ♗c4 22.♗g5

Las negras abandonaron.

En la siguiente posición las negras encuentran una muy bonita ejecución de nuestro te-

ma. Es necesaria alguna imaginación para ver la torre de "h8" apuntar al rey de "h1".

Maister - Grozdov
Union Soviética 1954



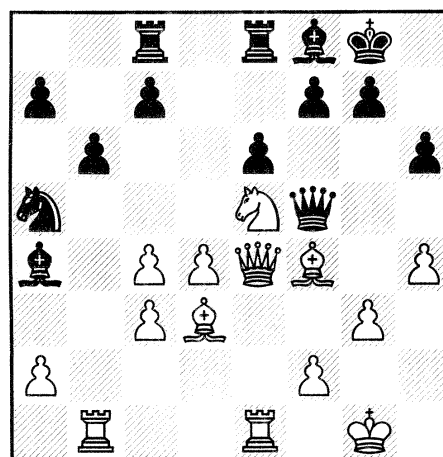
Ejercicio 16. Juegan las negras.

1...♖xh3+! 2.gxh3 ♘f3+ 3.♔h2 ♗g4+! 4.hxg4 h5

Las blancas abandonaron. Debido al desafortunado alfil en "g5" ellas no han podido mantener cerrada la columna "h".

No menos estética es la siguiente famosa ejecución con los colores cambiados.

Filguth - De la Garza
México 1980



Ejercicio 17. Juegan las blancas

Aquí el motivo está realmente oculto. Las blancas pueden ganar un peón limpio con 19. ♖xf5, pero la posibilidad de un ataque al descubierto aparece como más promisorio, especialmente desde que la dama negra tiene pocas casillas para ocupar.

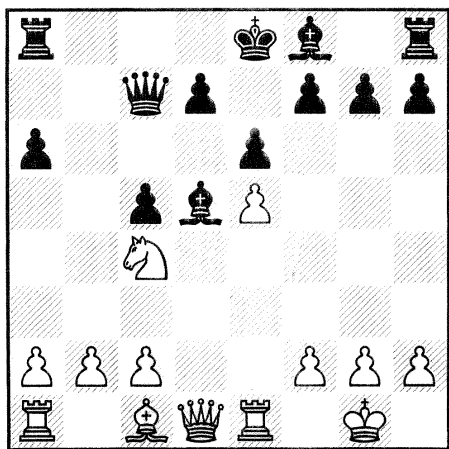
Esto condujo a las blancas a la bonita jugada 19. ♖h1, luego de la cual las negras se rindieron.

En caso de 19... ♖f6 seguiría 20. ♔g5! y las negras tendrían que entregar su dama (tras 20... hxc5 21. hxc5), o permitir 21. ♖h7 mate.

Este sacrificio en la "casilla de conexión" tiene lugar con cierta regularidad. Mucho menos frecuente es la remoción de dos peones sin que se retome en la misma casilla. Un bonito ejemplo es la siguiente miniatura.

Glek - Arkhipov Tomsk 2001

1.e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 e6 4. 0-0 ♘ge7
5. ♖e1 a6 6. ♙xc6 ♘xc6 7. d4 cxd4 8. ♘xd4
♙c7 9. ♘xc6 bxc6 10. e5 ♙b7 11. ♘d2 c5
12. ♘c4 ♙d5?



Ejercicio 18. Juegan las blancas

Las negras están ciegas a las señales de advertencia: su rey está en el medio, las blancas las aventajan en desarrollo y (nuestro tema) la torre en "e1" apunta al rey en "e8".

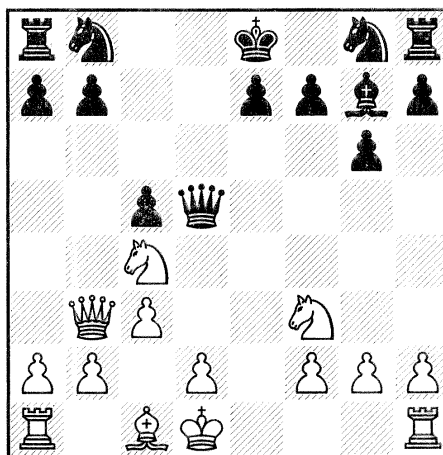
13. ♘d6+! ♙xd6 14. ♖xd5!

Las negras abandonaron, dado que pierden una pieza.

Nótese que las jugadas no pueden invertirse. Luego de 14. exd6 ♖b7 (no 14... ♖xd6, por 15. c4), las negras están bien.

No menos sorprendente es el siguiente mazazo.

Smyslov - Zhu Chen Amsterdam 2001



Ejercicio 19. Juegan las blancas

Luego de 10. ♘b6! las negras podrían haberse rendido dado que 10... ♖xb3+ 11. axb3 axb6 12. ♖xa8 cuesta una torre entera. Zhu Chen continuó con 10... ♖c6 11. ♘xa8 ♘d7 y logró salvar medio punto en esa desesperada posición.

Retornemos a nuestro diagrama inicial (ver página 28). Algunos años atrás, mientras investigaba una variante de la apertura del alfil tropecé con mi maravillosa jugada. No era una jugada ganadora, tampoco una que otorgara una clara ventaja, sino más bien una que ofrecía una escapatoria a una posición aparentemente desesperada, pero en todo caso es de lejos la jugada más bella que yo haya "descubierto."

Dado que se trataba de una línea secundaria de la apertura, ella no está en el centro del interés teórico, por decirlo suavemente. No

tenía la expectativa de poder utilizar alguna vez esa jugada. Pero para mi sorpresa, solo seis meses después del torneo de maestros de Hastings, mi oponente se dirigía a la posición crítica. Yo ya estaba soñando con los espectadores reunidos alrededor de mi tablero, preguntándose: "¿cómo podrá salvar esto?", y luego dejarlos a todos asombrados y admirados con mi jugada.

Para mi desilusión, mi oponente eligió otra variante, justo una jugada antes de llegar a la posición crítica, y la oportunidad pasó.

Hendriks - Spanton Hastings 2006

1.e4 e5 2.♘c4 ♘f6 3.d3 c6 4.♗f3 d5 5.♙b3 ♙b4+

La variante principal es aquí 5...♙d6, después de las cual las blancas continúan con 6.♗c3, o 6.exd5, esperando presionar el centro negro; la idea de la jugada 5...♙b4+ de aspecto un tanto divertido es provocar 6.c3, de modo que luego de 6...♙d6, las blancas ya no tienen la posibilidad de jugar ♗c3. Otra idea es 5...a5, una jugada que Bareev utilizó contra Kasparov en Linares 1993, ganando la partida este último en bello estilo.

6.♙d2 ♙xd2+ 7.♖xd2

Reservándose nuevamente la posibilidad de jugar ♗c3. Luego de 7.♗bxd2 las blancas mantienen la típica ventaja de esta apertura, no perceptible a simple vista.

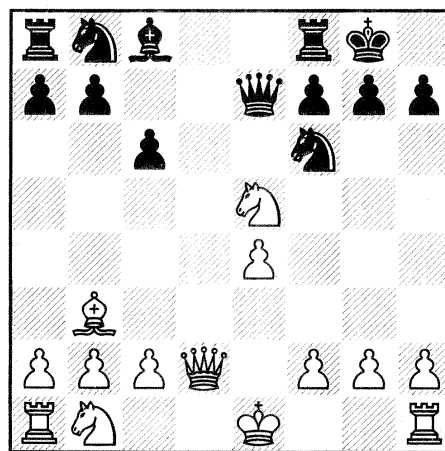
7...dxe4 8.♗xe5 0-0 9.dxe4

Una novedad. La partida Mitkov-Murey, Francia 1994, siguió 9.♗xf7 ♖xf7 10.dxe4 ♗e7 11.♙xf7+ ♔xf7 12.f3. Las blancas tienen una torre y dos peones por un alfil y un caballo, y Mitkov ganó la partida. Con mi jugada tenía yo presente también esta posición materialmente desequilibrada.

9... ♗e7

Ver el diagrama siguiente

Luego de 9...♗xd2+ 10.♗xd2 las blancas defienden el peón de "e4" y conservan un peón de más.



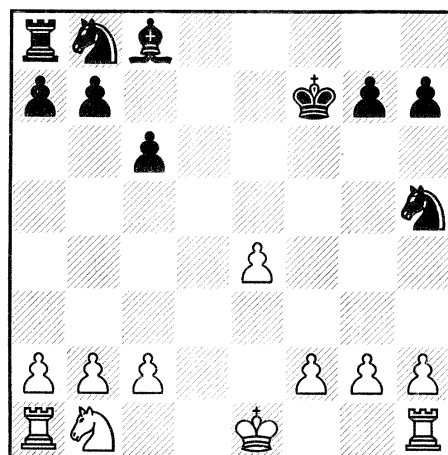
Las negras han hecho solo movimientos naturales y ahora parece que recuperarán su peón con una buena posición. En algunas sesiones de entrenamiento pregunté si 10.♗f4 era posible.

Cualquiera que en este punto responda esa pregunta correctamente es un genio. El fuerte jugador de club advierte que luego de 10.♗f4 ♗h5, las blancas están en problemas. Parece no haber manera de defender el caballo.

11.♙xf7+

Tiene el aspecto de brindar un alivio solo temporario, luego de la jugada 11...♔h8. No obstante, mi oponente jugaba de forma veloz y no prestaba atención a esta posibilidad.

11...♖xf7 12.♗xf7+ ♗xf7 13.♗xf7 ♔xf7



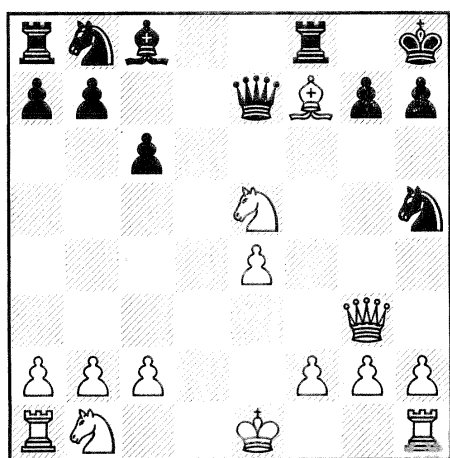
Tenemos ahora la posición con una torre y dos peones contra alfil y caballo, pero sin

damas. Supongo que las blancas están algo mejor. En la partida las negras cometieron algunos errores y perdieron rápidamente:

14.♘d2 ♕e6?! 15.f4! g6 16.0-0 ♘f6 17.f5! gxf5 18.exf5 ♕d5 19.c4 ♕e4 20.♗f4 ♕d3 21.♗d4 ♕xf5? 22.♗f1 ♕g6 23.♗d6

Las negras abandonaron.

No estoy seguro si 11...♔h8 es mejor que 11...♗xf7, pero por supuesto las negras deberían considerar el movimiento de rey, puesto que parece ganar de inmediato. Sin embargo, las blancas tendrían la asombrosa jugada salvadora 12.♔g3!!



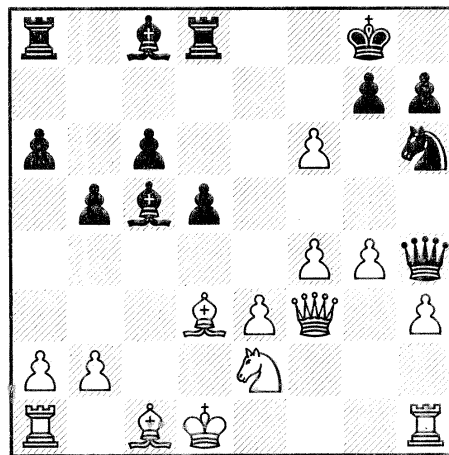
Las blancas retroceden su dama a una casilla que está bajo ataque, sin amenazar nada especial. El punto es que 12...♘g3 13.♘g6+! hxg6 14.hxg3+ y sigue mate. ¡Por favor, nótese la simetría en esta variante de la apertura!

Extrañamente, las negras no parecen tener nada mejor que 12...♗xf7 13.♘xf7+ ♔xf7, ingresando a una posición en la cual las blancas (nuevamente) tienen una torre y dos peones por un alfil y un caballo. Luego de 14.♗d6, las blancas tienen las mejores opciones.

Si en vez de ello las negras juegan 12...g6,

entonces 13.♔c3 es fuerte.

Analizando una reciente partida de entrenamiento entre dos de mis estudiantes, me topé con otra bella jugada en la variante de una apertura. La di como problema en algunas sesiones de entrenamiento. Y probó ser un hueso duro de roer, a pesar de que, otra vez, no es muy profunda ni muy rica en variantes.

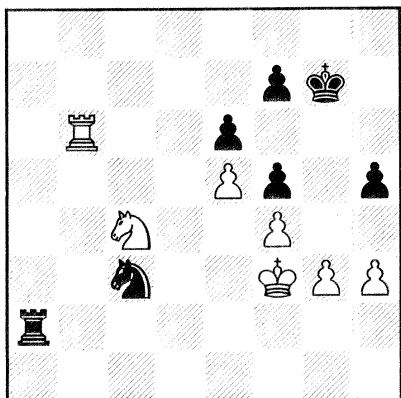


Aquí las negras se enfrentan a una difícil decisión, dado que 16...gxf6 17.♕d2 (amenazando 18.♕e1) causa muchos problemas. De modo que a las negras les gustaría jugar 16...♔xf6. Esto aparece como imposible debido a 17.g5 (Ejercicio 20), pero luego de 17...♔e7 (o 17... ♔e6) 18.gxh6, las negras tienen la increíble 18...♔e4!!, recuperando la pieza con mejor posición.

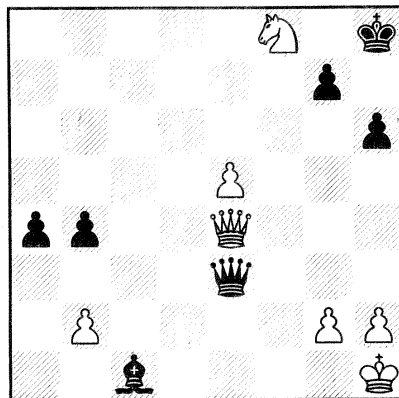
Si estas posiciones nos vienen presentadas como problemas a resolver, es posible que tropecemos con jugadas como 12.♔g3 o 18...♔e4. Pero en la vida real, no. ¿Por qué algunas jugadas son difíciles o hasta imposibles de encontrar y otras se comen como un trozo de tarta, a pesar de requerir el examen de más variantes y más complejas?

¹ El muy instructivo libro de Sokolov trata un cierto número de estructuras de peones en el medio juego (la mayoría de ellas derivadas de la apertura 1.d4). Este fragmento de partida (de una estructura Nimzoindia) puede ser hallado en la página 32.

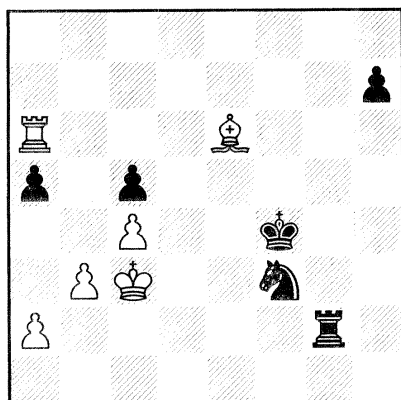
4. Ejercicios



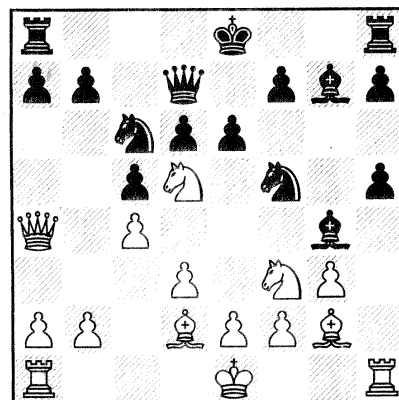
21. Juegan las negras



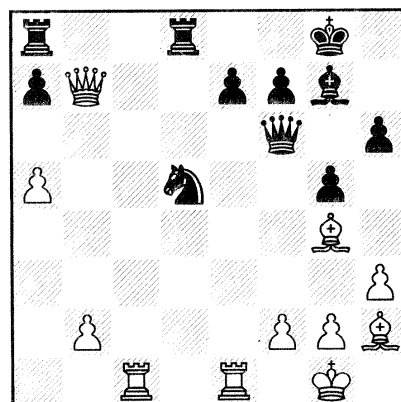
24. Juegan las blancas



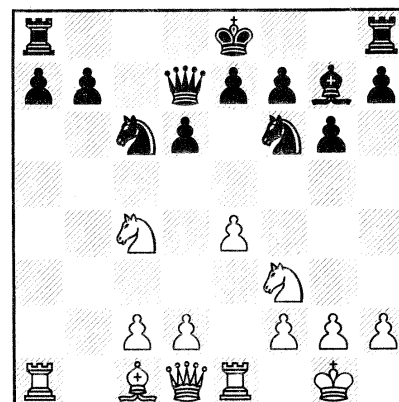
22. Juegan las negras



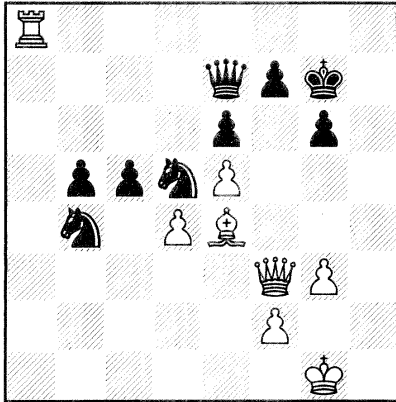
25. Juegan las blancas



23. Juegan las blancas



26. Juegan las blancas



27. Juegan las blancas

4. Reconociendo lo similar

En nuestros días, los campos de la ciencia que se ocupan del funcionamiento de nuestro cerebro han hecho un gran progreso. En la segunda parte del libro profundizaré en algunas cuestiones que conciernen al cerebro del ajedrecista.

Por ahora deseo brindar un esbozo un tanto primitivo, en un modo muy básico, sobre cómo podría trabajar el cerebro cuando jugamos ajedrez. Esta formulación se realiza adrede, de manera tentativa, dado que es muy probable que los seres humanos no estemos bien equipados para entender el funcionamiento de nuestro propio cerebro. Todo intento de hacer algo así conducirá a una gran simplificación. Pienso que ello sucede principalmente porque estamos trabajando con grandes números. Como "funciona realmente" es algo que solo puede "contarse" "describiendo" billones de actos que acaecen en el minúsculo nivel de las células de nuestro cerebro. Me excuso por las comillas, pero nos aproximamos aquí a los límites de nuestro lenguaje y de nuestra comprensión.

En la investigación relativa al pensamiento ajedrecístico, el concepto de "reconocimiento de modelos" ha tenido un lugar prominente hace ya un buen tiempo. Es considerado un mecanismo básico en nuestro pensamiento (ajedrecístico). Pero téngase en cuenta que es una descripción no muy pulida de un proceso del cual conocemos todos sus "ins" y sus "outs".¹

Me gusta comprender los modelos de reconocimiento como "reconociendo lo similar". Con esta fórmula deseo enfatizar el aspecto de

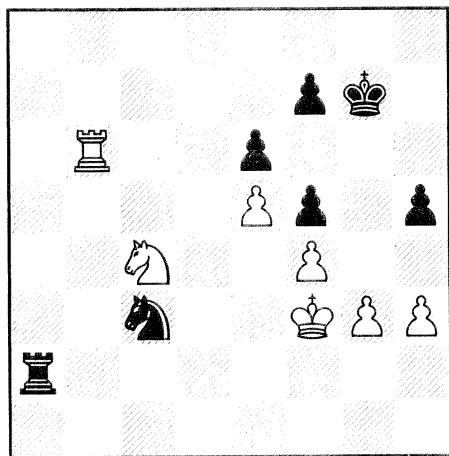
similitud "visual". Los "modelos" no son construcciones lógico-verbales. El lenguaje no tiene lugar aquí, estamos en el dominio de lo visual-espacial. También es importante señalar que en esta fórmula "similar" no significa (necesariamente) idéntico.

¿En qué consisten esos modelos? ¿En posiciones completas, fragmentos de posiciones, grandes, pequeñas, jugadas, serie de jugadas, fragmentos de posiciones más jugadas? ¿Jugadas concretas, fragmentos abstractos, fragmentos concretos junto con ideas abstractas? ¿O algo diverso?

En todo caso creo que es erróneo identificar estos modelos con las características de la posición, sobre la base de considerar que algún tipo de actividad intelectual (búsqueda) produce jugadas. Las jugadas son más bien conocimiento esquemático al igual que lo es la estática de una posición. Pienso que hacer brotar jugadas "eficaces" es la principal actividad del departamento ajedrecístico de nuestro cerebro. ¿Ello es así prescindiendo de la posición? ¿Al azar? No totalmente, supongo. A pesar de que pienso que todos consideraremos ♖xf7+, al menos por un momento, aun cuando el alfil sea la única pieza que resta y no se tiene a disposición ♜g5 o alguna otra jugada para continuar.

Lo opuesto de las jugadas que han demostrado ser eficaces viniendo a la mente de manera automática, casi por azar, son aquellas jugadas raras que se nos ocurren mucho menos fácilmente, aun cuando pueden ser las más fuertes en determinada situación, y no son difíciles de calcular.

Le Roux - Feller
Nîmes 2009



Ejercicio 21. Juegan las negras

59...♖d1! 60.g4 h4!

Las blancas abandonaron.

Aunque la solución de este problema consiste en una amenaza de mate en un movimiento, no es sencillo encontrarlo. Algunos de mis estudiantes dieron 1...♖e4 como respuesta, una jugada que tal vez habrá considerado también. 1...♖e4 es una idea muy natural y surge automáticamente en nuestro pensamiento.

Por otra parte 1...♖d1 es un movimiento más extraño y es probable que jamás haya visto este modelo de mate con anterioridad.

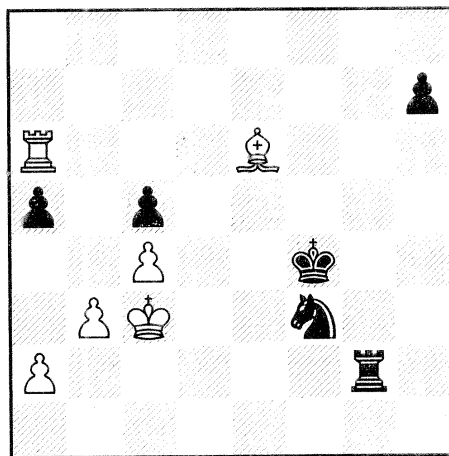
Incidentalmente, unos pocos días después de haber escrito esto, me topé con la siguiente posición:

Ver el diagrama siguiente

Luego de 44...♖e1! la única respuesta ante la amenaza de mate es 45.b4, a lo que sigue podría continuar 45...axb4 46.♖b3 ♖f3, ganando.

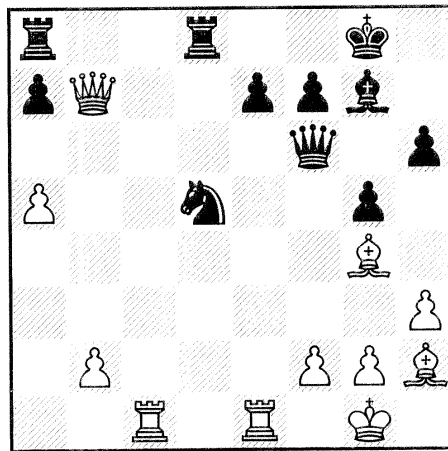
Nuevamente, espero que no haya elegido la "atractiva" jugada 44...♖d4, ya que deja libre la casilla "d3".

Janssen - L'Ami
Boxtel 2011



Ejercicio 22. Juegan las negras

Aagaard - Ostergaard
Dinamarca 2003



Ejercicio 23. Juegan las blancas

La posición ilustra el mismo tema. Jacob Aagaard lo presenta en su libro *Excelling at chess calculation* para ilustrar la necesidad de considerar cuidadosamente las jugadas candidatas.

Tal vez ya haya intentado resolver esta posición. Pero me gustaría hacerle una pregunta: ¿cuál fue la primera jugada que vio? Apuesto que fue ♖e5. Algunos de mis estu-

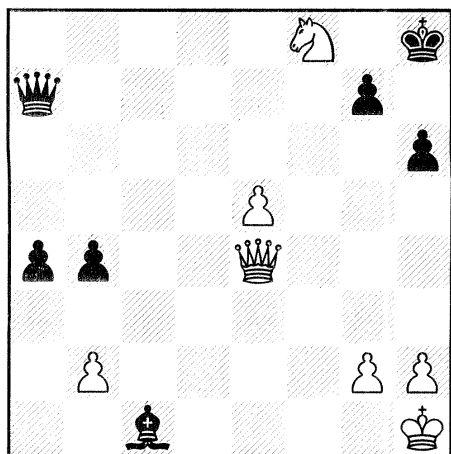
diantes llegaron hasta ahí y la tomaron como la solución. Pero las blancas tienen a su disposición la muy bonita jugada **1.♔c8**, un modo extraño pero efectivo de atrapar la torre negra.

Aún los jugadores más fuertes tienen dificultades para ver tales jugadas "simples pero raras". Un ejemplo famoso es la derrota de Vladimir Kramnik contra *Deep Fritz*.

El *match* entre Kramnik y *Deep Fritz* en el año 2006 fue decidido básicamente en la segunda partida. Kramnik no vio un mate en una y estaba claro que no se recuperaría de ese golpe.

En la siguiente posición las blancas (*Deep Fritz*) han restablecido el equilibrio del material tomando la torre en "f8".

Deep Fritz - Kramnik Bonn 2006



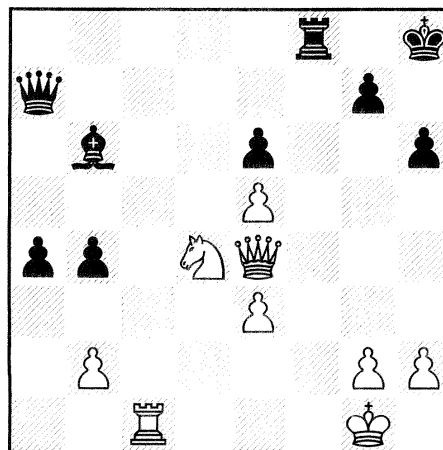
Kramnik perdió de vista la amenaza de **35.♖h7**, mate y creyó que podría simplificar con **34...♔e3**, (**Ejercicio 24**) dirigiéndose hacia un final ganado.

Luego de realizar esa jugada se levantó confiado de su silla y solo la excitación resultante le hizo caer en la cuenta de que algo estaba mal.

¿Cómo puede explicarse semejante patinazo? Tal vez Kramnik interpretó erróneamente

la jugada **34.♖xf8** como tendiente "solo" a recuperar la torre. Un factor importante pudo haber sido el hecho de que esta amenaza de mate con el caballo retrocediendo (como en los ejemplos anteriores) es bastante rara. Con un caballo en "f6" o "g5" esta amenaza de mate sería mucho más fácilmente reconocible (la historia continúa relatando que uno de los grandes maestros que comentaban la partida también perdió de vista el mate, al principio). Finalmente, el sentido del peligro abandonó a Kramnik, lo que fue muy llamativo.

Algunas jugadas antes, la posición era la que sigue y Kramnik tenía motivos para ser bastante optimista.



Había jugado muy bien y sus peones avanzados en el flanco dama era un logro importante. Asimismo había previsto ciertamente hacer algunas jugadas la siguiente liquidación: **32.♖xe6 ♔xe3+ 33.♖h1 ♔xc1** (33...♖e8 hubiera conservado buenas opciones de triunfo) **34.♖xf8**.

Se había llegado a la posición del primer diagrama.

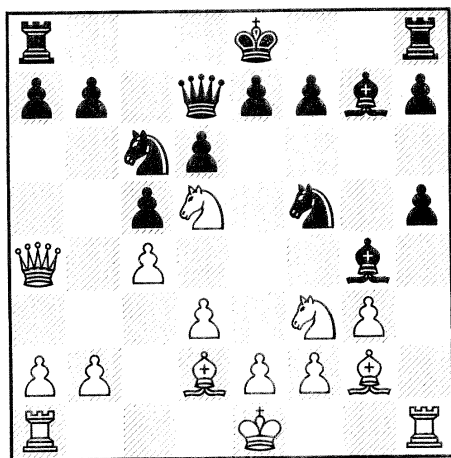
Precisamente porque **34...♔e3** hubiera sido un movimiento tan fuerte (sin el mate en una, las blancas estarían completamente perdidas), todas las señales de advertencia debieron haber alertado a Kramnik. Un jugador humano puede colapsar rápidamente en una posición ligeramente inferior, pero es impensable que un programa fuerte no pueda oponer una resis-

tencia bastante más tenaz en una posición como aquella.

Probablemente a todos nosotros nos ha sucedido de cometer gruesos errores como ése, perdiendo de vista golpes tácticos simples aunque raros.

El siguiente diagrama muestra un doloroso ejemplo mío.

Welling - Hendriks Hilversum 2008



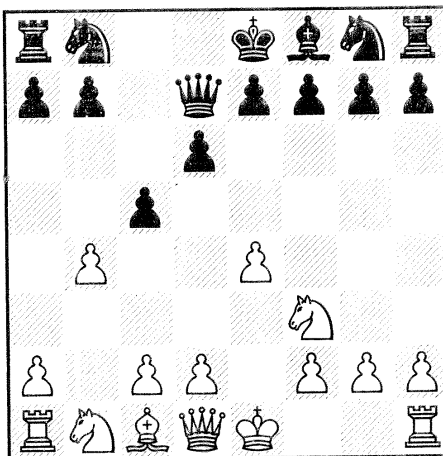
El último movimiento de las blancas fue **11.♘d5**. No vi la amenaza, a lo que se añadió la tontería de forzar a mi rival a hacerla efectiva. **11...e6?? (Ejercicio 25)**. Esta jugada fue realizada luego de una prolongada meditación, pero mi mano no había aún alcanzado el reloj cuando ya me había dado cuenta de lo que había hecho. **12.♘b6 axb6 13.♔xa8+**, y las blancas ganaron.

Algún tiempo después de esta partida inventé (o tropecé con) una trampa de apertura que utilizaba exactamente este mecanismo y decidí realizar un pequeño experimento con ella.

La practiqué en todas las partidas de cinco minutos que jugué en ICC en las que pude hacerlo, y el resultado fue tranquilizador: no era yo el único con ceguera para advertir esta simple trampa.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.♙b5+ ♙d7 4.♙xd7 ♔xd7

5.b4!?

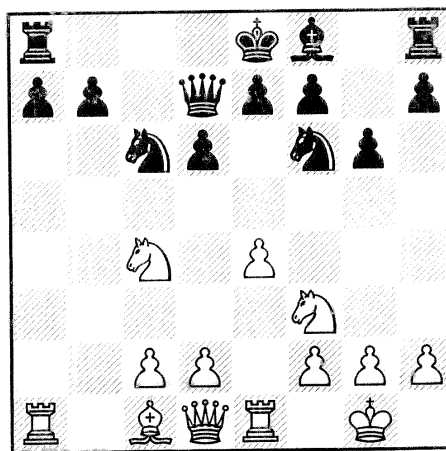


Un interesante intento para condimentar esta línea un tanto inocua de la Siciliana. Las ideas son similares a las del Gambito del Ala en la Siciliana (2.b4).

5...cxb4 6.0-0 ♘f6 7.♙e1 ♘c6 8.a3 bxa3 9.♘xa3 g6

Muchas de mis partidas con esta línea alcanzaron esta posición, o la que surge luego de **9...e6**, en la que **10.♘c4** encierra la misma amenaza.

10. ♘c4



¡Una jugada taimada! Luego de **10...♙g7 (Ejercicio 26)**, **11.♘b6** gana la calidad. Sobre 20 partidas contra rivales de un promedio (estimado) de 2300 puntos de ELO (*ranking* de la FIDE), 14 de ellos cayeron en ella. ¡Un

bonito porcentaje! La línea 5.b4 en su totalidad, dicho sea de paso, me dio 34 sobre 40 (85%). Una verdadera arma de sorpresa.

Una imagen puede ayudar a esclarecer cómo nuestro cerebro podría trabajar cuando se le proponen jugadas comunes o bien, raras. Es la imagen de la red neuronal. Este concepto de inteligencia artificial concibe al cerebro (en parte) como una enorme red de funcionamiento. Algo así como un sistema de tráfico vial que conecta ciudades; las ciudades serían por ejemplo las células del cerebro y los caminos las conexiones entre ellas, llamadas sinapsis.

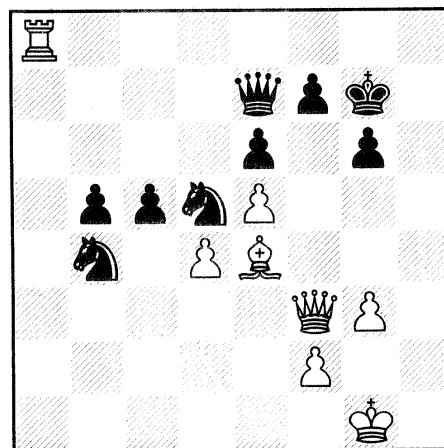
La red ajedrecística de un jugador principiante aparece como la infraestructura de un país en vías de desarrollo. La red de un jugador más fuerte tiene un gran número de lugares adonde dirigirse y numerosas conexiones entre ellos.

Por ejemplo, la *ciudad de ♖xf7+* es realmente grande y puede alcanzarse mediante diversos caminos bien mantenidos. La *aldea de ♖d1* del primer diagrama de este capítulo, no obstante, es solo una esquina remota, a la que resulta difícil acceder por lo que muchos viajeros no logran hacerlo, y en vez de ello finalizan en la cercana *metrópolis de ♖e4*.²

Siguiendo con la metáfora: no hay aquí señales camineras ni navegadores (es decir, estrategias de búsqueda) que puedan conducirnos automáticamente a los lugares lejanos. Necesitamos primero saber que ellos existen o bien es necesario haber estado antes allí. Tal vez el entrenador pueda ser sobre todo un guía hacia esos lugares. Nuestro cerebro instalará por sí mismo el programa de navegación complementario.

Como dijimos antes, una vez que el entrenador ha estado allí, puede cometer un gran error, que es pensar que el camino hacia ese lugar se explica por sí mismo.

Bogdanovich - Starozhilov Kiev 2010



Ejercicio 27. Juegan las blancas.

Esencialmente es éste un ejercicio muy simple, pero la jugada clave **33. ♕h1!** (la misma que en la partida Filguth-De la Garza del capítulo anterior), retrocediendo con la dama, es rara.

Unos días atrás yo había usado este ejercicio como de puesta a punto en una sesión de Internet, pero para mi sorpresa mi estudiante necesitó mucho tiempo e indicaciones hasta encontrar finalmente la jugada. Dicho sea de paso, es difícil aquí dar una indicación sin revelar la solución. En esencia no se pueden realizar observaciones útiles sobre esta posición, excepto 33. ♕h1!

¹ Un buen panorama sobre la investigación científica respecto del "reconocimiento de modelos" y otros aspectos psicológicos de los juegos de tablero, se encuentra en el libro *Moves in mind*, de Gobet, De Voogt y Retschitzki.

² "El agua, buscando el curso más rápido" y "la púa del tocadiscos en el surco" son otras metáforas que señalan este mecanismo (las conexiones en nuestro cerebro se hacen más fuertes o aún inevitables).

5. En búsqueda de la comprensión magistral: retorno a De Groot

El ajedrecista piensa en silencio. Si se desea investigar su pensamiento, debe resolverse el problema de hacer visible o audible de alguna manera el proceso del pensar.

En nuestros días hay algunas técnicas que hacen hasta cierto punto visibles los procesos del cerebro. Uno de los primeros, y ciertamente de los más importantes científicos que investigaron el proceso del pensamiento de los ajedrecistas, Adriaan De Groot, no tuvo esas técnicas a su disposición.

Por ello para su famoso estudio sobre *The thought process of the chess player*, De Groot eligió una serie de experimentos con "el pensamiento en alta voz"¹. A un determinado número de ajedrecistas, de fuerza diversa, se le pidió que pensarán una posición, como si jugaran una partida real, y al mismo tiempo que expresaran sus pensamientos con palabras.

De Groot era bien consciente de que esto tenía dificultades. ¿Es el ajedrecista capaz de mirar el interior de sus propios pensamientos? ¿Pueden ellos ser expresados en palabras? ¿No se pierde algo en el proceso? ¿No se modifica el proceso del pensamiento ante la demanda de formularlo en voz alta? ¿No lentifica ello el proceso?² Sin trivializar estos problemas, De Groot consideraba que su método experimental era adecuado para realizar una búsqueda científicamente válida en el interior del proceso de pensamiento del ajedrecista.

Con este objeto de investigación, De Groot tomó una dirección que fue radicalmente diferente de las ideas prevalecientes en la psicología de aquellos días. Esto hizo que su trabajo fuera significativo también más allá del ámbito ajedrecístico.

Durante la primera mitad del siglo veinte, el behaviorismo era la teoría dominante en psicología. Esta perspectiva se oponía a todo tipo de especulación sobre el funcionamiento de la mente que no pudiera ser empíricamente demostrado. La psicología debía restringirse, en el estudio de la conducta humana, a aquello que es perceptible de una manera objetiva: el comportamiento de los seres humanos y lo que lo causa (es decir, estímulo y respuesta). El psicólogo debe necesariamente guardar silencio sobre lo que se encuentra en el medio: la actividad de la mente humana. Después de todo, el científico no puede mirar dentro de la cabeza de otra persona, y hacerlo dentro de la propia (introspección) brinda solo resultados subjetivos y por lo tanto no confiables.

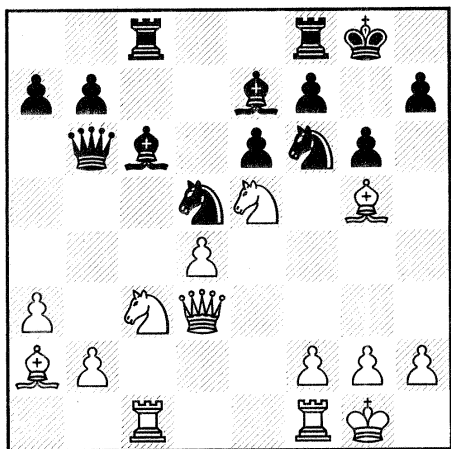
Dado que la introspección no era estimada como un método confiable, el psicólogo no tenía acceso a la mente humana. Éste es el motivo por el cual los behavioristas fueron caracterizados en ocasiones como psicólogos sin "psiquis". Un chiste bien conocido entre psicólogos toma en broma esta rigurosa actitud: dos behavioristas estaban haciendo el amor, y luego uno le dijo al otro: "para ti fue bueno, ¿qué tal fue para mí?"

La así llamada "revolución cognitiva" en la mitad del siglo veinte puso fin al behaviorismo. La investigación sobre el funcionamiento de la mente humana alcanzó su apogeo, en parte debido al advenimiento de la inteligencia artificial y al continuo progreso de la neurología.

De Groot estaba entonces adelantado a su tiempo. Él quería analizar el proceso del pensamiento del ajedrecista en todos sus aspectos

y no se conformaba con un simple modelo estímulo-respuesta: coloque una posición y emergerá la jugada.

Para investigar qué sucede en el medio, De Groot transcribió numerosos reportes orales y los examinó minuciosamente. El presentó la siguiente posición a casi todos los participantes de sus experimentos.



Había entre ellos algunos fuertes grandes maestros (Keres, Alekhine, Flohr y Fine) y algunos maestros. En el análisis de la posición ellos se distinguieron claramente de aquellos menos fuertes (que iban de experto a jugador de club). De cinco grandes maestros, cuatro eligieron la mejor jugada; de los tres maestros, dos eligieron la mejor, pero los restantes once jugadores no vieron la mejor posibilidad.

Juegan las blancas. He aquí una bonita oportunidad para aquellos que gustan de "participar" en este histórico experimento. No les pido que piense en voz alta, a pesar de que sería interesante tratar de hacerlo. Advertirá que no es tan simple como parece. (Se da la respuesta al final del capítulo).

De Groot obtuvo diversas conclusiones de sus investigaciones.³ Son citados con frecuencia sus descubrimientos respecto de la diferencia entre grandes maestros y los jugadores menos fuertes. En los reportes transcritos, De Groot no encuentra una gran diversidad con relación al proceso de toma de decisión: el gran maestro no calculaba mucho más ni más profundamente ni pareció optar por determi-

nada jugada de una manera esencialmente diferente de aquella adoptada por el jugador menos fuerte.

La diferencia fue principalmente de naturaleza cualitativa: donde el gran maestro advirtió rápidamente "de qué se trataba" y dónde estaban las más promisorias posibilidades, el aficionado necesitó mucho más tiempo, o no llegó a verlo. El gran maestro llegó tan rápidamente a la esencia de la posición gracias a su enorme experiencia y al conocimiento de una multitud de diferentes tipos de posiciones, modelos, planes y combinaciones. Aun cuando no hubiera visto la posición con anterioridad, la similitud con los fragmentos y trozos de su conocimiento del ajedrez los condujeron, mediante unas pocas miradas, a los problemas centrales y a las posibilidades de la posición.

Algunas veces esto es sintetizado un poco a grandes trazos de la siguiente manera: el jugador de ajedrez no piensa sino que solo activa su memoria. Y un paso más: jugar al ajedrez no es "realmente" una actividad intelectual.

Esta no es por cierto la opinión de De Groot. Construir una experiencia magistral requiere talento magistral: "esta experiencia no es algo obvio, ni que pueda darse por supuesto, sino que es precisamente la más fundamental marca del maestro, aquello que lo distingue. El mismo hecho de haber logrado construir un sistema tan grande y finamente diferenciado de fecunda experiencia, de manera de haber llegado a ser tan extraordinariamente hábil, es la prueba más prístina de su disposición magistral".

Tan lejos como puedo ver, muchos de los descubrimientos de De Groot se mantienen vigentes. Muchos de ellos han sido ampliamente aceptados y algunas de sus observaciones pueden todavía servir para abrir los ojos. Sucede aún hoy, que se publican manuales que tratan de vender la historia de que se puede lograr un gran progreso mediante una mejor consideración de la posición o a través

de la reorganización del proceso de pensamiento.

Pero no es esto lo que distingue al mejor jugador del más débil. Es el conocimiento que el gran maestro lleva consigo lo que le permite reconocer velozmente de qué se trata. El ve lo que ya sabe. Si usted no lo ve, tampoco le ayudará mirar mejor o hacerlo de una manera diferente.

Cada tanto encuentro jugadores que desean mejorar su ajedrez, y están convencidos de que es posible elevar su nivel sustancialmente "girando un interruptor en su cabeza", podría decirse.

Ellos juegan hace tiempo, han alcanzado un nivel bastante decente y piensan: "¿cuál es la diferencia entre un maestro y yo? Seguramente soy una persona inteligente, entiendo de qué se trata el ajedrez y he obtenido algún conocimiento. Si discuto una posición con jugadores que están en un *ranking* muy superior al mío no tengo la impresión de que ellos entiendan mucho más que yo. Algo debe estar mal en mi forma de pensar. Si solo pudiera girar aquel interruptor, debería ser capaz de estar cerca de la fuerza del maestro." Refiriéndome a De Groot, lamentablemente debo decepcionarlos: el interruptor mágico no ha sido hallado aún.

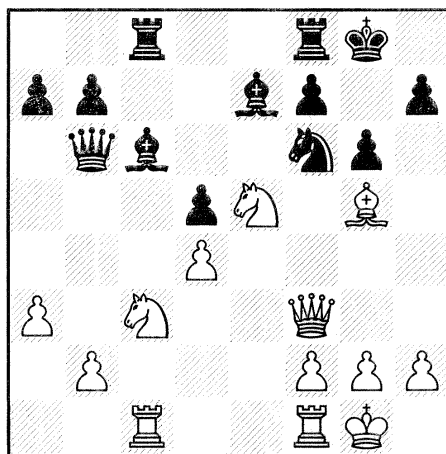
Volvamos al diagrama. Se ve una típica estructura de peón dama aislado, que puede resultar de varias aperturas diferentes. En esta estructura las blancas tienen con frecuencia las piezas más activas, más espacio y algunas opciones contra el rey negro. Las negras ejercen presión contra el peón de "d4" y tienen una bonita casilla en "d5".

La última jugada de las negras fue ... Wb6 . Ataca "b2" (sin perjuicio de que no es claro que tomar en "b2" sea realmente una amenaza) pero introduce también algunos motivos tácticos que son malos para las negras, debido a la débil protección del alfil de "e7" y la posibilidad de Nd7 para las blancas, ganando la calidad.

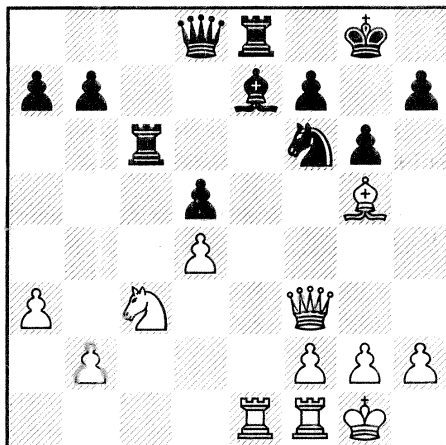
Las blancas pueden cosechar los frutos con $1.\text{Exd5}$! Desafortunadamente las negras no pueden retomar con una pieza, dado que $1...\text{Exd5}$ $2.\text{Exf6}$ Exf6 $3.\text{Nd7}$ pierde calidad y

luego de $1...\text{Exd5}$ $2.\text{Exd5}$ el alfil en "e7" está perdido. De modo que las negras están forzadas a retomar con $1...\text{exd5}$, lo que significa un pequeño éxito para las blancas.

Euwe: "El caballo en "f6" es débil, el alfil en "e7" está desprotegido, y el alfil en "c6" está mal ubicado. Uno puede decidirse por $1.\text{Exd5}$ por consideraciones meramente posicionales. ¿Hay alguna continuación inmediata?" La hay. Después de $2.\text{Wf3}$ la posición negra cruje por todos lados.



Ahora $2...\text{Wd8}$ es forzada, ya que $2...\text{Kg7}$ pierde material debido a $3.\text{Ng4}$ (ya que además de tomar en "f6" amenaza $4.\text{Exh6+}$). Con $3.\text{Eel1}$ las blancas incrementan la presión y las negras quedan sin una buena defensa. Luego, por ejemplo, de $3...\text{Ee8}$ $4.\text{Nxc6}$ Exc6



5.♖xe7! ♔xe7 6.♜xd5, las blancas ganan material.

Entonces 1.♙xd5 conduce a una ventaja ganadora. Todas las otras jugadas son insufi-

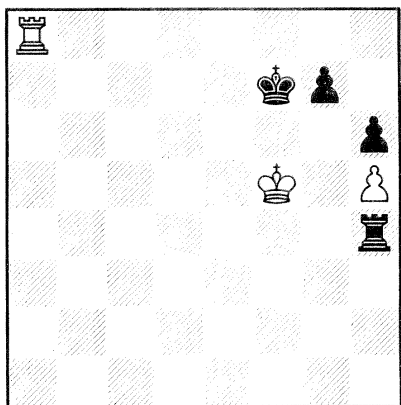
cientes para dar ventaja a las blancas. Si 1.♜xd5 ♜xd5, el primer jugador no tiene nada especial ya que 2.♙xd5 se responde con 2...♙xg5.

¹ A. D. De Groot (1914-2006) fue un prominente psicólogo (en los Países Bajos fue conocido, entre otras cosas, como el fundador del 'Cito-toets', un examen con el cual casi todos los niños culminan su escuela primaria). Fue un fuerte ajedrecista. En 1946 se publicó su disertación *Het denken van den schaker*. Fue traducida (y difundida) como *Thought and choice in chess* ("Pensamiento y elección en ajedrez").

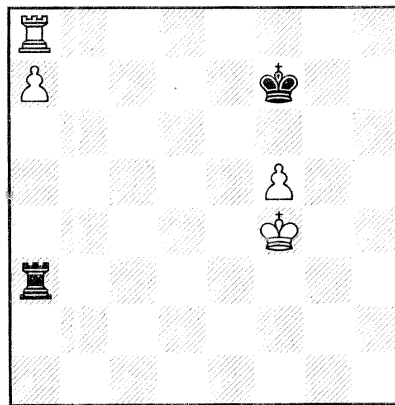
² Con relación a esto había grandes diferencias entre los participantes de los experimentos. Max Euwe, por ejemplo, tuvo escasa dificultad para hablar mientras pensaba, y en su opinión los protocolos escritos reflejaron su pensamiento de manera satisfactoria. Salo Flohr, por lo contrario, tuvo grandes dificultades para hablar mientras pensaba y con frecuencia permaneció en silencio. Otro efecto de este tipo de experimentos puede ser el diferente comportamiento de los participantes respecto de una situación normal "sobre el tablero". De Groot informó que alguno de los (más débiles) participantes tuvieron la sensación de encontrarse en una suerte de examen y trataron de pensar de manera ejemplar.

³ Además de este tipo de experimentos con pensamiento en alta voz, De Groot realizó también tests en los cuales el participante podía mirar una posición por un breve lapso y debía luego reconstruirla. En este test salieron a luz grandes diferencias entre el gran maestro y el jugador de club.

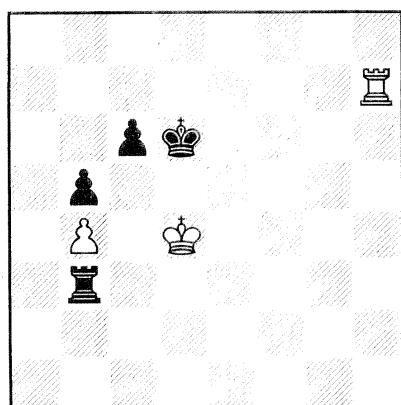
6. Ejercicios



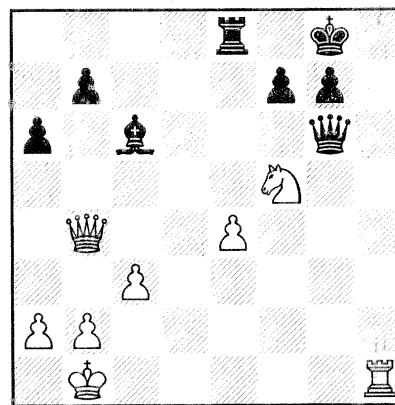
28. Juegan las blancas



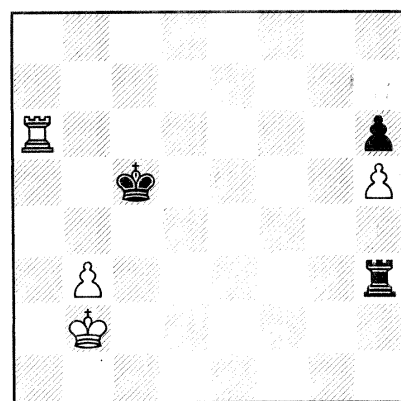
31. Juegan las blancas



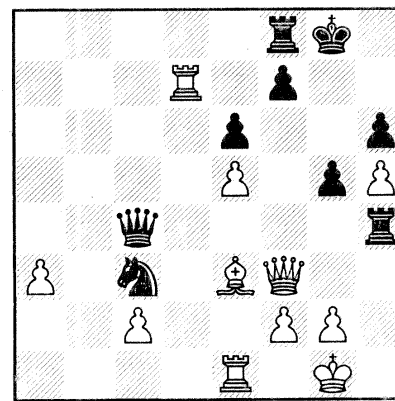
29. Juegan las blancas



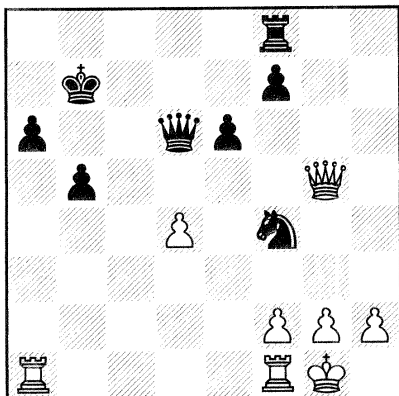
32. Juegan las blancas



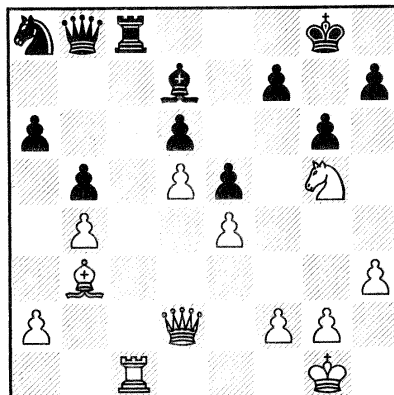
30. Juegan las negras



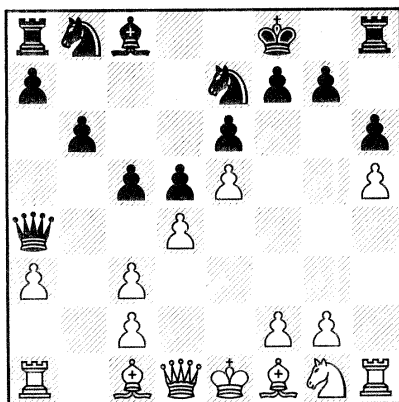
33. Juegan las negras



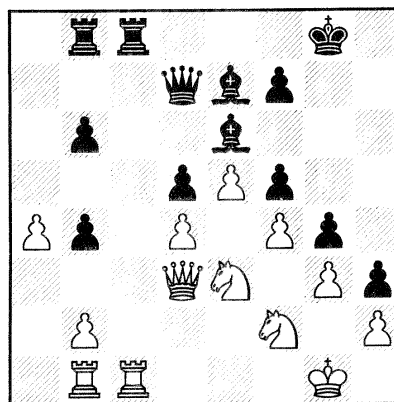
34. Juegan las negras



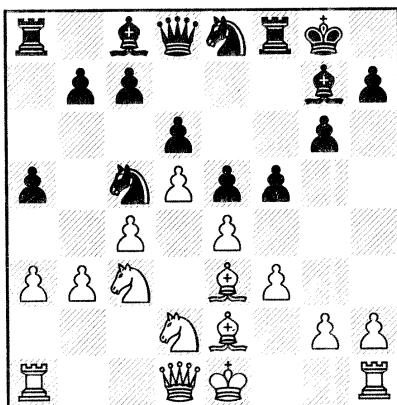
37. Juegan las blancas



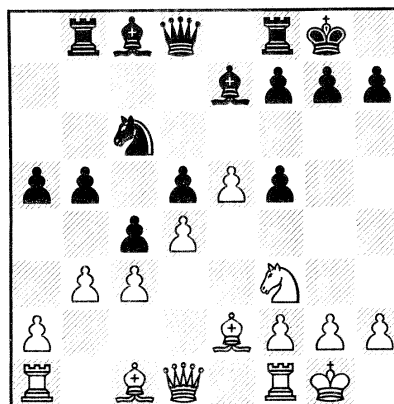
35. Juegan las negras



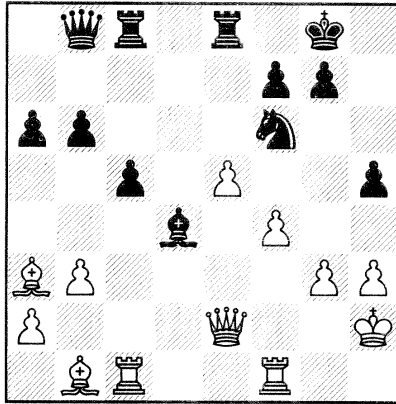
38. Juegan las blancas



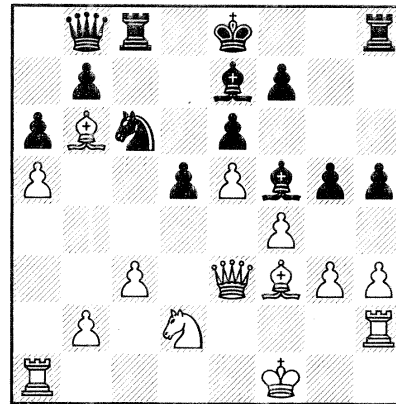
36. Juegan las negras



39. Juegan las blancas



40. Juegan las negras



41. Juegan las negras

6. Conocimiento por modelos

En los experimentos de De Groot, el maestro activa su conocimiento ajedrecístico cuando mira una posición. Quizás él ha visto esa misma posición anteriormente; tal vez alguna muy similar o en todo caso solo le resultan familiares algunos elementos.

En el centro de su mente la posición cobra vida y llegará rápidamente a su "esencia". Al tratar con esta cuestión se pone en marcha una enorme masa de conocimientos ajedrecísticos.

Para describir este proceso se usa con frecuencia la noción de conocimiento "por modelos". En la posición que se está considerando, se reconocen muchas cosas que se han visto con anterioridad o similares.

En el capítulo 4 hemos dicho algo con relación a esto, pero meditemos ahora un poco más sobre estos modelos. Aunque la neurología ha hecho grandes progresos, no estamos aún en condiciones de hacerlos "visibles". Sí sabemos que la idea de que nuestros recuerdos se almacenan como fotografías en un álbum es errónea. En su interior hay células y conexiones entre ellas, y de alguna manera, teniendo en cuenta los grandes números, nuestro conocimiento es almacenado y activado.

En nuestro cerebro, partes diversas tienen diferentes funciones. En el pasado, el estudio de pacientes con diversos daños cerebrales permitió ampliar en gran medida el conocimiento sobre esta cuestión. En nuestros días contamos con medios más sofisticados para efectuar estas investigaciones. Existe un conocimiento importante con relación a qué partes del cerebro están comprendidas en cada función, por ejemplo el lenguaje, o el control del ritmo cardíaco.

De este modo podemos afirmar con bastante certeza dónde están localizadas nuestras

habilidades ajedrecísticas. La neurobiología y la neurocirugía avanzan hacia un nivel cada vez más microscópico, como la estimulación de fragmentos cada vez más pequeños del cerebro de un paciente y así provocar recuerdos escolares o hacerlo cantar una tonada.

¿Y qué podemos esperar en el futuro?

"Este es el grupo de células en el que se encuentra ubicada tu Caro-Kann. Hmm, ¿cuál es tu *score* con esta apertura?"

"Aquí tenemos el sector del sacrificio de peón casi sin compensación. En tu caso está mucho más desarrollado que el promedio".

¿Cuán grande es el departamento de ajedrez en nuestro cerebro? ¿Cuántas células trabajan con ♟f7+? ¿Una, miles? (¿O son estas preguntas erróneas?) Tan lejos como puedo ver estas son aún cuestiones abiertas y así permanecerán por algún tiempo. Pero aún si se arroja más luz sobre estos asuntos, de todos modos será muy duro comprender, o imaginar, cómo nuestros pensamientos y visualizaciones son el resultado de esos billones de células trabajando juntas. Cómo, al fin, nuestra mente es el producto de nuestro cuerpo material.

Por ende, si se lee en un libro de ajedrez, o en cualquier lugar, sobre el reconocimiento por modelos, debe estar uno advertido de que ello es solo un concepto psicológico para explicar cómo podría ser que trabajase el mecanismo. No se trata de algo que estemos en condiciones de aprehender en el momento en que está sucediendo en nuestro cerebro. Por supuesto que no es esto algo peculiar en el campo de la psicología: la mayoría de los conceptos psicológicos participan de este status empírico un tanto endeble.

Ya he señalado lo que creo es un error

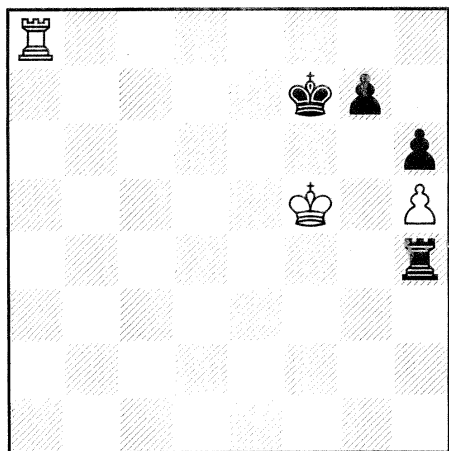
común con relación a estos modelos. No son exactamente "estáticos" o "característicos", sino también, o al menos en su mayor parte, "acciones", es decir, jugadas.

Además, creo que la semejanza en la que está basado el reconocimiento, es una semejanza "real", "visual" y no tanto "conceptual."

Veamos algunas posiciones. Si es cierto que el reconocimiento por modelos es lo que rige nuestro pensamiento ajedrecístico, o al menos está siempre presente en él, tendré una amplia elección.

Uno de mis estudiantes presentó la siguiente posición en una sesión de entrenamiento. Era de un encuentro por equipos del día anterior y sus compañeros lo habían felicitado por el inminente triunfo. Pero las blancas se acomodaron y encontraron una bonita salida.

In 't Veld - Ypma Holanda 2010



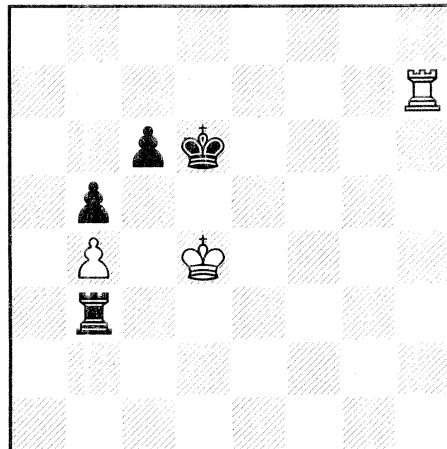
Ejercicio 28. Juegan las blancas

63. ♖a7+ ♔g8 64. ♖a5! ♜xh5+ 65. ♔g6 ♜xa5

Tablas. El conductor de las negras sugirió que era una idea para un estudio, pero admitió que pudo haber tenido lugar antes.

Y además ¡qué coincidencia!, en el número de *Chess Today* del día siguiente me topé con la siguiente posición, que tiene solo pequeñas diferencias.

Motwani - Granda Thessaloniki 1988

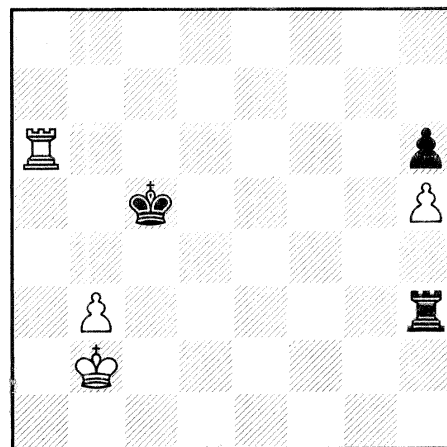


Ejercicio 29. Juegan las blancas

51. ♖h6+ ♔c7 52. ♖h4! ♜xb4+ 53. ♔c5
Tablas.

La siguiente posición es diferente, pero el principio es el mismo

Shirov - Morozevich Astana 2001

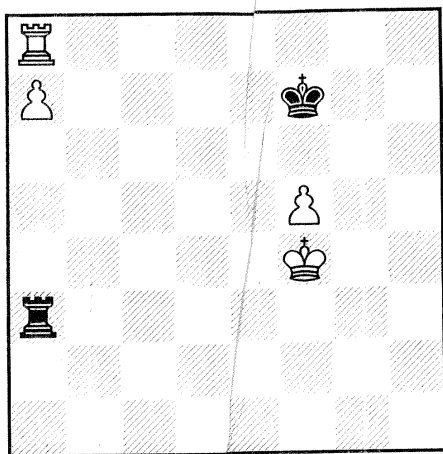


Ejercicio 30. Juegan las negras

Con 55... ♜xh5!! 56. ♖a5+ ♔b4 57. ♜xh5 tenemos el truco del ahogado. Extrañamente las negras no vieron esto, jugaron 55... ♔b4?, y luego perdieron.

¿Y qué decir de este drana?

Ikonnikov - Dlemarre Vlissingen2007



Ejercicio 31. Juegan las blancas.

Las blancas están ganando, y lo más simple es 62.f6, seguido de 63.♖h8. Pero él se decidió por otra bien conocida trampa.

62.♖h8? ♜xa7!

Aquí las blancas advirtieron la trampa del ahogado y continuó con **63.♔g5**, pero era ya demasiado tarde y las negras consiguieron hacer tablas.

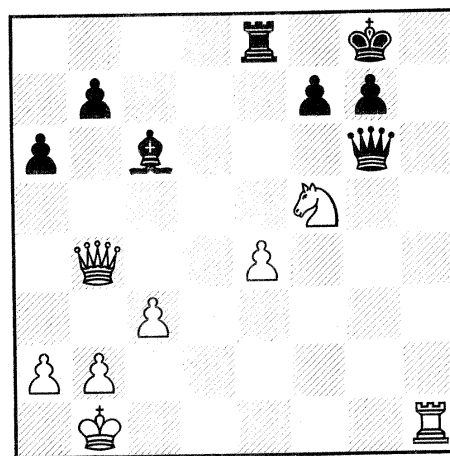
La esencia del modelo es la significativa relación entre sus partes. En el último diagrama las piezas en la columna "a" configuran una modelo muy común. Junto con el rey en "f7", hacen posible una muy bien conocida trampa, que debería ser parte del repertorio de todo fuerte jugador de club. En este caso, no obstante, ella no funciona debido a la salida por la posición de ahogado.

Esta trampa del ahogado ocurre con poca frecuencia en las competiciones. No es tan complicada que no pueda hallarse por los propios medios, pero definitivamente ayuda haberla visto antes.

El aspecto del ajedrez que con mayor frecuencia se presenta como conocimiento por modelos es el de modelo de mates. Los libros

de táctica están llenos de ellos, y con mucha razón.

La posición del rey al que se le dará mate, sus propias piezas y peones bloqueando sus casillas de escape, la cooperación de las piezas atacantes para jaquear al rey, vigilando las casillas de escape y defendiéndose unas a otras: con todas estas variables, se generan muchas posiciones de mate, pero a menudo muchos modelos se repiten.



Ejercicio 32. Juegan las blancas

1.♖f8+!

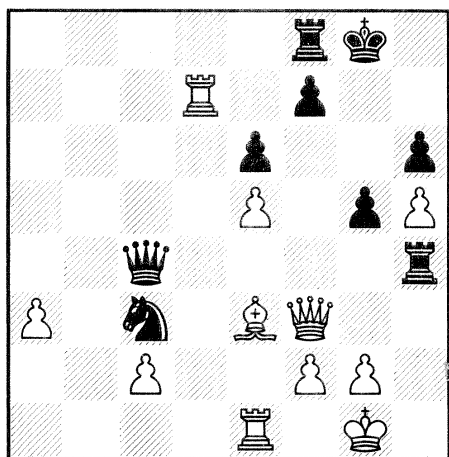
No muy profunda, pero bella de todos modos.

La siguiente posición es un tanto más difícil, dado que tiene un preámbulo, pero es esencialmente la misma. Lamentablemente las negras desperdiciaron su opción de obtener un bello remate.

Naer - Nepomniachtchi Moscú 2016

Ver el diagrama siguiente

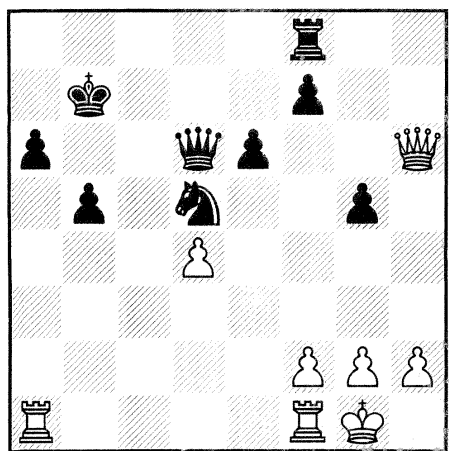
Alejar a la dama con el avance 31...g4! para continuar luego con 32...♖f1+! hubiera culminado el truco, pero las negras jugaron **31...♖b5**, y perdieron posteriormente la partida.



Ejercicio 33. Juegan las negras

Estos modelos de mate guardan similitud con el mate de Anastasia. Me gusta este modelo y poseo una pequeña colección de ejemplos. Dado que normalmente no disponemos de demasiadas piezas en el ataque, se requiere un uso económico de ellas. En el mate de Anastasia, la torre y el caballo cooperan para obtener el máximo efecto. En una reciente partida del Campeonato del Mundo, este mate jugó un rol menor.

Kramnik - Anand México 2007

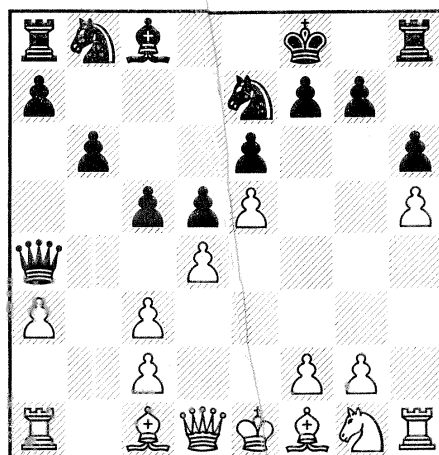


En esta posición altamente desequilibrada, Anand jugó **28...♟f4!**

Luego de **29.♞h1 ♜d5 30.f3 ♞d8 31.♞g7 ♞d7**, sus piezas avanzaron una excelente posición y Anand obtuvo el empate que le resultaba beneficioso.

Por supuesto, Kramnik no cayó en el "Anastasia". El mate hubiera acaecido luego de **29.♞xg5 (Ejercicio 34) 29...♞e2+ 30.♞h1 ♞xh2+! 31.♞xh2 ♞f8+**.

Vayamos a posiciones que guardan menos similitud.



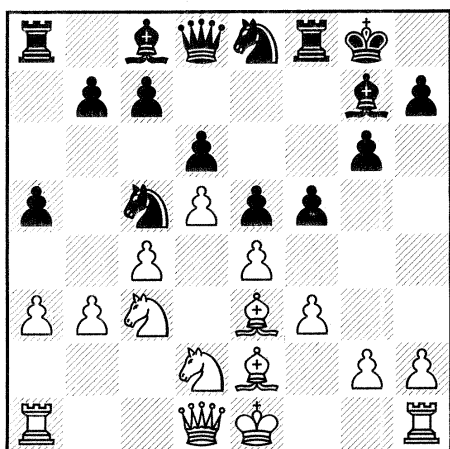
Ejercicio 35. Juegan las negras

Una típica posición francesa, en la cual aquellos que juegan esta defensa se decidirían rápidamente por **12...♞a6!**, que es la mejor jugada aquí. Luego de cambiar el alfil malo negro por el bueno de las blancas (tanto en un aspecto ofensivo como defensivo) las negras estarían bien; una posible secuencia sería **...♞b8-c6-a5-c4**.

Ver el diagrama siguiente

En algunos aspectos, ésta es una versión similar de la posición anterior. Es un poco más difícil, dado que hay en ella un pequeño truco. Quienes juegan regularmente la India de Rey encontrarán sin gran dificultad la jugada **12...♞h6!**, tratando nuevamente de cambiar el mal alfil por el bueno. Nótese por favor cuán débiles quedarán las casillas negras en el campo blanco luego de la salida de los alfiles.

De modo que las blancas prefieren jugar 13.♘f2, pero entonces 13...♗g5 es molesta; si 13.♘xc5 dxc5, el caballo negro en "e8" encuentra un bonito lugar en "d6".



Ejercicio 36. Juegan las negras

En una sesión de entrenamiento con jóvenes talento les di esta posición como la primera (un precalentamiento) de una serie de ejercicios. Para mi sorpresa solamente la mitad de ellos la resolvió correctamente, la mitad que juega la India de Rey, sospecho. Tal vez sea difícil advertir la jugada si no se ha visto el truco con anterioridad.

Si tiene la sensación de que el reconocimiento de modelos debe estar conectado con algún "emerger de conocimientos del depósito del inconsciente", le digo entonces que en mi opinión se clasifica de mejor manera como un conocimiento explícito: el bien conocido truco de ...♗h6 en la India de Rey. Para quienes están menos versados en la India de Rey, podría emerger súbitamente. Y tal vez haya algunos jugadores muy talentosos que encuentren la jugada sin haber visto algo similar antes.

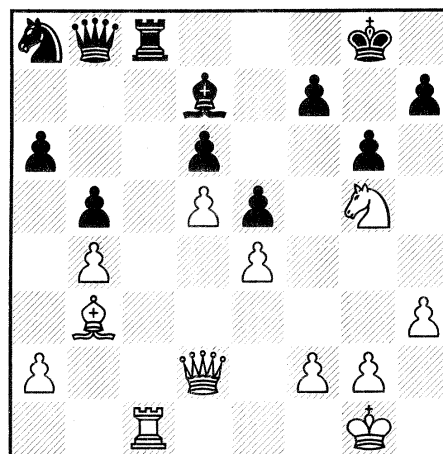
¿Pero realmente constituyen estas dos últimas posiciones de algún modo un esquema común, que hace más sencillo advertir el segundo cuando se ha visto el primero (si no se presenta uno después del otro)?

Yo conduje un pequeño experimento con

estas dos posiciones. Casi todos los estudiantes dieron 12...♗a6 como la solución del primer diagrama, pero solo dos (sobre ocho) encontraron 12...♗h6 en el segundo, y ambos reconocieron que habían visto el truco antes. Todos eran fuertes jugadores de club, de modo que yo estaba un poco sorprendido de que la primera posición no sugiriese a la mayoría de ellos la manera de resolver la segunda. Una pequeña prueba de que la idea de nuestros modelos no está configurada por conceptos tales como "cambiar el alfil malo por uno bueno."

La misma cuestión surge en las dos posiciones siguientes. La jugada que se hizo es exactamente la misma, y también la idea; pero es una idea muy abstracta: dejar una columna abierta al adversario y ubicar la torre en una columna que se abrirá pronto.

Anand - Carlsen Morelia/Linares 2007



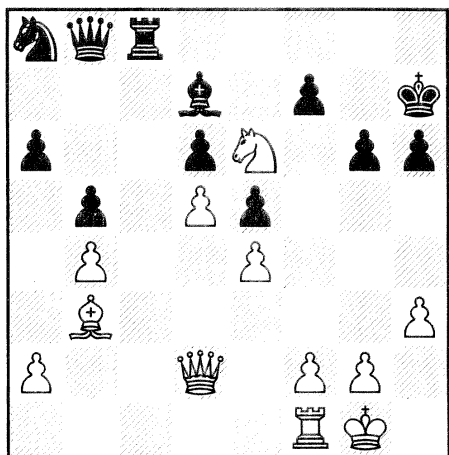
Ejercicio 37. Juegan las blancas

26.♖f1!

También resulta atractivo cambiar las torres primero y jugar luego f2-f4, pero mantener las torres aumenta las posibilidades de victoria de las blancas.

26...h6 27.♗e6! ♖h7

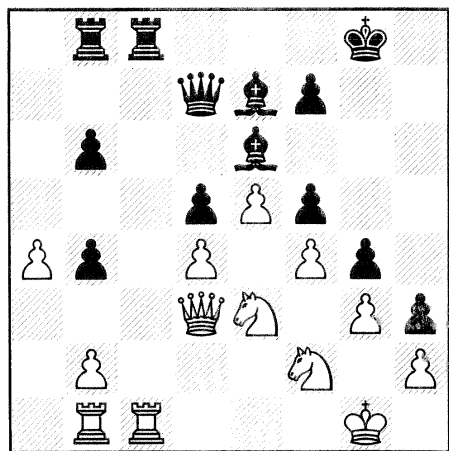
Tomar la pieza sería muy peligroso pero dejarla viva tampoco es la solución.



28.f4! ♖a7+ 29.♔h2 ♕e8 30.f5

Después de este avance, las blancas tienen un ataque ganador.

Hendriks - Dgebuadze Dieren 2001



Ejercicio 38. Juegan las blancas

31.♞f1!

Más fuerte que 31.♘xfg4 (por haber advertido la idea habría ganado algunos puntos, si alguien hubiera estado repartiéndolos, claro) 31...fxg4 32.f5 ♜xc1+ 33.♞xc1 ♕g5 34.fxe6 ♞xe6 35.♞f1 ♕xe3+ 36.♞xe3 ♞g6, y las negras tienen contrajuego.

Ahora no hay defensa contra la inminente jugada ♘fxg4, seguida del avance f4-f5. De

modo que las negras intentan una huida de emergencia.

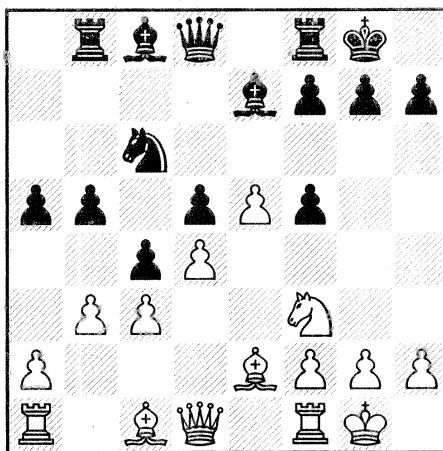
31...f6 32.♘fxg4 fxg4 33.♞g6+ ♔h8 34.♞h6+ ♔g8 35.♞g6+ ♔h8 36.♞h5+ ♔g7 37.f5 ♕g8 38.♘xg4 ♕h7 39.exf6+ ♔h8 40.♘e5 ♞e8 41.♘g6+

Las negras abandonaron

Es posible que una de esas dos posiciones le inspire a resolver la otra, pero sospecho que ello sea más bien a causa de la similitud de la jugada que de la idea abstracta.

Por más de una razón me temo que Vishy Anand no se inspiró en mí; ¡en todo caso sus notas en la revista New in chess no lo mencionan!

Los modelos pueden ser de pequeñas dimensiones. El modelo de mate más pequeño requiere únicamente de tres piezas. Muchos elementos pueden ser significativos en una posición, aunque sean de pequeñas dimensiones.

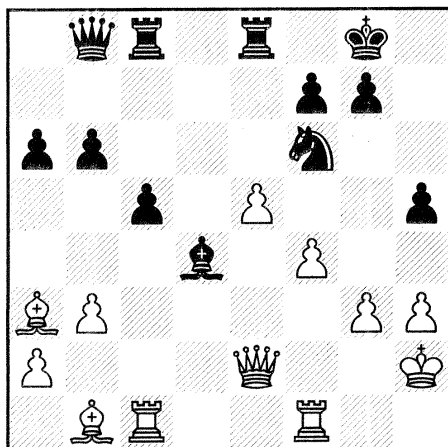


Ejercicio 39. Juegan las blancas

14.a4!, demoliendo la estructura de peones de las negras (en una partida mía jugada en ICC). Las jugadas posicionalmente deseables en este momento (14...a6 o 14...b4) son ilegales o malas.

Luego de 14...♕a6 15.axb5 ♕xb5 16.bxc4 ♕xc4 17.♕xc4 dxc4 18.d5, el centro de peones móvil de las blancas causa la rendición inmediatamente.

Leenhouts - Caruana Vlissingen 2007



Ejercicio 40. Juegan las negras

Las negras parecen estar en problemas ya que ♖d3 descavalaría el peón "e" a la vez que amenazaría ♖h7 una vez que se moviera el caballo de "f6".

24...h4!

Con la destrucción de la estructura blanca, las negras obtienen contrajuego. Luego de 25. ♖d3, hxg3+ es molesta. La jugada deseable 25. g4 falla por 25... ♗xe5! 26. fxe5 ♜xe5, con un inminente y peligroso jaque a la descubierta.

En la partida, las negras sacaron rápido provecho de las debilidades del rey blanco.

25. ♗b2 hxg3+ 26. ♔xg3 ♜cd8 27. ♗h2 ♗xb2 28. ♖xb2 ♘h5 29. ♜ce1 ♜d4 30. ♖e2 ♘xf4 31. ♖e3 f6.

Las blancas se rindieron.

Enrique Rodríguez - Kalantarian Ubeda 2000

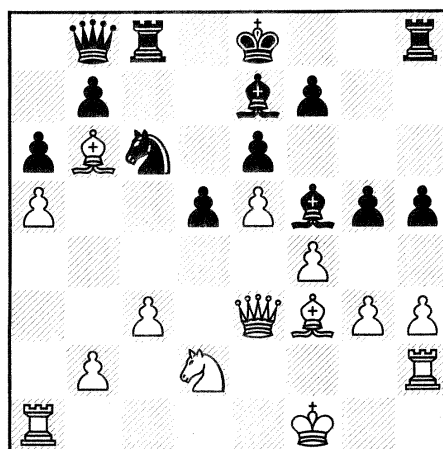
Ver el diagrama siguiente

En esta posición, tomada del *Chesscafe puzzle book* de Karsten Müller, las negras minaron la cadena de peones blanca con...

25...h4!

Mediante el debilitamiento del peón "e5", las negras podrían hacer entrar rápidamente en

juego a la dama, por cuanto de momento se encuentra un poco fuera de él.



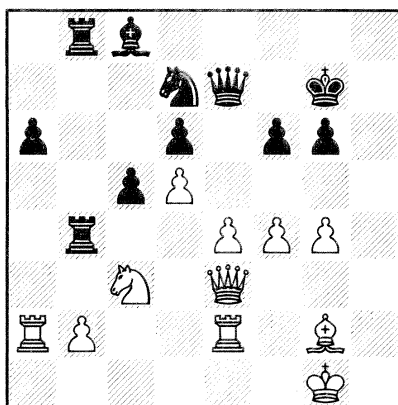
Ejercicio 41. Juegan las negras

El modelo básico comprende solo algunos peones. Por supuesto debe tenerse en cuenta la totalidad de la posición para ver cuál es el valor de este debilitamiento. El mecanismo de reconocimiento de un modelo, como una típica India de Rey, puede ser activado tanto por un pequeño fragmento de la posición como por ella en su conjunto. Claramente, es posible reconocer más de un modelo al mismo tiempo (en la misma posición). Si se considera que el reconocimiento de modelos es el principal mecanismo de nuestro pensamiento ajedrecístico, es lógico que a cada jugada se reconocen y activan numerosos modelos, mientras que, en el ojo de nuestra mente, la posición cambia siguiendo nuestros cálculos.

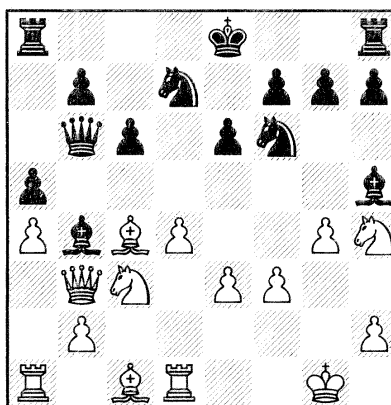
En nuestros días, prácticamente nadie niega que nuestro desempeño ajedrecístico depende en gran medida del conocimiento almacenado en nuestra memoria. A través de un proceso de reconocimiento de semejanzas, este conocimiento es activado tan pronto como comenzamos a considerar la posición.

Pero ¿no es esto solo la mitad del cuadro, estando la otra mitad configurada por nuestra inteligencia activa, poniendo en obra toda nuestra sabiduría, conocimiento estratégico, comprensión, cálculo y capacidad de valoración, para destilar la mejor jugada del material bruto que emerge de nuestros cerebros?

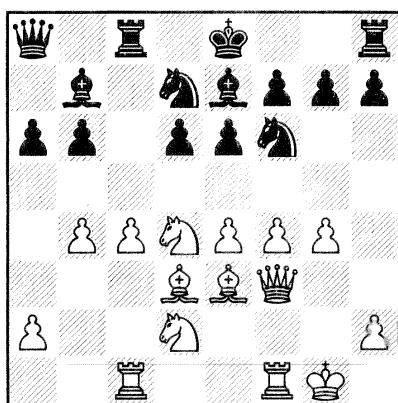
7. Ejercicios



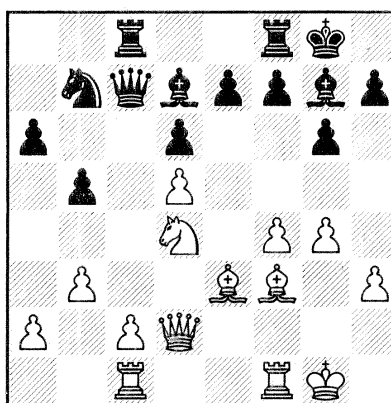
42. Juegan las negras



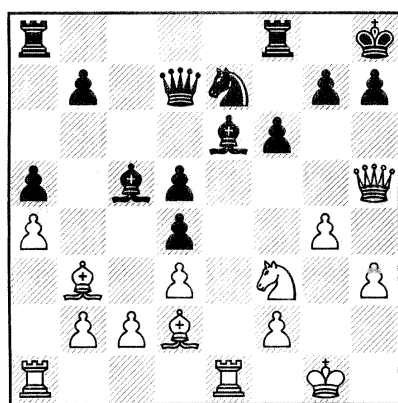
45. Juegan las negras



43. Juegan las negras



46. Juegan las negras



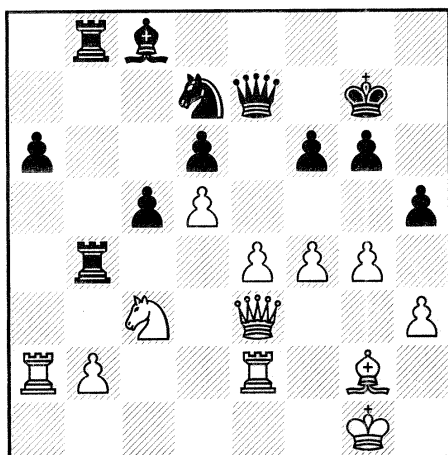
44. Juegan las negras

7. Si las blancas avanzan con g4, hay que frenar el ataque con ...g5

He sido un tanto escéptico respecto de la utilidad de las reglas generales para llegar a ser un mejor jugador de ajedrez, por lo tanto tiene sentido aproximarse a algunas de ellas para ver si contienen algo de verdad. Tomemos, por ejemplo, el principio propuesto en el título. Es posible que no lo haya escuchado antes. Algunas reglas son mejor conocidas que otras y la razón de ello podría ser que los jugadores más fuertes guardan las más efectivas para ellos mismos. Pero yo les introduciré este pequeño trozo de sabiduría ajedrecística.

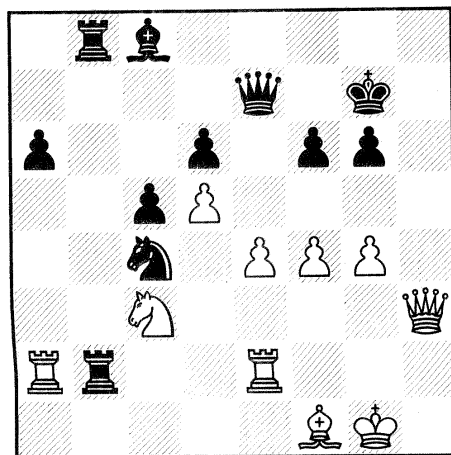
Comencemos con un reciente ejemplo de mi práctica.

Altmann - Hendriks
Basilea 2010



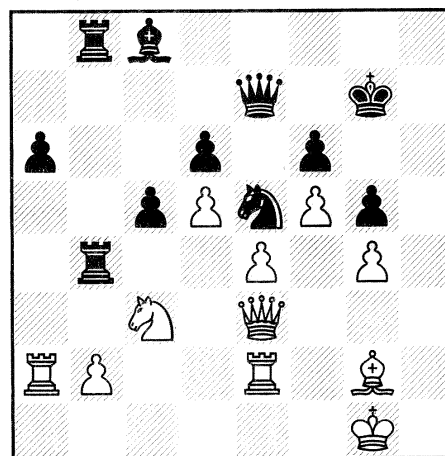
Las blancas acaban de jugar 30.g4 y no fue una buena jugada. Las negras pueden, luego de 30...hxg4 31.hxg4 (Ejercicio 42), continuar con su plan: 31...♖b6 32.♗f1 ♜c4

33.♕h3, pero deben ser cuidadosas, porque luego de 33...♖xb2??, se pierde debido a la acción a rayos X.



El movimiento ganador es 34.♖h2! ♖xh2 35.♖xh2.

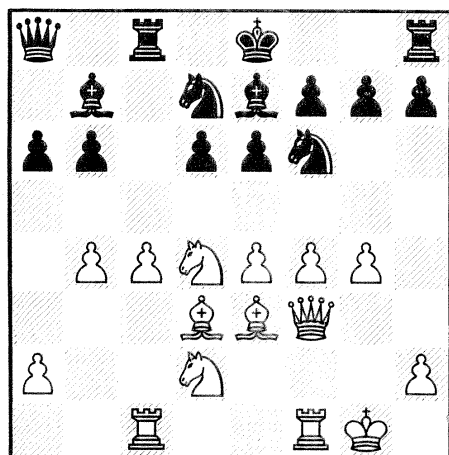
Pero mucho más fuerte es 31...g5! Ahora las blancas deben ceder la importante casilla "e5". Después de 32.f5 ♘e5



Las negras tenían un dominio total y ganaron rápidamente.

En la Siciliana encontramos con frecuencia la idea de usar ...g5 en respuesta a g4 para obtener el control de "e5" (dado que las blancas no cuentan ya con la posibilidad de jugar la posicionalmente deseable g2-g3). Solo un ejemplo:

Radulski - Ciuksyte La Fère 2004



Ejercicio 43. Juegas las negras

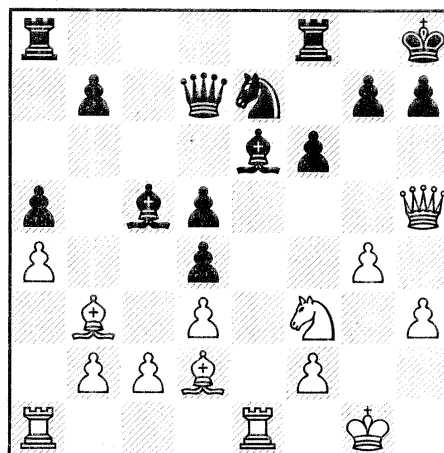
Las blancas acaban de comenzar el ataque con **16.g4**. También aquí otra vez **16...g5!** es la respuesta correcta.

Parece riesgoso porque después de 17.fxg5 las piezas blancas en la columna "f" son amenazantes, pero las negras tienen la jugada intermedia 17...♘e5, y con el magnífico caballo en "e5" están más que bien, por ejemplo luego de 18.♙g3 ♘fxg4.

En la partida luego del avance **17.h3**, las negras continuaron coherentemente con el movimiento **17...h5!?** Y más tarde ganaron el juego.

Pero la jugada ...g7-g5 puede tener otros méritos además de obtener el control de la casilla "e5". Veamos por ejemplo, la siguiente posición.

Kristiansen - Malaniuk Kecskemet 1989

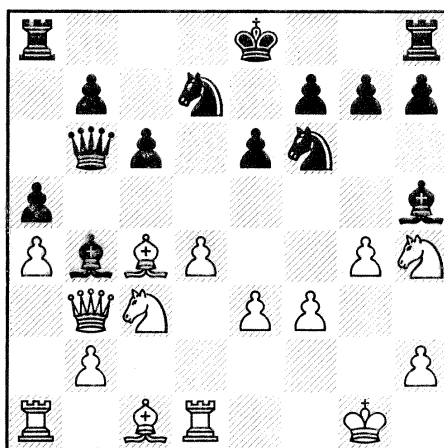


Ejercicio 44. Juegas las negras

En esta posición igualada las blancas jugaron **17.g4**. Siguiendo la regla, las negras obtuvieron una posición ganadora. **17...g5!** De repente, la dama blanca está atrapada (a 18.♞e2. ♙f7 19.♙h6 ♘g8 y las negras ganan). La desesperada **18.♘xg5** tampoco ayuda.

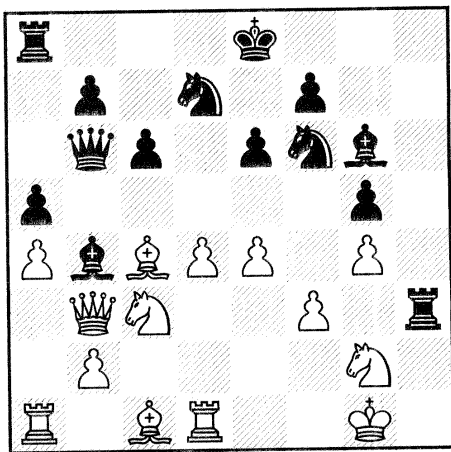
Veamos un último ejemplo con otro efecto positivo de la jugada ...g5.

Thorfinsson - Zhrebuki Montreal 2000



Ejercicio 45. Juegas las negras

Si las negras, en respuesta a **13.g4**, continuaran obedientemente con **13...g6**, entonces las blancas estarían bien luego de **14.e4**, seguido de **g3**. Pero, por supuesto, siguió **13...g5!** En caso de **14.gxh5 gxh4**, la apertura de la columna "g" beneficia a las negras. En la partida, las blancas intentaron **14.g2**, pero después de **14...g6 15.e4 h5 16.h3 hxg4 17.hxg4 g3...**



Las negras estaban claramente mejor gracias a su juego contra el rey blanco.

¿He podido engañarle? Probablemente no, teniendo en cuenta que no es usted una persona muy crédula.

A pesar de que todas las jugadas **...g5** en las posiciones previas eran excelentes, no existe tal regla sugiriendo que siempre se debe responder a **g4** con **...g5**.

Pero este pequeño ejercicio muestra cuán fácil es dar una regla o principio, y luego encontrar algunos bonitos ejemplos que la "prueban" o "ilustran". Si se dispone de una base de datos suficientemente grande, no habrá problema para encontrar numerosas ilustraciones para todo tipo de máximas o reglas. "Si tiene usted un par de alfiles contra un par de caballos, abra la posición". "Sea cuidadoso al avanzar los peones pasados". "En los finales de torres conserve su torre en la defensa". "Avance con su rey en el espacio abierto tan pronto como sea posible".

El filósofo Karl Popper es bien conocido

por haber introducido la idea de que el progreso científico se basa en el proceso de falsación. Mostrar que algo es inexacto nos brinda mayor conocimiento que añadir más ejemplos para tratar de sostener determinada teoría (verificación).

Popper tuvo una gran influencia en la filosofía de la ciencia y en nuestros días la búsqueda de la falsación ha devenido un estándar de metodología científica. El científico trata de refutar su teoría por todos los medios, y una teoría para la cual no hay en principio modo alguno de probar que es falsa, no es considerada propiamente científica.

En la literatura ajedrecística esta actitud de buscar la falsación está por completo ausente. Se formula todo tipo de afirmaciones, pero se realiza escaso esfuerzo para probar que son erróneas. Y hoy en día (en particular gracias a la moderna tecnología y a las bases de datos) nos encontramos en una posición en la cual es relativamente sencillo efectuar una búsqueda respecto de algunas afirmaciones.

Tomemos, por ejemplo, mi máxima de enfrentar **g4** con **...g5**. Si encuentra algunos ejemplos en los cuales **...g5** (en respuesta a "g4") no es una buena jugada, entonces claramente no estamos en presencia de una ley universal. Si en la mayoría de los casos es una mala jugada (y creo que es así), tampoco es una buena regla.

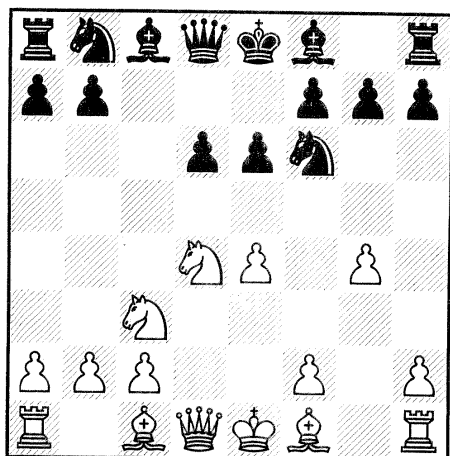
Mi máxima, que no hará historia, toca un asunto que ha sido ya enunciado en otras, la más famosa de las cuales es del tipo "a un ataque en un flanco, contraataque en el centro". Parece ser éste un principio muy antiguo, cuyo origen resulta desconocido, de acuerdo con Drazen Marovic en *Juego dinámico de peones* (La casa del ajedrez 2007).

Una posición típica en la cual puede ser aplicada esta vieja receta, es el ataque Keres de la Siciliana Scheveningen.

Ver el diagrama siguiente

En su libro *The art of defense in chess*, Andrew Soltis utiliza esta posición como

ejemplo de la multitud de recursos defensivos que hay en ajedrez. Y además, las negras disponen de una amplia gama de elecciones: poner un freno en el flanco rey con ...h7-h6 (lo más popular; seguido en ocasiones por ...g7-g5!), comenzar una acción en el flanco de dama (...a7-a6), continuar simplemente con el desarrollo (...♙e7 o ...♘c6) o contraatacar en el centro (...e6-e5 o ...d6-d5).



Como afirma Marovic: "cuando uno de los bandos decide jugar en un flanco, puede ser contraatacado de tres formas: mediante un juego en el mismo flanco, mediante un contrajuego en el otro flanco o mediante un contraataque en el centro". Esto es más bien una clasificación que un consejo sensato, dado que estas tres formulaciones simplemente cubren todas las posibilidades (aparte de la generosidad bíblica: "si tu oponente te ataca en un flanco, ofrécele también el otro").

En la conclusión de este capítulo sobre el centro dinámico, Marovic se inclina a sostener que las reglas generales parecen no tener valor en este caso: "la nueva actitud, nacida de la convicción de que todo es posible si se sostiene mediante cálculo concreto... parece ser la única máxima general que el moderno intérprete del centro dinámico está dispuesto a aceptar."

Pero luego Marovic retrocede un paso, continuando de la siguiente manera: "por supuesto, un profesional puede permitirse esta salu-
dable conducta, pero en niveles más bajos es necesario algo confiable sobre lo cual basar el

propio juicio. Es muy fácil decir que las reglas generales y las máximas carecen de utilidad, que solo el análisis específico de casos concretos conduce a la verdad, pero ¿cómo se puede entonces elevar el nivel de nuestro juego al punto en que seamos capaces de evaluar el curso de una partida de ajedrez por nuestros propios medios? ¿De qué manera, entonces, puede funcionar la enseñanza del ajedrez?

Luego de hacer un análisis tan fino, pienso que Marovic debería mantenerse firme y concluir en que lo que es bueno para el maestro lo es también para el jugador más débil. El jugador que está mejorando su juego no debería satisfacerse con un cuasi-conocimiento general. El mismo Marovic da respuesta a su última pregunta: "cuando se analiza esta selección de partidas, un lector cuidadoso estará en condiciones de cosechar granos de sabiduría..." Marovic repite la frase, ¿pero por qué no aceptar el hecho de que no hay necesidad de traducir estos "granos de sabiduría" en guías, máximas o cualquier otra forma lingüística?

Pero volvamos a mi intención de investigar un poco. Aunque un autor consciente como Marovic brinda una honesta valoración de esta máxima, hay aún muchos autores que mantienen esta simple actitud de "regla-ejemplos-sin hacer intento, ni siquiera mínimamente, de interesarse en falsarla."

Tomemos por ejemplo a Jeremy Silman, uno de los expertos en dar reglas y proverbios, en *The amateur's mind* (página 278): "durante mis lecciones privadas, (con frecuencia) ...recuerdo a mis estudiantes seguir una de las mejores reglas en ajedrez: **La mejor reacción ante un ataque en el flanco es un contraataque en el centro.**"

Traté de someter esta regla a un test. Admito que no ha sido sencillo hacerlo. Piense, por ejemplo, en cuestiones como: ¿qué es exactamente "un ataque en el flanco"? Deje momentáneamente de lado la actitud escrupulosamente científica y comencé.

Seleccioné un largo número de partidas (110, para ser preciso) que contuvieran la ju-

gada 17.g4 para las blancas. Ello contaría como ataque en el flanco. En mi azarosa selección de partidas (con damas sobre el tablero como otra condición extra), traté de descubrir en cuántos casos un contraataque en el centro sería una buena idea, o la mejor. Un contraataque en el centro debería consistir en al menos alguna acción con peones en ese sector y llevarse a cabo de inmediato como consecuencia del ataque al flanco.

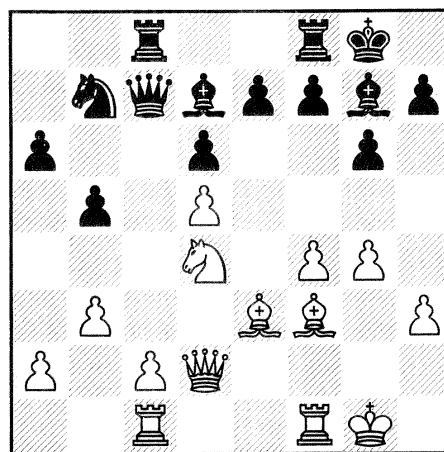
En unos dos tercios de dichas partidas el centro estaba cerrado, o no había ningún peón central, o la jugada g4 implicaba aspectos tácticos concretos que hacían que un contraataque central fuera inconducente. Ello me dejó con un campo relativamente pequeño de 34 partidas en las cuales algún tipo de contraataque en el centro era posible como reacción a la jugada g2-(g3)-g4.

Mis resultados:

- Prácticamente imposible de llevar adelante: 9 partidas.
- Muy malo: 7 partidas.
- Malo: 6 partidas.
- Se podría intentar: 10 partidas.
- Lo mejor: 2 partidas.

Pero si esta resulta ser "una de las mejores reglas generales" ¿en cuántos casos debería aplicarse? ¿En casi todos los casos? ¿En al menos el cincuenta por ciento? ¿En una vía intermedia? Pienso que si la regla funciona en un diez por ciento de los casos o aún menos, haríamos bien en no imprimirla en negrita.

Podría objetarse que tengo en cuenta algunas posiciones en las cuales el contraataque era difícilmente viable. Pero me temo que a la amplia categoría de jugadores a los que Silman se dirige (desde casi principiantes a decentes jugadores de club), habrá algunos pocos que tratarán de emprenderlo, especialmente teniendo en cuenta que es una de las llamadas "buenas reglas", y lo intentarán aún en posiciones en las cuales el resultado más probable será el desastre. Esto no es solo hipotético, dado que el valor práctico de la regla de Silman consiste en ayudar al jugador novicio en situaciones que él no está en condición de resolver por sus propios medios.



Ejercicio 46. Juegan las negras.

En esta partida entre dos jugadores de club, las blancas acaban de jugar 17.g2-g4, la cual no es una jugada muy útil; 17.c4 hubiera sido mejor. Tal vez aquí las negras estaban inspiradas por la regla, dado que golpearon el centro con 17...e5. Esto no condujo a nada, y luego de 18.dxe6 fxe6 19.c4! las blancas quedaron claramente mejor. Las negras debieron haber jugado 17...♔c3 con una posición decente.

Volvamos una vez más al más razonable punto de vista de Marovic. Él propone una elegante "solución": "Naturalmente, la vieja máxima –ante un ataque en el flanco debe golpearse en el centro– es tan válida como siempre, pero con una condición adicional: ¡si se puede!"

La máxima está ahora a salvo –pero a un costo–, dado que todas las máximas pueden ser salvadas por esta vía. Aun la mía que está en el título.

Otra formulación modesta podría ser: en ocasiones es una buena idea contraatacar en el centro, como respuesta a un ataque en el flanco. Pienso que es ésta la mejor formulación. Pero se me ocurre que en un mundo de fuertes eslóganes comerciales difícilmente se terminará bajo las luces de los reflectores con una máxima así formulada.

A la mayoría de los estudiantes les gustan los maestros que brindan conocimientos claros

de una manera convincente y de un modo intrínsecamente seguro. Con formulaciones tales como "a veces, en posiciones más o menos similares algo así podría llegar a ser una buena idea", no se da una gran impresión de autoridad.¹

Aunque no lo tengo a mano, hay un proverbio que reza algo así: "los principiantes conocen las reglas, los maestros, las excepciones!"

Utilizando el concepto común de las reglas y las excepciones, Mark Dvoretsky escribe sobre el contraataque en el centro en uno de sus columnas de *Chesscafe* (enero 2009). Él modifica ligeramente la máxima, haciéndola más inmune a las críticas: "el mejor camino para hacer frente a un *improvisado* ataque en el flanco es un *oportuno* contraataque en el centro". Lo de "improvisado" se refiere a una situación en la cual no se tiene el centro bajo control.

En este tipo de formulaciones existe el peligro de quedar atrapado en una tautología, por la cual se aconseja emprender un contraataque central en aquellas circunstancias en las cuales un contraataque central será exitoso.

La regla respecto del ataque en el flanco y el contraataque central es una de las más aceptadas y recomendadas reglas en ajedrez, de modo que al cuestionar su utilidad y generalidad me puse voluntariamente en la línea de fuego. Un punto para el ataque puede ser mi investigación estadística. ¿Traté acaso de alguna manera de presentar falsamente las cuestiones de modo de engañarle?

Hay un famoso proverbio que nos debería poner en guardia contra ello, y es aquél que define a la estadística como la suprema forma de la mentira. Más sobre esto en el próximo capítulo.

¹ En todo tipo de entrenamiento deportivo es éste un real dilema: ser honesto y no prometer demasiado. "Tal vez pueda hacer algo por ti" contra la actitud de "te llevaré a la cima", lo que podría no ser verdad pero a la vez podría brindar algún efecto placebo positivo.

8. Últimas noticias: los caballos son superiores a los alfiles

La historia de la filosofía se caracteriza por su pérdida de terreno. Un filósofo como Aristóteles escribió acerca de casi todo: política, ética, matemáticas, física, etc. Pero desde que los griegos iniciaron la filosofía (occidental), muchos campos se han emancipado de ella y se convirtieron en ciencias independientes. Para los filósofos restan solo aquellos espacios en los cuales la ciencia no se aplica.

Las últimas ciencias que se emanciparon de la filosofía son las ciencias sociales (psicología, sociología, etc.). Pero ellas tuvieron algunos problemas para probar sus credenciales científicas. Las ciencias "duras" (física, química, etc.) no las aceptaron por completo como sus pares. Las ciencias sociales querían desprenderse de la especulación y convertirse en ciencias empíricas "reales", pero carecían de un equivalente del método experimental de las ciencias físicas.

¡Por eso inventaron las estadísticas!

Sus colegas no estaban convencidas, y la desconfianza en las estadísticas como un método verdaderamente científico se expresó en el famoso proverbio "tú tienes mentiras, condenadas mentiras, y estadísticas!"

Y por cierto, aunque los números no pueden mentir, hay muchas, muchas formas mediante las cuales ellos podrían no representar la verdad o los hechos objetivamente. Qué preguntas se formulan, a quien, qué se deja de lado, qué es causa y qué efecto, qué es hecho y qué interpretación, quién financia, cómo se presentan los resultados, para mencionar solo algunas cuestiones problemáticas.¹

La forma de la presentación es interesante. Con frecuencia sucede que, una vez hecha una

investigación, para atraer la atención de los investigadores (¡o de sus financiadores!) se presenta en una atractiva conferencia de prensa. Luego los periodistas hacen su parte y por último el editor escribe un titular presentando una conclusión que de ninguna manera está justificada por la investigación original.

Las grandes bases de datos de ajedrez que poseemos actualmente hacen que sea posible realizar numerosas investigaciones estadísticas. Yo hice alguna por mi cuenta, si bien fue un tanto problemática, dado que no estaban claramente definidas las acciones (contraataques y ataques de flanco) que yo consideraba. En consecuencia, arribar a la conclusión de que un contraataque era la mejor opción se ha revelado como una tarea no sencilla (con el riesgo de que en mi expectativa por obtener resultados en determinada dirección, podría no haber sido completamente objetivo).

Hay una investigación que parece menos problemática. Por ejemplo, la investigación sobre las relaciones materiales. En *Secretos de la estrategia moderna en ajedrez* (La casa del ajedrez 2008), John Watson hizo algunas bonitas investigaciones estadísticas sobre dos tópicos: la máxima de que la dama y el caballo son una mejor combinación que la dama y el alfil, y sobre la fuerza del par de alfiles.

En general él muestra un amplio conocimiento de todas las posibles trampas de las estadísticas. Pero en la cuestión de la supuesta supremacía del par de alfiles sobre el par de caballos, pienso que pierde de vista un punto importante.

"Por alguna razón", apunta Watson, "esta cuestión parece evocar fuertes emociones, es-

pecialmente en aquellos que piensas que los alfiles están sobrevaluados" (página 147). Creo que Watson se aproxima a la cuestión de una manera desapasionada y exenta de prejuicios.

¡Pero yo no! ¡Soy un miembro del Club de los Caballos!

¿Está listo para un poco de investigación científica objetiva? (No se preocupe; la mayoría de los científicos "normales" no están conducidos por las emociones en menor medida).

Watson da estadísticas de las bases de datos sobre 2 alfiles versus 2 caballos. Yo repetí su investigación (solo con jugadores *rankeados*) y obtuve una cifra global del 58% para los alfiles versus 42% para los caballos. Esto sobre un total de más de 61.000 partidas, lo que da un resultado confiable. Estos números coinciden aproximadamente con los de Watson. Lo que Watson no menciona, o no tuvo en cuenta, es la diferencia de *ranking*: los jugadores con los alfiles eran 36 puntos más fuertes.

Esto es en sí mismo destacable, pero además tiene determinadas consecuencias. ¿Los fuertes jugadores prefieren los alfiles, o son más hábiles para obtenerlos? Esto es material para elucubraciones, aunque la consecuencia más importante es la siguiente: con esta diferencia de *ranking*, se presume que los jugadores con los alfiles debían obtener un 55%.²

Si puedo trasladar esto directamente al resultado global (podrían realizarse algunas objeciones al respecto), restaría solamente un *score* del 53% versus el 47% en favor de los alfiles. Ello tiene significación, pero tampoco es contundente.

En lo que a mí respecta es tranquilizador, dado que nunca di mucha importancia a los alfiles. Pero resta aún un 3%; ¿hay algo que se pueda hacer con ello?

Existe una posibilidad de que toda esta campaña en favor de los alfiles tenga un efecto deprimente sobre aquellos que se quedaron con los caballos, y el efecto opuesto cuenta para quienes mantienen los alfiles. Una suerte de efecto placebo: pensar que tomar determi-

nada medicina debería sanarle. Esto debería ser considerado. Mi expectativa es que este efecto cuenta solo para el 3% restante.

La comparativa antes mencionada sobre alfiles versus caballos muestra que casi siempre hay aspectos problemáticos en la investigación estadística. Pero en ajedrez, la investigación estadística encuentra —por lejos— menos problemas que en el campo de la psicología o de la sociología, por ejemplo. Esto ocurre porque en ajedrez las bases de datos favorecen la investigación al ofrecer elementos concretos tales como resultados, clasificaciones, balance del material, aperturas etc., sobre la cual construirla.

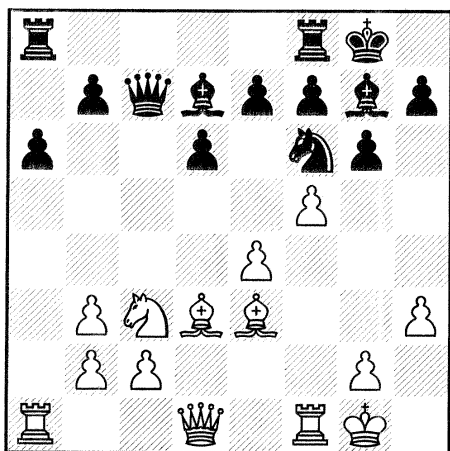
Pero para poder utilizar estas posibilidades, se necesita tener una inclinación por la investigación. Esta actitud (como se ha hecho notar) se encuentra casi por completo ausente en la literatura ajedrecística.

La confianza que algunos entrenadores ponen en reglas y principios podría ser explicada mediante un proceso psicológico llamado "prejuicio confirmativo": el hecho de que cuando adherimos a una teoría, advertimos con mucha mayor facilidad lo positivo (afirmaciones) que lo negativo (falsaciones). Uno ve lo que espera ver, y aquellos que no encaja en nuestras expectativas pasa inadvertido. En las famosas palabras de Francis Bacon: "El peculiar y perpetuo error del entendimiento humano es ser movido y excitado por las afirmaciones más que por las negaciones".

¿Cómo funciona esto en la práctica ajedrecística? Consideremos dos partidas (jugadas por jugadores de club decentes) extraídas de mi propia pequeña investigación sobre el contraataque central.

Ver el diagrama siguiente

El próximo movimiento de las blancas fue 17.g4?! y ahora hubiera sido una buena idea golpear en el centro con 17...d5! "Ahí lo tenemos", señala el entrenador muy complacido, "¡la buena vieja regla funciona otra vez!"

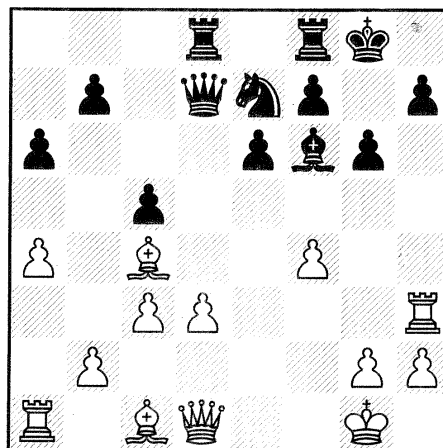


En vez de ello las negras jugaron **17...♗c6**, lo que no está mal, y luego de **18.♙d2?!** no desperdiciaron su segunda oportunidad y obtuvieron lo mejor con **18...d5!**

Ver el diagrama siguiente

Nuevamente, la jugada **17.g4?!** de las blancas no es muy buena. Pero aquí, contraatacar con **17...e5?!** ayudaría sobre todo a las blan-

cas luego de **18.fxe5 ♗xe5 19.♗g5**, por lo que las negras se abstuvieron con acierto de realizar esa jugada. ¿Consideraría ese entrenador que esto sería una falsación de la regla o este momento pasaría por completo inadvertido?

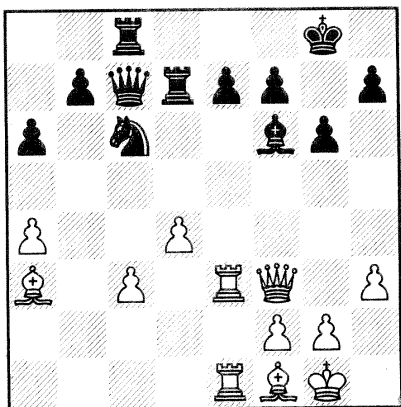


Por lo tanto si un autor le presenta alguna regla o principio pero no demuestra interés alguno en probar su valor empírico, ¡mi consejo es que ponga en alerta todas las antenas críticas!

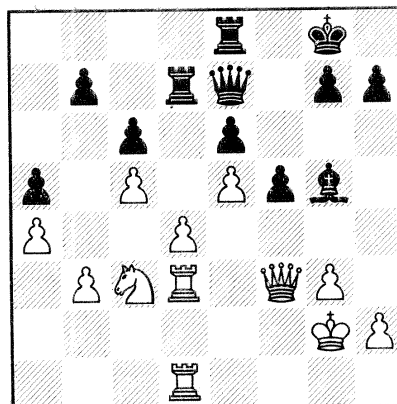
¹ Un problema central en ciencia (social) en el uso de estadísticas es que aún si ese aspecto estrictamente estadístico está hecho correctamente, antes y después de esto hay un muy amplio espacio para el error. No hay protocolos a prueba de bombas para conducir a los científicos en este sendero; en gran medida el acierto depende de su inteligencia. Un libro muy popular que alumbra el rol de una consideración inteligente del fenómeno estadístico es *Freakonomics* de S.D. Levitt y S. J. Dubner. Los autores consideran un cierto número de cuestiones desde puntos de vista con frecuencia sorprendentes, para descubrir sus aspectos ocultos y sus otras caras.

² Los programas de base de datos como *Chessbase* tienen algunas bonitas funciones que ofrecen estadísticas respecto de lo bueno que puntúa determinada apertura (o línea, o jugada). Pero en ocasiones se debe ser cuidadoso porque podría existir alguna diferencia (no exhibida) en el *ranking* entre los jugadores. Por ejemplo, el gambito Morra (aceptado) –1.e4 c5 2.d4.cxd4 3.c3 dxc3 4.♗xc3– puntúa por debajo del 50% en mi *Megadatabase*, pero el promedio de diferencia en el *ranking* es de alrededor de 40 puntos en favor de los conductores de las negras. Por lo que podría ser un poco mejor que lo que indica su reputación.

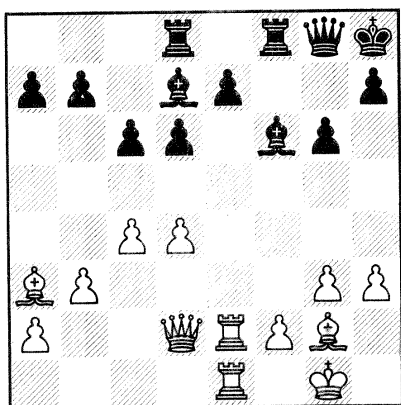
9. Ejercicios



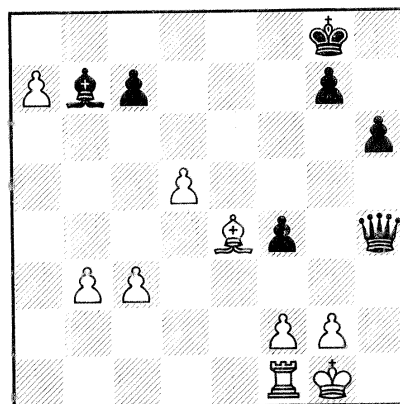
47. Juegan las blancas



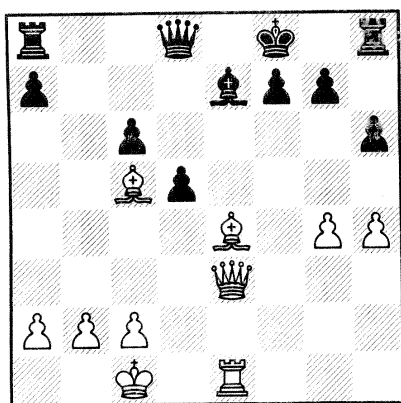
50. Juegan las blancas



48. Juegan las blancas



51. Juegan las blancas



49. Juegan las blancas

9. Consejos gratuitos.

Tenemos algo para todos. P. T. Barnum

Este libro es principalmente sobre ajedrez, pero quisiera comenzar este capítulo con algún consejo sobre otro importante aspecto de la vida: cómo jugar a la lotería. Para el caso de que no lo sepan, la lotería es una suerte de lotería en la que se eligen siete números de un total de cuarenta y uno. Se mezclan cuarenta y una bolillas, que llevan escritos los números desde el 1 al 41, en una gran esfera de cristal que rota, y de la cual se extraen siete de ellas mediante un ingenioso mecanismo. El objetivo es, por supuesto, tener tantos números correctos como sea posible, preferentemente los siete, para ganar el primer premio.

En mi opinión, hay dos caminos para elegir los números a fin de maximizar los éxitos, y ambos tienen sus partidarios entre los jugadores de la lotería experimentados. Ellos requieren llevar la cuenta de lo que ha ocurrido en las extracciones previas.

El primero consiste simplemente en elegir "los números exitosos" (algunos los llaman "números calientes"). Quienes adhieren a esta postura eligen mayormente las bolillas que han salido con mayor frecuencia en las últimas extracciones.

Por supuesto es ésta una opción muy sensata, pero también puede ser una buena idea inclinarse por la línea de razonamiento opuesta, eligiendo "los números que deberían salir ahora".

Algunos jugadores adhieren a estas dos opciones y ambas son bastante confiables, pero yo aconsejo añadir también algunos números que signifiquen algo especial para vosotros, como puede ser vuestro cumpleaños o algunos otros números de la suerte.

En resumidas cuentas, estos son los tres pilares del éxito, si bien pueden mejorarse mu-

cho aún. En todo caso, ¡asegúrese de combinarlos bien!

Pensé que debía compartir este consejo con usted. Es una idea propia, pero no la puedo utilizar más desde que mi esposa me ha solicitado amablemente que no gaste más dinero en loterías.

El siguiente consejo es sobre ajedrez. No es una invención mía en esta ocasión, es un conocimiento común, pero realmente un consejo importante. Se trata de la defensa.

Dado que, desafortunadamente, no podemos atacar todo el tiempo, debe prestarse alguna atención al arte de la defensa. Si se encuentra en una mala posición, mi consejo es que deben tenerse presentes dos importantes estrategias. La primera es defender las debilidades y no desesperarse. Cuando no nos arrojamamos sobre la espada sino que simplemente nos mantenemos serenos, con frecuencia el atacante se desilusiona y deja escapar su ventaja.

Por lo tanto es aconsejable mantenerse firme, pero también es muy importante mantener un ojo abierto a las propias opciones. ¡Si existe una posibilidad de dejar la posición defensiva e iniciar un contraataque, no vacile!

Con estas opciones hay ya bastante con lo que trabajar, pero sería una buena idea tener en cuenta el propio estilo y preferencias, y poner en el juego tanto de ello como sea posible. Y tome nota: el secreto del éxito es una equilibrada combinación de todos los elementos.

Si estos dos consejos le interesan, existe entonces una posibilidad de que ponga alguna confianza en los horóscopos, tal vez visite a un vidente y luego sea estafado más de una

vez en su vida.

Hay más de una razón para aproximarse a esos consejos con prevención. Una de las cosas que ellos tienen en común es que parecen cubrir todas las posibles acciones en determinada situación. Al mismo tiempo, y aquí está el truco, ellos tratan de brindar la impresión de que esta recibiendo un real, específico y razonable consejo.

Este último mecanismo, es decir, hacer que las generalidades aparezcan como específicas, es llamado el "efecto Forer" (o "efecto Barnum"). Es utilizado con frecuencia en los horóscopos. Un famoso experimento realizado por Bertram Forer muestra cuán efectivo puede ser. Forer pidió a sus estudiantes responder una lista de preguntas relativas a su personalidad. En la siguiente sesión le dio a cada uno una descripción de la personalidad propia, presumiblemente basada en las respuestas al cuestionario. Los estudiantes debían valorar la exactitud de las descripciones, y las evaluaciones fueron muy positivas: los resultados oscilaron entre buena y excelente. Entonces —ya la ve venir— se les reveló que a todos se les había dado la misma descripción. Experimentos posteriores arrojaron el mismo resultado.

Como un servicio al entrenador ajedrecístico efectué una pequeña descripción para un jugador, utilizando las "declaraciones Barnum." Por ende si tiene poco tiempo pero desea dar algún consejo "personal" a sus estudiantes, aquí está:

—¡Hola (añadir el nombre)!

—Habiendo visto tus resultados, tus partidas y cómo te desempeñas durante las sesiones de entrenamiento, desearía indicarte algunas cosas en las que trabajar.

—Creo que eres bastante talentoso, pero no estás aun desarrollando tu potencial por completo. En algunos casos eres derrotado por jugadores que están menos cualificados, pero parecen haber hecho más con su talento.

—Tienes en general un buen sentido de la partida y tu visión estratégica es bastante pro-

funda. En muchas situaciones tácticas ves las ideas y combinaciones más importantes, pero en ocasiones cometes errores al calcular todas las posibilidades. Tienes también un buen olfato para los golpes tácticos ocultos, pero a veces se te escapan las más triviales jugadas. ¡De modo que deberías continuar trabajando en el aspecto táctico!

—En la apertura prefieres jugar sistemas que se adecuan a tu estilo y a tu fuerza. ¡Estoy de acuerdo con ello! ¡Es mucho mejor que seguir la teoría dominante! Aunque, naturalmente, es bueno estar actualizado con los sistemas que se juegan.

—En el final tiendes a depender más de la percepción que del conocimiento de la teoría de los finales. Sería una buena idea, no obstante, esforzarse un poco en aprenderla y verás que los finales no son tan aburridos.

—No te gusta defender y siempre procuras jugar activamente aún en posiciones en las que es necesario defenderse. Solo recurres a mantenerte pasivamente firme cuando no adviertes posibilidad alguna de contraataque.

—En cuanto a la administración del tiempo, hay aquí otro punto para destacar: pon más esfuerzo en lograr una saludable distribución de él. Se pueden perder valiosos puntos como consecuencia del apuro de tiempo.

—Dejas una sólida impresión pero tengo la sensación de que en ocasiones eres un tanto inseguro sobre tu fuerza y cualidades. ¡Debes tener más confianza en ti mismo!

—En suma: Continúa dedicando buena parte de tu tiempo a jugar y a estudiar y presta especial atención a aquellos aspectos en los que debes mejorar (¡pero sin olvidar tus puntos fuertes!). ¡Pienso que dispones de una considerable capacidad aún no utilizada y que la puedes transformar para tu progreso!

Si piensas que esta clase de seudoconsejos está reservada a videntes, místicos, etc., solo consulta algunas obras de nuestra literatura ajedrecística. Los consejos sobre la defensa que he dado algunas líneas arriba, se pueden hallar, con ligeras diferencias, en diversos manuales sobre cómo llegar a ser un mejor jugador de ajedrez.

Tomemos como ejemplo la obra de Jonathan Tisdall *Improve your chess now*. El con- cluye su capítulo sobre "El arte de jugar malas posiciones" (páginas 62-63) con una serie de recomendaciones, entre las cuales podemos mencionar las siguientes:

"Trate de tomar la iniciativa, aún a costa de alguna pérdida material"

Y unas pocas líneas después:

"Resistencia prolongada. No empeore las cosas"

Dado que ello cubre todas las posibles op- ciones (además de la de abandonar e irse a casa, lo cual también es mencionado, añadiendo el proverbio "nunca se ganó una parti- da abandonando"), este tipo de advertencia es tan bueno como carente de sentido.

Si seguimos la primera declaración, tal vez hagamos algún sacrificio, generemos alguna pequeña amenaza, la que será bloqueada y luego tendremos que abandonar. En tal caso la segunda opción hubiera sido preferible. Si la seguimos, puede suceder que nos llegue la muerte pasivamente, sin obtener al menos una alternativa. Entonces deberíamos haber esco- gido la primera opción.

Tal vez tendría más sentido si añadiéramos la sentencia "si ello es la mejor opción" a cada una de las afirmaciones. De hecho tiene ahora más sentido, pero hay aún una mejor opción, utilizando menos palabras, simplemente cam- biando la sentencia original por ésta: ¡Haz la mejor jugada! ¡Sí, eso es!

Tome, por ejemplo, su siguiente sugerencia: "Cree problemas a su oponente"

Esto es lo que podría llamarse un consejo gratuito. No cuesta nada; tampoco tiene valor alguno.

El auténtico maestro de los consejos gra- tuitos es Jeremy Silman. *The amateur's mind* está lleno de esta clase de avisos:

"Aun cuando lo repito en cada capítulo, me tomaré tiempo para hacerlo aún otra vez: No

se limite simplemente a reaccionar a los planes del adversario. Encuentre una idea activa y sígala con tanta energía como sea posible. Del otro lado, no se deje llevar solo por sus propias ideas olvidando que tiene un oponente. Tome su plan en consideración y haga los ajustes que sean necesarios".¹

Vivimos en un mundo lleno de consejos, entrenamientos y *coaching*. Nunca antes ha habido tanto de esto, aún con relación a activi- dades que son consideradas demasiado sim- ples para ser objeto de dirección, consejo o entrenamiento. Recientemente observé en una película de detectives en la televisión que se hacía mención de un "entrenador para la vida." Pero no estoy seguro si esta es una pro- fesión realmente existente o era solo una ma- nera de representar al personaje en cuestión (el único con una vida entrenada) ya que tenía mucho dinero y muy poco que hacer. (Mi primer pensamiento fue que la entrenadora de vida terminaría siendo la asesina, pero no fue el caso. Hubiera combinado bien con esta peculiar profesión, pensaba).²

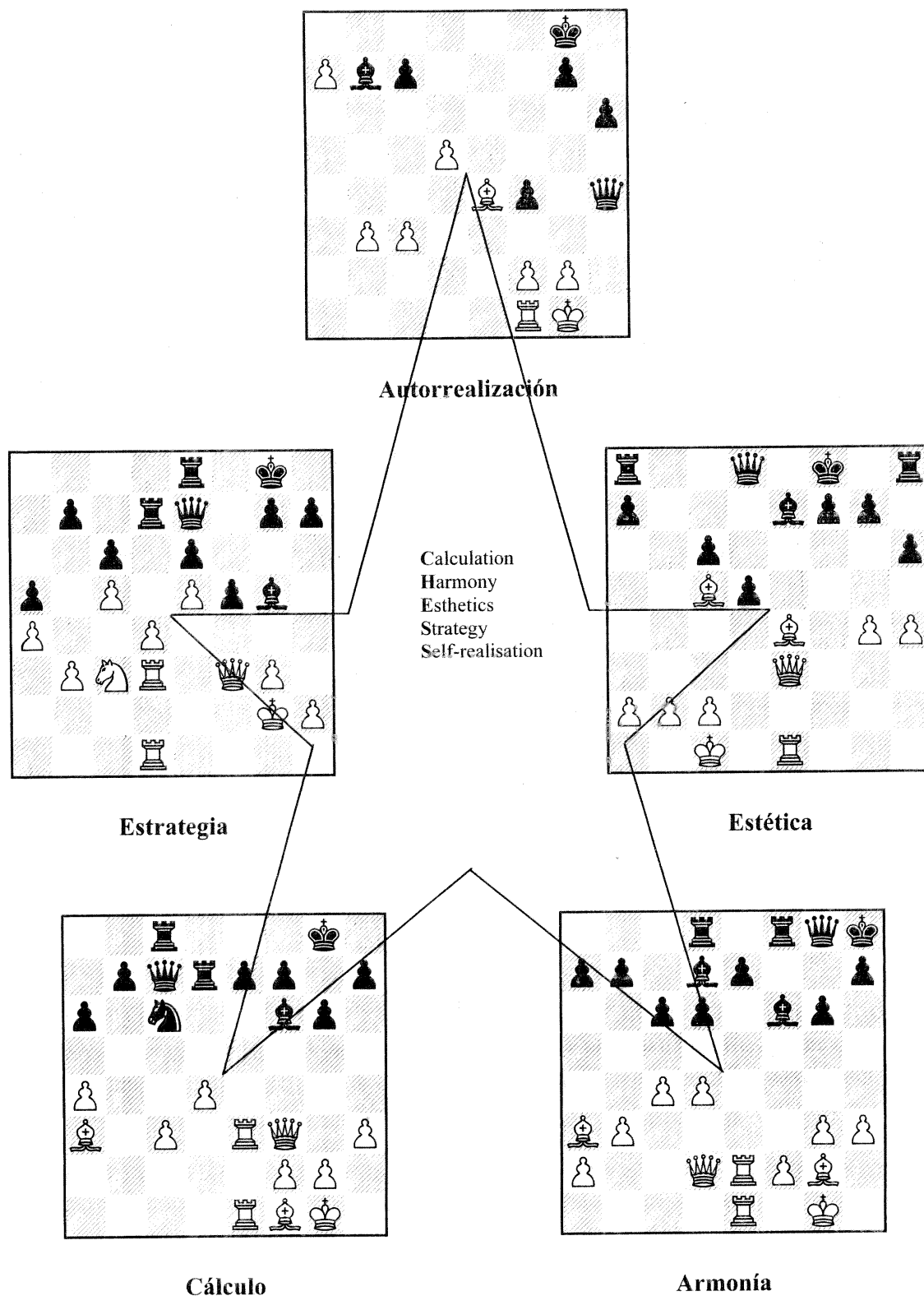
Tal vez espere que tome en broma esta clase de entrenamiento, pero es un negocio exitoso, de modo que me digo a mí mismo: no seas tan conservador como siempre lo eres. Muestra una mente abierta y fíjate si puedes hacer algo por ti mismo.

Tomó algún trabajo, pero ahora puedo, con orgullo, presentarle mi nuevo curso "Alto rendimiento en ajedrez a través de la propia realización." La idea básica es obtener lo mejor de sus cualidades intrínsecas, usando conceptos clave como retroalimentación sen- sitiva, expansión de la conciencia y juego consciente aquí y ahora.

No puedo ofrecerle mucho más, porque de otro modo este curso sería un tanto más cos- toso que un curso de ajedrez convencional, pero para suscitar su interés le mostraré los principios centrales del *CHESS Pentagram of improvment*. Este poderoso símbolo, pleno de la sabiduría del pasado, puede servir bien como guía para obtener una mejor compren- sión de nuestro juego³.

Alto rendimiento a través de la propia-realización en ajedrez

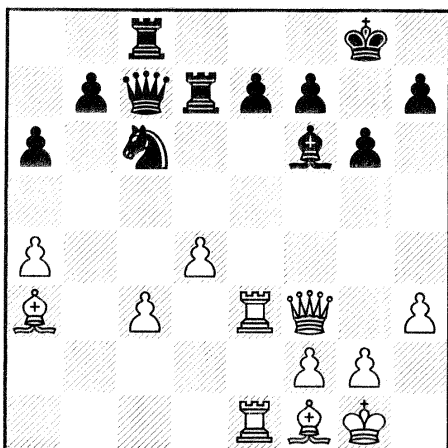
El pentagrama del progreso en AJEDREZ



Cálculo

En la base de nuestro Pentagrama tenemos el cálculo y la táctica. Como dice el sabio: "Quien crea que puede evitar el noble trabajo manual, jamás entrará en el reino de la sabiduría". De modo que práctica, práctica, práctica es nuestro lema.

Hendriks - N.N. ICC 2009



Ejercicio 47. Juegan las blancas

Las negras abandonaron luego de **20. ♖xf6!**
Un cálculo preciso muestra que hay mate
luego de **20...exf6 21. ♜e8+ ♔g7 22. ♙f8+ ♕g8 23. ♙h6+ ♝xe8 24. ♝xe8.**

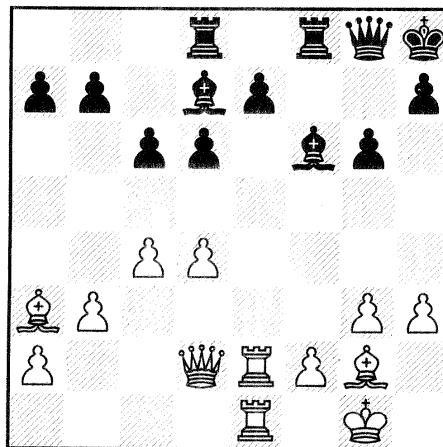
Armonía

En todas las actividades, sea en organizaciones, organismos de carácter complejo y multidimensional, es esencial la armonía entre las diferentes partes. En ajedrez ello se demuestra en la necesidad de armonía y cooperación entre las piezas.

Ver el diagrama siguiente

Las blancas han establecido una perfecta armonía entre sus fuerzas y cosecharon los frutos con **23. ♝xe7! ♙xe7 24. ♝xe7 ♜f6 25. d5 ♜f8 26. ♝e3 ♔g8 27. ♙b2 ♝f5 28. ♜d4**, y ganaron.

Karpov - Malaniuk Moscu 1988



Ejercicio 48. Juegan las blancas

Nótese por favor cómo la eliminación del mejor defensor, el alfil en "f6", destruyó por completo la armonía en la posición negra.

Por supuesto la armonía entre sus fuerzas es solo un reflejo de la armonía en usted mismo. En nuestro curso le enseñaré cómo utilizar la armonía en el tablero como un sólido peldaño hacia una mayor armonía en su mente.

Estética

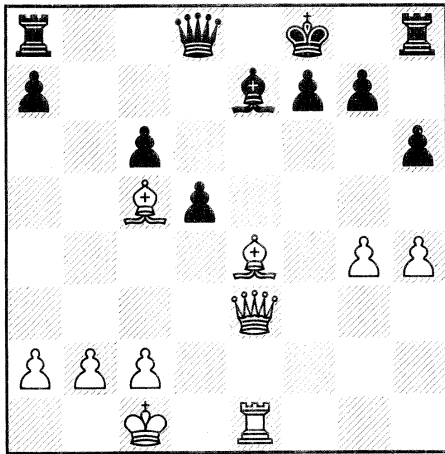
¿Es necesario hablar de ello? ¡La belleza es la motivación de lo más profundo de nuestra alma! Siga los pasos de la belleza y los buenos resultados caerán naturalmente sobre su seno como un bonus por el cual no habrá pagado.

Ver el diagrama siguiente

Una condición esencial para la creación de belleza es una sensibilidad para lo inesperado y para aquello que parece imposible.

Las blancas ganaron con la maravillosa jugada **22... ♙h7!!** La mejor defensa, **22... ♙d6**, permitiría a las blancas terminar con estilo mediante **23. ♜e8+! ♜xe8 24. ♙xd6+ 22... ♜d7 23. ♙xe7+ ♔e8 24. ♙f5 ♜b7**

Hommeless - Skoblikov Rotterdam 1992



Ejercicio 49. Juegan las blancas.

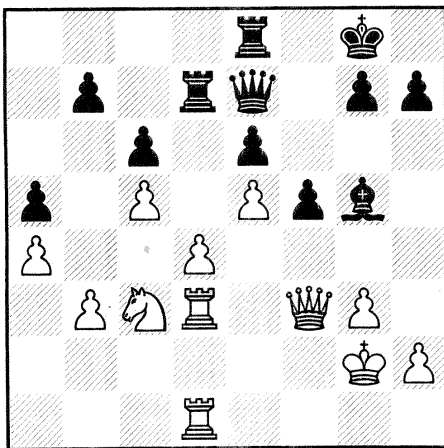
25. ♖xb4+⁴

Las negras abandonaron.

Estrategia

La táctica constituye la base sobre la que construimos, la estrategia nos da profundidad a nuestro juego. Los grandes maestros del pasado nos han aportado abundante material.

Botvinnik - Flohr Moscú 1936



Ejercicio 50. Juegan las blancas.

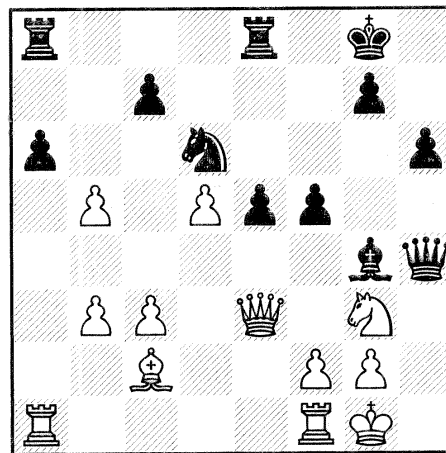
31. ♖b1! ♜f8 32. ♖a3 ♔d8 33. ♖c4 ♔c7
34. ♖d6

Las blancas están claramente mejor y ganaron la partida.

Autorrealización

Es éste el punto culminante de nuestro pentagrama. El punto en el cual las cuatro cualidades básicas se elevan a un nivel superior, trascienden sus límites y devienen en nuestra comprensión. En este estado de consciencia, frecuentemente denominado "flujo", nuestra mente realiza todo su potencial.

Hendriks - Michalczak Dieren 2008



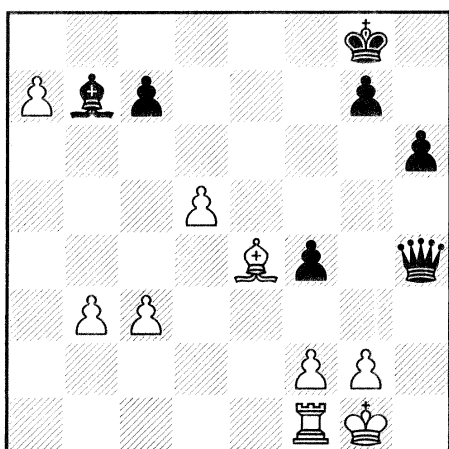
Si las negras hubiesen retomado en "b5" hubieran perdido su peón extra en "e5" (luego de cambiar torres en la columna "a") por lo que en vez de ello decidieron jugar 22...f7-f5. Esto permitió a las blancas crear una pequeña obra maestra mediante una serie de sacrificios. 23. ♖xa6! ♜xa6 24. bxa6 f4 25. ♜d3 e4 26. ♖xe4 ♖xe4 27. ♜xe4!?

Objetivamente era mejor hacer 27.a7! ♖f6 28. ♖a1, pero el sacrificio de dama era muy tentador.

No 27.f3?, por 27...♖g3 y las negras ganan. 27...♖xe4 28. ♔xe4 ♔c8

Luego de las jugadas 28...♜e7! 29. ♖a1 ♔c8 30.a7 ♔b7, las negras probablemente se salvarían.

29. a7 ♖b7



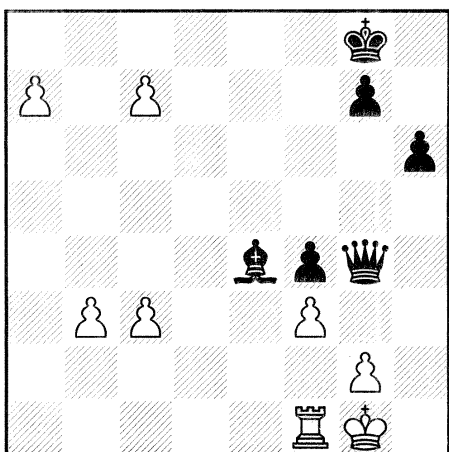
Ejercicio 51. Juegan las blancas

30.d6! ♖xe4

Luego de 30...c6 31.d7 ♔d8 32.♖d1, las blancas ganan fácilmente.

31. dxc7 ♔g4 32.f3

Un diagrama más. A pesar de que esta movida es forzada, es el punto culminante de los sacrificios del blanco.



32...♖xf3 33.♖xf3 ♔c8 34.♖xf4 ♔h7 35.♖c4 g5 36.a8♔

Las negras abandonaron.

En este curso me esmero por alcanzar una atmósfera positiva. Esto podría resultar un poco difícil para algunos jugadores –bien, ya co-

noce a nuestra clase, siempre lista para señalar defectos y no tanto para contribuir con algo positivo. ¡Muestrémé su jugada y yo le probaré que es mala!

A este cambio mental yo lo llamo: Desde la Inteligencia Reactiva a la Inteligencia Creativa.

De modo que si está listo para cambiar, con la mente abierta, no atendiendo a lo que se da en llamar evidencia "científica", y deseoso de mejorar su ajedrez a niveles con los que nunca había soñado antes, pues entonces ¡éste es el curso para usted!

En su vida laboral, no importan qué profesión ejerza, existe la posibilidad de que tarde o temprano se enfrente a algún tipo de "entrenamiento", el cual podría quizás ser similar al mío: "El mejor resultado mediante la autorrealización en ajedrez".

Si es afortunado realmente aprenderá algo, pero existe un muy alto riesgo de que se presenten muchas tonterías pseudocientíficas y aún esotéricas, en una atmósfera "muy positiva", en la que cada señalamiento crítico es considerado aguafiestas.

Cada tanto, la pizarra en el aula en el cual estoy por dar una clase de ajedrez revela que antes de mí ha tenido lugar alguna suerte de sesión de "entrenamiento". Se ven en ella símbolos como triángulos y pentagramas, llenos de palabras significativas y listas tales como "ser capaz-saber-ser-querer"; "habilidades y herramientas"; "misión, metas, cualidades intrínsecas", etc.

Me doy cuenta de que estoy mezclando muchas cosas, pero todo este entrenamiento y *coaching* en la esfera de gestión y desarrollo personal parece estar profundamente infiltrado por mucha psicología popular, esoterismo y espiritualismo. Y es difícil en nuestros días escapar de ello. Especialmente las divisiones de recursos humanos de muchas (y por lo demás, respetables) compañías están infectadas de estas ideas.

El término "Afirmación Barnum" fue acuñado con posterioridad a que a P. T. Barnum, un empresario circense americano, se le atribuyera la frase: "Tenemos algo para cada uno".⁵ En aquello que he mezclado con esca-

sa atención por las sutilezas, hay mucho de teoría "Barnum". ¿Tendrás la sensación de haber aprendido algo si, por ejemplo, en algún entrenamiento de gestión te sugieren "hacer un plan claro, pero asimismo, muy importante, con flexibilidad en la implementación"?⁶

Como ajedrecistas somos relativamente afortunados de que nuestro juego tenga una naturaleza concreta. Para determinar cuáles son las buenas jugadas y quiénes los jugadores fuertes disponemos de análisis, resultados y *rankings*. Hay poco espacio para charlatanes y timadores.

En el entrenamiento y en el *coaching* (o más genéricamente en el aprendizaje y la di-

dáctica), en cambio, hay mucho lugar para ellos. La complejidad del proceso de aprendizaje hace que sea muy difícil determinar de manera empírica la calidad de los programas de enseñanza. Ello explica en parte por qué en el campo de la didáctica hay tantas perspectivas diferentes y tantos modos diversos de enseñar.

Esperar en base a ello una actitud modesta de un educador parecería ser un tanto ingenuo. Cuando es difícil establecer si los estudiantes han aprendido algo parece más importante darles *la impresión* de que han aprendido algo. ¡Enseñarles realmente algo es solo una de las posibles estrategias para estar ciertos de hacerlo!

¹ Jeremy Silman, *The amateur's mind*, página 127. ¡Un caso perfecto de afirmación Barnum! No debe sorprender que uno de los más importantes tópicos del sitio web de Silman es "Astrología".

² No mucho tiempo atrás vi en la librería un libro titulado *Life-coaching for dummies*, de modo que claramente no es una profesión ficticia. En la serie "*for dummies*", ella encaja por definición.

³ N. de T. Las iniciales de los cinco elementos del pentagrama forman el acrónimo C.H.E.S.S. (Calculation, Harmony, Esthetics—*aesthetics* es la ortografía preferida en Inglaterra—, Strategy, Self-realisation)

⁴ Como compañero de equipo de Theo Hommeless en esa ocasión tuve el placer de presenciar la bella combinación que se encuentra en el número 30 de la colección de Tim Krabbé sobre "Las 110 más fantásticas jugadas jamás efectuadas" (esta colección se puede encontrar en el sitio web de Krabb's Chess Curiosities).

⁵ El término "empresario de circo" no hace completa justicia a este colorido e interesante personaje.

⁶ La teoría "a la Barnum" es una característica de estas formas de entrenamiento. Otra es reinventar conceptos triviales, muy conocidos como si fueran llamativas novedades, o bien reciclar un determinado número de ideas bajo nombres nuevos y diferentes. Para escapar de esto, debe evitarse todo "posicionamiento histórico" de los conceptos; no es sorprendente que esta justificación (¿cómo se vincula mi nuevo concepto con la psicología tradicional?) esté ausente en la mayoría de los casos. Con frecuencia, clasificaciones triviales son presentadas como si se tratara de conocimiento valioso, o se hace lo propio con toda suerte de tipologías sin fundamentación empírica alguna. Más adelante veremos en este libro algunos ejemplos de estos "trucos". Será mejor que me detenga aquí ya que el lector se habrá dado cuenta de que tocamos un punto sensible.

10. Protocolos contra contenidos

—Doctor: "Tengo una noticia buena y una mala"

—Paciente: "Bien, deme primero las noticia mala"

—Doctor: "Tiene usted una enfermedad muy peligrosa"

—Paciente: "Y la buena noticia"

—Doctor: "La buena noticia es para el próximo paciente"

(de "Dirkjan", una caricatura holandesa).

Los proverbios ajedrecísticos se parecen a aquellos de la "vida real": ellos pueden ser un bonito comentario de una situación, alimentar los pensamientos, expresar algún tipo de sabiduría general, pero rara vez brindan un consejo que tenga valor práctico. Dado que cubren cada aspecto de la vida, hay, a posteriori, un proverbio adecuado a cada situación. Pero en circunstancias en las cuales existen (dos) caminos diferentes de actuación disponibles, habrá asimismo diversos proverbios a mano para sostener cada una de esas opciones. Hay proverbios que aconsejan no vacilar para no perder la oportunidad de oro. Otros promueven la cuidadosa deliberación respecto de las posibilidades que se presentan. Esta clase de proverbios "contradictorios" existe también en la vida real al igual que en ajedrez.

El libro de Andrew Soltis *The wisest things ever said about chess* brinda algunos bonitos ejemplos: el proverbio 120 dice: "No te preocupes por encontrar la mejor jugada. Trata siempre de encontrar una buena jugada". Unas pocas páginas adelante leemos el proverbio 124: "Si ves una buena jugada, busca una mejor". Dado que ellos son tan buenos como contradictorios, no tienen valor alguno como consejos prescriptivos. Pero a posteriori ellos

pueden constituirse en buenos comentarios de una situación.

El libro de Soltis es una muy buena lectura y al mismo tiempo la prueba de que estos "tópicos de sabiduría" poseen muy escaso valor práctico. La principal razón para ello, y asimismo el principal tema de este libro, es el hecho de que en ajedrez, como creo que también en la vida real, es necesario entender el núcleo de la cuestión. Y el contenido del ajedrez es tan rico, tan complejo y multidimensional que todas nuestras reglas escritas, máximas y protocolos resultan totalmente insuficientes para abarcarlo.

Estas son malas noticias para aquellos que abren un libro esperando encontrar en él explicadas para ellos las "reglas", los "secretos" o los "fundamentos" del ajedrez y que se les provea de un claro protocolo para el tratamiento de cada posición. Pero esencialmente es una buena noticia, ya que si aquello fuera posible nuestro juego sería por demás pobre y aburrido.

Echemos un vistazo a uno de los proverbios de Soltis, el número 121: "Las jugadas tímidas son las más temerarias".

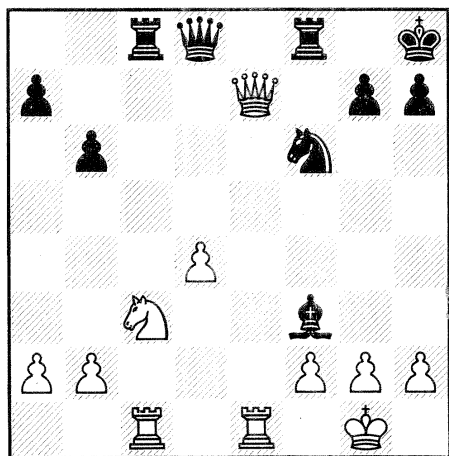
El significado es claro: en las buenas posiciones no es posible ganar simplemente jugando de manera segura. Esto podría conducir a que se desvanezca la ventaja, o a algo peor. Soltis da como ejemplo la segunda victoria de Kramnik contra Kasparov en su *match* por el Campeonato Mundial en el 2000.

Ver el diagrama siguiente

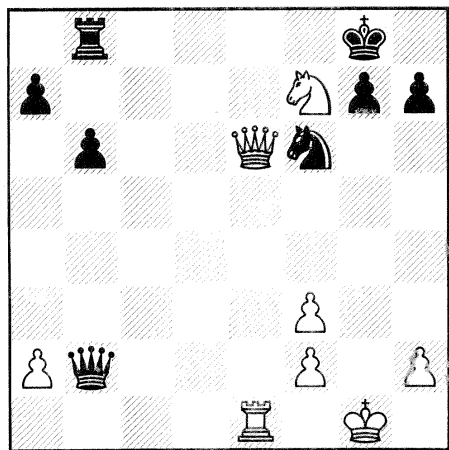
Kramnik pudo haber cambiado damas con 18. ♖xd8 ♜cxd8 19. gxd3 ♝xd4. Ello hubiera dado a las blancas una ventaja pequeña pero prácticamente ninguna posibilidad de perder.

Kramnik - Kasparov

Londres 2000, 10ª partida del *match*



Pero él eligió 18.gxf3 ♔xd4 19.♘b5, permaneciendo en el (riesgoso) medio juego. Se probó que estaba acertado y ganó rápidamente luego de 19...♙xb2 20.♞xc8 ♞xc8 21.♘d6 ♞b8 22.♘f7+ ♔g8 23.♞e6



23...♞f8 24.♘d8+ ♔h8 25.♞e7

Las negras abandonaron.

Si hubiera perdido, el proverbio de la página anterior hubiera sido: "Cuándo esté adelante en el *score* deje que su rival asuma los riesgos". O "Jamás modifique una estrategia victoriosa", en este caso la estrategia de Kramnik de tratar de cambiar damas contra Kasparov tan rápidamente como fuera posible. El entre-

nador de fútbol holandés Co Adriaanse describió esto en una ocasión como "periodismo de tanteador".¹

¿Estaba Kramnik revoleando una moneda entre estos dos (o tal vez más aún) proverbios? Probablemente él estaba solo calculando y eso lo hace muy bien. Supongo que estos cálculos convencieron a Kramnik de que el riesgo era escaso, dado que la maniobra ensayada en la partida (♘b5-d6-f7) era forzada y fuerte en todas las variantes.²

De modo entonces que desearía presentar este nuevo proverbio, con la esperanza de aparecer en la próxima edición del libro de Soltis: **¡Ningún proverbio puede vencer a una buena jugada!**

El título de este capítulo contiene una oposición simple: contenido (sustancia, materia) versus protocolo. Por protocolo entiendo una serie de pasos bien precisos, para seguir en un orden específico en una determinada situación. Algunos proverbios pueden considerarse como una forma simplificada de protocolo. El protocolo puede ser muy útil en situaciones específicas. De modo que no hay nada malo con un protocolo *en la medida en que sea utilizado en una situación en la cual resulte apropiado*. Reglas sencillas para una situación simple (en la cual, no obstante, es importante actuar correctamente, como cuando se está preparando una medicina o visitando a la Reina). Lo que trato de criticar es la imposición de una manera de conducirse "protocolística" respecto de una situación compleja (mediante reglas, guiones, proverbios, estrategias). En lugar de ello, el tratamiento de esas situaciones y actividades ricas y complejas debería estar "dictado por el contenido".

No es necesario urgir a los ajedrecistas para que actúen de ese modo. Todos lo hacemos automáticamente. No solo jugamos ajedrez de esta manera, sino que también de esta forma lo aprendemos. "Estoy seguro de que todos los consejos de protocolo que brindan escritores y entrenadores son bien intencionados. Pero desafortunadamente –o afortunadamente– son demasiados simples para ser verdad.

Los protocolos en ajedrez pueden referirse a la posición sobre el tablero, a nuestra forma de pensar o a la combinación de ambos. El abordaje de protocolo tiene una larga historia en la enseñanza del ajedrez, pero existen diversas críticas con relación a ello. Ya he mencionado el libro de John Watson *Secretos de la estrategia moderna en ajedrez* (La casa del ajedrez 2008)

Otro libro influyente es el de Miguel Suba *Dynamic chess strategy*, recientemente reeditado por New in chess.

En *Ajedrez para cebras* (La casa del ajedrez 2010), Jonathan Rawson brinda una rigurosa y filosófica perspectiva de esta controversia. Su concepto de "eurística útil" se presenta como un camino para reconciliar los extremos.³

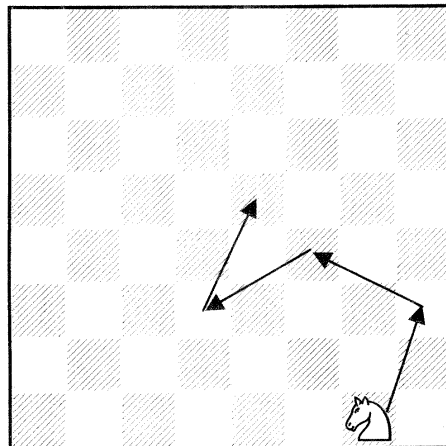
Pero mucho tiempo atrás Xavier Tartakower había puesto en ridículo los esfuerzos de sus contemporáneos para abarcar el ajedrez en un sistema conceptual. En *Die hypermoderne Schachpartie*, bajo el título de *Figurentanz* ("Zur Anatomie des Schachspiels"), escribe lo siguiente: Al construir sus sistemas de enseñanza los profesores de ajedrez gustan de utilizar conceptos como:

- Tiempo
- Espacio
- Poder
- Voluntad
- Lógica
- Fortuna
- Crisis
- Plan
- Presión

Y otros similares. Aunque pierden de vista que por encima de todos esos factores, como momento de reunificación y reconciliación se encuentra el **desvelamiento del pensamiento ajedrecístico**... Un rol importante, si no el mayor. En este desvelamiento de las relaciones secretas en ajedrez está dado por ... la empatía con el significado inmanente de las piezas: ... ¡como un verdadero artista, el ajedrecista no debería considerar sus fuerzas como carentes de vida! "Las piezas sienten, piensan y sufren", como sentenció algún escritor de

ajedrez. Pero no se debe olvidar que en la batalla ajedrecística todas las leyes estáticas son derribadas por tierra, y todas las piezas trabajan, por así decirlo, en un estado febril".

Tartakower continúa esta "nueva anatomía del medio juego" con un análisis individual de las piezas, procurando descubrir "su estructura interna y sus más eficientes funciones". Ofrece para cada pieza una exhibición gráfica de sus maniobras características. Por ejemplo, para el caballo:



"(¡Punto de observación e5!)"

"El caballo es un animal muy inteligente, el cual es utilizado por la escuela hipermoderna de ajedrez para todo tipo de nuevas cabalgatas a tierras inexploradas".

Luego de mostrar algunos gráficos relativos a cada pieza, Tartakower concluye: "Sería apropiado ampliar esta colección y construir un análisis espectral de casillas, líneas y piezas, por llamarlo de alguna forma. Espero que estos pocos ejemplos sean suficientes para probar al lector que el juego de ajedrez no trabaja sólo con piezas, sino más bien con materia viva, y estos ayudantes y ayudantes de ayudantes son sensibles y están dispuestos a sacrificarse: cada casilla vive y se mueve, cada pieza trabaja y muere, cada tiempo dura y espera, y con frecuencia es el propio jugador el único que está sentado como una figura de madera, en lugar de captar realmente y de valorar la vida emocional de estas "cosas muertas"..."

Con esta combinación de parodia y visión Tartakower reacciona contra los teóricos más tradicionales como Siegbert Tarrasch. *Die hypermoderne Schachpartie* se refiere obviamente a la obra de Tarrasch *Die Moderne Scachpartie*. En el prefacio de su libro, Tarrasch describe sus propósitos: "No me limito al examen de una determinada partida, sino que bus-

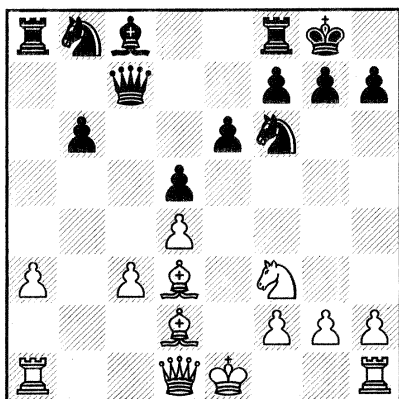
co el punto estable en el fluir de las apariencias. Con mucha frecuencia generalizo partiendo de un caso específico, y formulo un cierto número de principios y doctrinas, cuyo conocimiento mejorará enormemente el nivel del juego". Esta controversia que estamos considerando ha tenido lugar seguramente en todo tiempo.

¹ Creía que quien había introducido esta famosa expresión era el famoso entrenador de fútbol holandés Louis van Gaal, precisamente porque se adecuaba muy bien a su permanente pelea con el periodismo, pero luego supe que quien en realidad lo hizo fue Adriaanse.

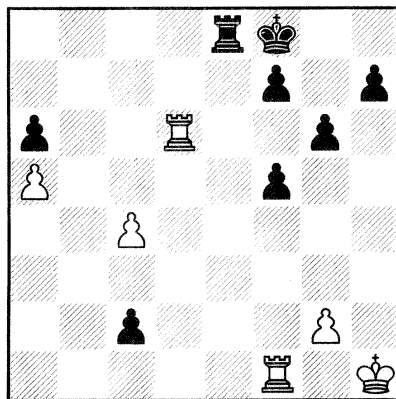
² Esta partida es ampliamente analizada en el libro *From London to Elista* de Evgeny Bareev e Ilya Levitov, que ofrece una interesante perspectiva del interior de los *matches* de Kramnik por el campeonato del mundo. Pareciera que a nuestro punto de partida Kramnik no estuviese por completo ajeno a la preparación. Por ende, más que calcular y considerar proverbios, probablemente estaba tratando de recordar.

³ Tanto *Ajedrez para Cebras* (La casa del ajedrez 2008), como *Los siete pecados capitales en ajedrez* (La casa del ajedrez 2010), de Jonathan Rowson, son recomendables para quienes estén interesados en los aspectos psicológicos y filosóficos de pensamiento ajedrecístico. Algunos de los tópicos de este libro son tratados también por Rowson. En general, sus dos libros expresan bastante poca fe en la posibilidad de mejorar el juego por medios psicológicos. Como aclararé más adelante, tomo en este punto una dirección diferente.

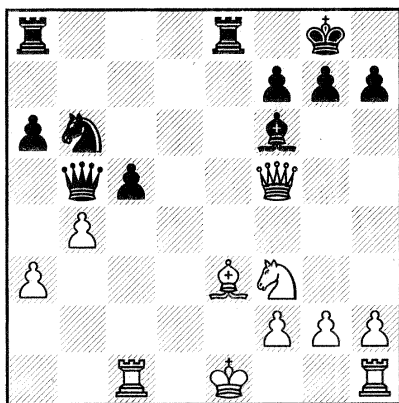
11. Ejercicios



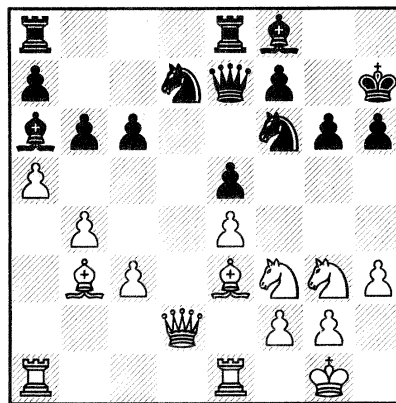
52. Juegan las negras



54. Juegan las negras



53. Juegan las negras

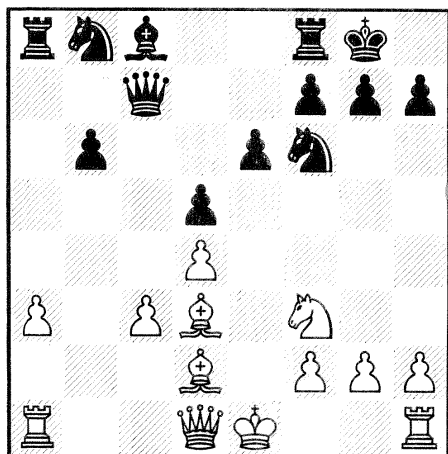


55. Juegan las blancas

11. Lo particular y lo general

Lo único que cuenta sobre el tablero son las buenas jugadas. Bobby Fischer

¿Cuál es la diferencia entre un jugador de ajedrez y un entrenador?



Ejercicio 52. Juegan las negras

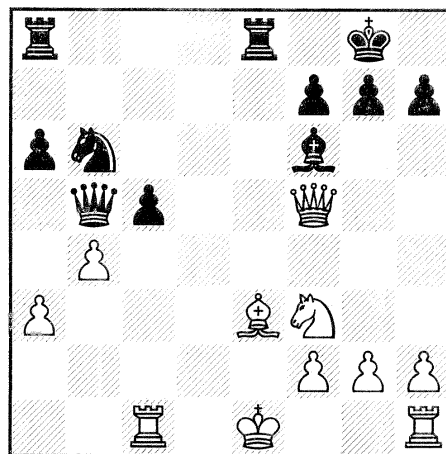
Jugador: "1...♙a6 es una jugada fuerte".

Entrenador: "En esta clase de posición hacer 1...♙a6 es una jugada fuerte"¹

Tiempo atrás contemplaba un análisis entre un joven jugador y su entrenador. El alumno había jugado erróneamente en una hermosa posición y había sido afortunado de escapar con unas tablas.

Ver el diagrama siguiente

El rey de las blancas se encuentra fijo en el centro del tablero y no se ve compensación alguna. 1...♘a4!, protegiendo "c5", hubiera sido muy fuerte, seguido de jugadas tales como ...♗ad8 y ...♙c3, o ...♘c3 o ...♘b2. Las blancas están totalmente perdidas.



Ejercicio 53. Juegan las negras

Las negras tienen otras jugadas razonables, tales como 1...♗ac8, pero se lanzaron a una celada que, ¡ay de mí!, no dio ningún resultado.

1...♙b2? 2.♗xc5 ♙c3+ (la celada) 3.♙d1 (no cae en ella) 3...♗ad8+? (era bastante mejor hacer 3...♗a4+ 4.♙e2, lo que hubiera dado a las negras alguna compensación) 4.♙c1 ♙b2+ 5.♙b1

Los trucos terminaron y las negras están perdidas.

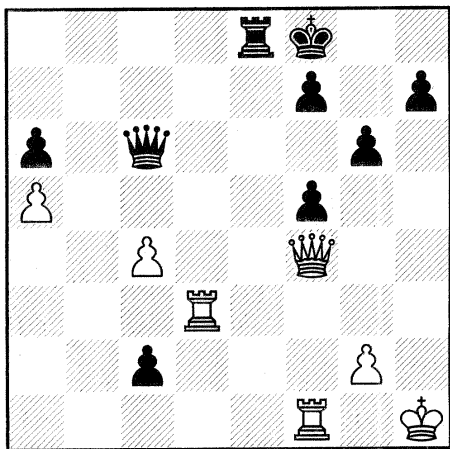
El entrenador trató de extraer algún tipo de lección de esta situación. Por ejemplo: no es necesario apresurarse, algunas veces es suficiente con mantener el status quo, algunas posiciones no requieren de soluciones tácticas, etc.

Todo muy razonable, pero la que no entiendo es la necesidad de hacer de este error (1...♙b2) el signo de algo fundamental.

"¿Qué hemos aprendido?" ¿A ser pacientes

y a mantener el status quo en este tipo de posiciones en el futuro? Pienso que lo que el alumno puede aprender de esto está muy bien resumido así: 1...♖b2? y 1...♘a4! Para enfatizar el punto central una vez más: posiciones y jugadas no son ejemplos para demostrar algún principio más general, ¡ellas son la verdadera lección!

Puede pensar que este tipo de consejos generales es tan inocuo como inútil. No siempre es éste el caso.



A esta posición se arribó en la primera ronda de un campeonato mundial juvenil. Las blancas tienen varias jugadas ganadoras (cada jugada es razonable, excepto la que se hizo) pero, como la jugadora me dijo, ella decidió en su siguiente jugada "ir a lo simple", como le había aconsejado el entrenador.

45. ♖d6+? ♜xd6 46. ♝xd6 (ejercicio 54)
46... ♜b8! 47. ♜b6 ♜d8! 48. ♜b2 ♜d1 49. ♜xc2
♜xf1+

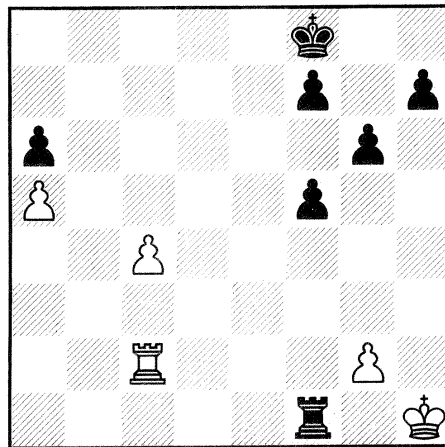
Ver el diagrama siguiente

Las negras ganaron este final.

Como ya se ha advertido, estas reglas-proverbios tienen con frecuencia una contraparte melliza. En este caso el proverbio mencionado en el capítulo anterior rezaría: "¡Las jugadas tímidas son las más temerarias!"

En general (¡sic!) los entrenadores de ajedrez son buenos generalizando. Esto no es

sorprendente, dado que es más bonito enseñar algo con un amplio significado que atenerse modestamente al aquí y al ahora. Y en esto los entrenadores no constituyen una categoría especial. Se ha señalado que la especie humana tiene un especial talento para generalizar y para ver modelos y relaciones causales, aún donde lo único que resta es el trabajo.



Comprender el mundo y detectar relaciones causales son cuestiones que probablemente han contribuido mucho para el éxito evolutivo de nuestra especie. Se ha sugerido que este éxito tiene un pequeño lado negativo en nuestra gran habilidad para ver el funcionamiento de causa y efecto allí donde no se encuentra. Una combinación accidental de circunstancias aparece erróneamente identificada como una relación causal. O lo que parece una vinculación de dos hechos mediante causa y efecto puede ser el efecto de un tercer factor desconocido, para mencionar solo algunas posibilidades.

Volveré más adelante sobre la cuestión de la casualidad.

Hay muchas formas de pensar y hablar sobre ajedrez y cada uno puede elegir la que le resulte mejor. Un modo usual de representar nuestra comprensión del juego es en forma de pirámide, con los principios más generales en la cima y los restantes que devienen más y más específicos y concretos hacia la base.

Los principios generales en la cima se presentan con frecuencia como una dicotomía:

Más – menos
Ventaja – desventaja
Fuerte – débil
Ataque – defensa
Actividad – vulnerabilidad
Estático – dinámico
Solidez – flojedad

En un nivel inferior se puede, por ejemplo, ubicar los elementos steinitzianos o una versión de ellos. Términos tales como: rey débil, mala estructura de peones, piezas activas.²

El sueño del pensador sistemático es llenar esta pirámide desde la base hasta la cima. Especificar los elementos más a fondo, definir los principios que nos guían desde la evaluación de la posición hacia un plan general y, finalmente, ver brotar las jugadas concretas.

En mis años jóvenes también yo compartí este sueño. Un libro que me gustaba mucho era el de Hans Kmoch, *Die kunst der bauernführung* ("El poder de los peones en ajedrez"). En este libro puede reconocerse la ambición de aclarar las cosas con el poder de la clasificación y del pensamiento sistemático.

Pero, según se aclarará en seguida, he perdido mi confianza en esta posibilidad. Nuestro juego es demasiado rico y demasiado complejo. Las generalizaciones que podemos formular mediante el lenguaje tienen muy escaso valor prescriptivo. En la descripción, no obstante, las palabras (en combinación con las jugadas) tienen mucha mayor eficacia. Una vez que se advierte cuál es el núcleo de una posición, las palabras pueden ayudar a explicarla.

Volviendo entonces a nuestra imagen de la pirámide, el camino para mejorar nuestro ajedrez es "desde la base hacia la cima". Partiendo de las posiciones concretas que hemos jugados y estudiado, vamos construyendo lentamente una sensibilidad para aprehender los fundamentos del ajedrez.

Esto no es algo particular del ajedrez. Muchas (¿todas?) las actividades intelectualmente complejas se llegan a dominar de este modo.

¿Cómo aprendemos a cocinar? Pues damos nuestros primeros pasos guiados por un exper-

to (más que probablemente nuestra madre) o por un libro. Al igual que jugar ajedrez, cocinar no es una actividad simple, unidimensional. Hay mucho que aprender. Sobre todo tipo de ingredientes, formas de calentarlos, utensilios, sabores, sobre la digestión humana, la salud y mucho más.

En este proceso de aprendizaje, que comienza con el huevo hervido (la equivalencia culinaria al mate del pastor), se va construyendo paulatinamente un conocimiento general. Este conocimiento se puede poner en palabras solo de manera imperfecta, de modo que puede ser llamado conocimiento implícito o aún una "sensación" que se desarrolla para cocinar.

Fuera de estos pequeños retazos de conocimiento sobre el arte culinario, nuestra mente construye la capacidad de tratar (relativamente) nuevas situaciones. Un vegetal que nunca hemos visto antes, pero que ofrece similitud con otros vegetales, dos ingredientes que conocemos pero que nunca mezclamos, hornear algún alimento en lugar de freírlo, etc. Al imitar, seguir recetas, cocinar, intentar, saborear, construiríamos lentamente conocimientos y habilidades que van más allá de la mera capacidad de reproducir lo que hemos aprendido.

¿Qué hay del aprendizaje del propio lenguaje? Tenemos aquí muchas reglas escritas (de gramática, ortografía, vocabulario), de modo que podríamos estar ante un caso en el que deben aprenderse en primer lugar tales reglas para aplicarlas luego a situaciones concretas.

Pero nuevamente no parece ser éste el modo en que lo hacemos. Al momento en el que el niño llega a la escuela por primera vez, él/ella es bastante competente en el uso del lenguaje. Sea por haber escuchado hablar a otras personas, por hablar con otros niños, y posiblemente por haber sido corregido en diversas ocasiones, de modo que los niños construyen un sentido de las estructuras subyacentes sin el aprendizaje de alguna regla explícita.³

En el aprendizaje del juego de ajedrez obtenemos paulatinamente el sentido de lo general al trabajar. ¿Pero cuáles son esas gene-

ralidades? ¿La esencia, la realidad más real, como las ideas platónicas? ¿Solo un modo útil para hablar sobre ajedrez? ¿O, peor aún, nada más que reliquias metafísicas de la pasada era precibernetica?

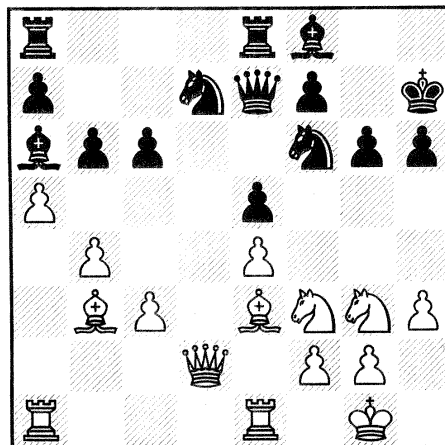
La sentencia de Fischer "todo lo que cuenta sobre el tablero son las buenas jugadas" es tan sucinta que puede ser explicada de diversas maneras. Prefiero considerarla como la más definitiva afirmación antimetafísica de la naturaleza del juego.

Ver el diagrama siguiente

La notación no es una forma abreviada para decir lo que podría ser expresado en palabras usando solo un poco más de espacio. La verdad de esta posición está muy bien expresada en la línea 27. ♖a2! ♔g7 (27... ♔g8 28. ♘h4, amenazando 29. ♘xg6) 28. ♘h4, ganando.

Hendriks - Walter (análisis)

Bochum 2008



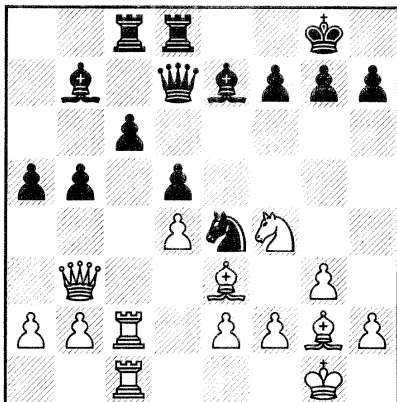
Ejercicio 55. Juegan las blancas

¹ Luego del cambio de los alfiles de casillas blancas, las blancas tienen muchas debilidades. La partida Karel van Delft-Justin Gunther (Arnhem 2009) continuó con 2. ♘xa6 ♜xa6! 3. 0-0 ♘c6, planeando seguir con ... ♘c6-a5-c4. No está mal pero es menos convincente que 1... ♘e4.

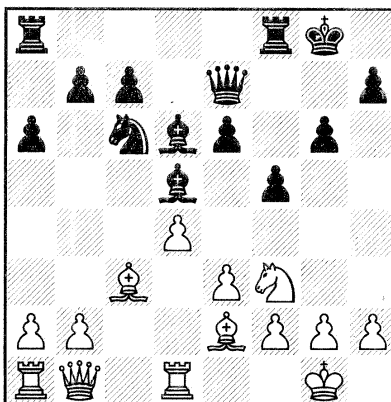
² Los libros sobre estrategia del medio juego están organizados de diversos modos, dependiendo de las preferencias del autor. Pero no considero que el modo de organizar y clasificar el material sea esencial en el aprendizaje de la estrategia. Es más que nada una cuestión de presentación. Lo decisivo es la calidad del material (y la voluntad del estudiante de estudiarlo realmente). *Chess strategy for club players* de Herman Grooten, que está basado en gran medida en los elementos de Steinitz, es un libro sobre medio juego altamente recomendable.

³ Véase *The language instinct* de Steven Pinker. En mi opinión hay grandes similitudes en el modo en que aprendemos una lengua (de acuerdo con la descripción de Pinker) y la manera en que aprendemos ajedrez.

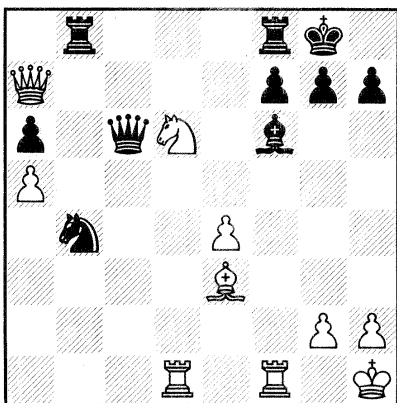
12. Ejercicios



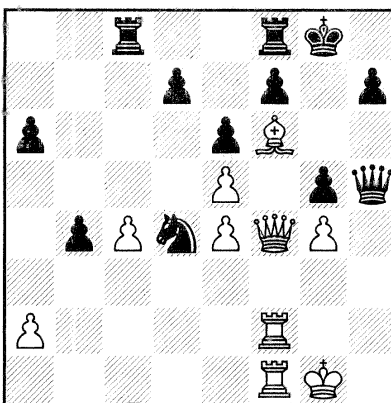
56. Juegan las blancas



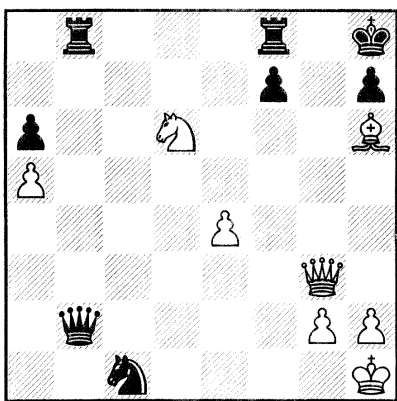
59. Juegan las negras



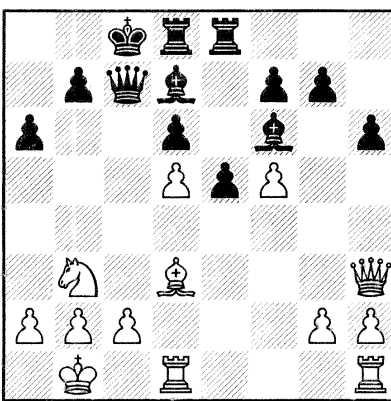
57. Juegan las blancas



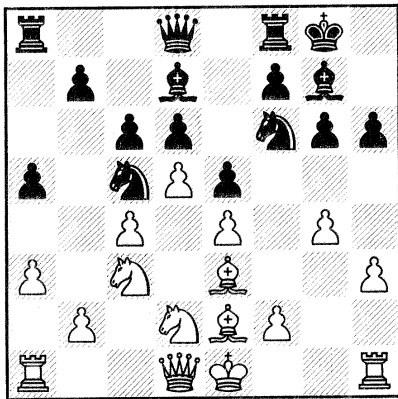
60. Juegan las blancas



58. Juegan las blancas



61. Juegan las blancas



62. Juegan las negras

12. Un gran plan, un pequeño plan, o ningún plan

Escribo este capítulo de manera un tanto experimental. Tengo un título, una idea del comienzo, pero no un esquema bien trabajado ni una pista de donde va ir a parar.

Esto se asemeja mucho a la forma en la que juego ajedrez. ¿He ejecutado alguna vez un plan? Veo alguna coherencia en la serie de jugadas que pasan por el centro de mi mente, ¿pero es esto lo mismo que ejecutar un plan?

Me pregunto si soy una excepción en esta consideración. ¿Existe realmente el jugador de ajedrez de los manuales clásicos, aquel que estudia detenidamente las características de la posición y en consecuencia ejecuta un plan, preferiblemente a largo plazo?

Para tener una idea de la teorización sobre la planificación en ajedrez, las obras de Alexander Kotov son un buen punto de partida¹. Kotov es famoso por sus ideas respecto a cómo calcular variantes. Ellas son aún un punto de referencia, si bien en nuestros días el método de Kotov es considerado demasiado rígido y demasiado sistemático².

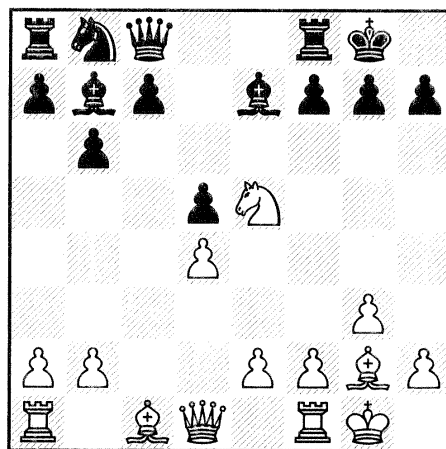
Lo primero que Kotov tiene que decir acerca de la planificación es que carecer de plan es un pecado mortal. Para sostener esto él brinda diversos proverbios: "Es mejor un mal plan que ningún plan". "El jugador que pierde es el que carece de plan". "Un buen plan nos convierte en héroes, ¡la ausencia de plan, en idiotas!"³

Esta última afirmación es un ligero indicio del fundamento político de sus teorías. Kotov era un fuerte gran maestro con interesantes ideas, pero era al mismo tiempo un representante de la ideología comunista con su planificación económica y sus planes a largo plazo, en fiera oposición al progreso ciego y sin plan de la economía libre de mercado. De modo

que desde un punto de vista ideológico conviene enfatizar que también en ajedrez una fuerte planificación es superior a vagar solo a la ciega.

Me pregunto si la ausencia de plan es un fenómeno regular. Los ejemplos de Kotov no son muy convincentes. Ellos lucen más bien como demostraciones de mala planificación que como ausencia de plan, mientras que de acuerdo con Kotov es preferible la primera a la segunda.

Lundin - Botvinnik Groninga 1946



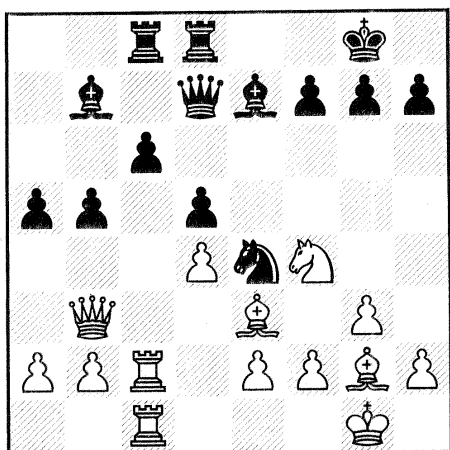
Juegan las blancas

11. ♖b3

Según Kotov era mejor hacer 11. ♕f4 ♜e6 12. ♜c2 c6 13. e4!, para abrir el centro. "La pérdida de tiempo conduce a las blancas a grandes dificultades".

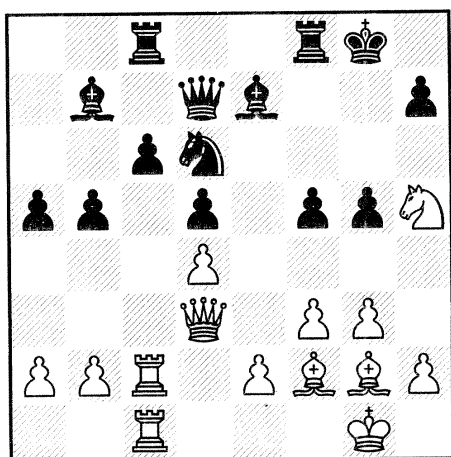
11... ♜e6 12. ♘d3 ♜d8 13. ♕e3 c6 14. ♜fd1 ♘d7 15. ♜ac1 ♘f6 16. ♜c2 ♘e4 17. ♜dc1 ♜ac8

18. ♖f4 ♜d7 19. ♜a4 a5 20. ♜b3 b5



Ejercicio 56. Juegan las blancas

Kotov deja pasar este momento sin efectuar comentario. Pero a pesar de su –así llamado– juego sin plan, las blancas podrían obtener alguna ventaja aquí con 21.a4!, por ejemplo 21...b4 22. ♖d3 las deja con una estructura de peones mucho mejor. La jugada efectuada en la partida es un tanto desafortunada porque la casilla "d3" debería ser preservada para el caballo. No era buena, no obstante, la directa 21. ♖d3 porque perdía material tras de 21...a4! 21. ♜d3? g5! 22. ♖h5 f5 23. f3 ♖d6 24. ♕f2 ♜f8



A partir de aquí las negras asumieron una seria iniciativa sobre el flanco rey. Pero ello se

debió más bien al error cometido con la jugada 21. ♜d3 que a la ausencia de plan de las blancas.

Botvinnik ganó la partida con estilo convincente. Con su lógica de hierro y su juego metódico, Botvinnik fue una buena publicidad para la teoría de Kotov.

De modo que la carencia de plan es el mayor pecado que un ajedrecista puede cometer. ¿Qué es lo que *hace* que un plan sea tal?

En la visión de Kotov, en este punto aparece claramente su orientación ideológica. A él le gustaría mucho sostener la idea de una partida jugada de acuerdo a un único plan. Pero él debe admitir que ello no es sustentable, excepto en aquellos raros casos en los que se tiene una posición abrumadoramente superior o en las que el rival opone escasa resistencia, permitiendo la imposición del plan que uno desea.

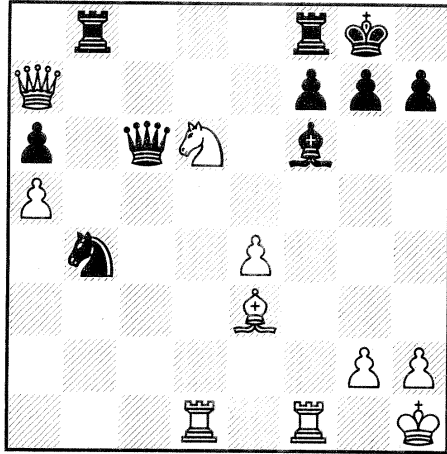
Una partida consiste, entonces, en una serie de pequeños planes. El gran plan que todo lo abarca parece excluido con esto, pero Kotov concluye muy astutamente: "El plan en una partida de ajedrez es la suma total de las operaciones estratégicas sucesivas que son llevadas a cabo de acuerdo con ideas separadas que emergen de las demandas de la posición". ¡De modo que después de todo es posible jugar una partida con un único plan!

Kotov formula una distinción entre planes simples y planes que comprenden diversas etapas. Como bonito ejemplo de un plan simple ("plan de una etapa"), da la siguiente partida.

Karpov - Polugaevsky Moscú 1974

Ver el diagrama siguiente

Kotov: "En la sala de prensa los grandes maestros manteníamos una viva discusión sobre la posibilidad de sacrificar la calidad en la casilla "f6" y concluimos en que las blancas tendrían un peligroso ataque en tal caso de decidirse por ello".



Ejercicio 57. Juegan las blancas

"¿Sacrificio? ¿Por qué?", fue la reacción de Karpov cuando arribó al centro de prensa directamente luego de la partida. "Es posible efectuar un reagrupamiento de piezas que de inmediato pone de manifiesto lo desesperado de la posición negra". Luego indicó el plan que dejaba a las negras sin esperanza: ♕f4 para hacer lugar a la dama, que llegaría a "g3" vía "f2", continuando con ♖f5 y doblando las torres en la columna "f". Las negras simplemente no pueden soportar esta presión masiva. La partida demuestra la realización de este plan de una etapa.

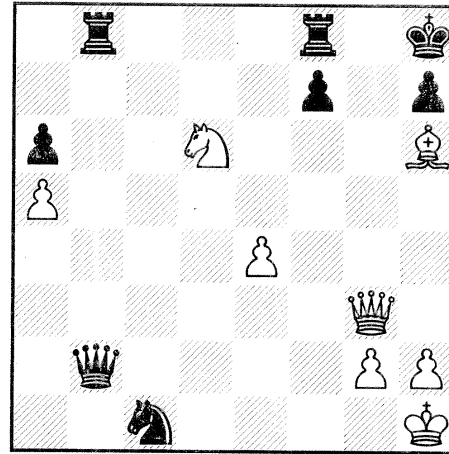
27. ♕f4!

El signo de admiración es de Kotov. Es una jugada fuerte, pero los grandes maestros en la sala de prensa también tenían razón: 27. ♖xf6 era la jugada ganadora. Tal vez Karpov tuvo algunas dudas por la posibilidad de que surgieran problemas en la última fila, y por la variante 27. gxf6 28. ♕h6 ♖c2 29. ♖c1 ♖e2 30. ♖d4 ♕d3 31. ♖xf6 ♖b2 32. ♖g5+ ♔h8 33. ♖g3! ♕xc1

Ver el diagrama siguiente

34. e5! muestra que las blancas hubieran tenido que seguir un estrecho sendero luego del sacrificio de calidad.

27... ♖a8 28. ♖f2 ♖ad8 29. ♖g3 ♖c3 30. ♖f3 ♖c2 31. ♖df1 ♕d4 32. ♕h6 ♕c6 33. ♕f5

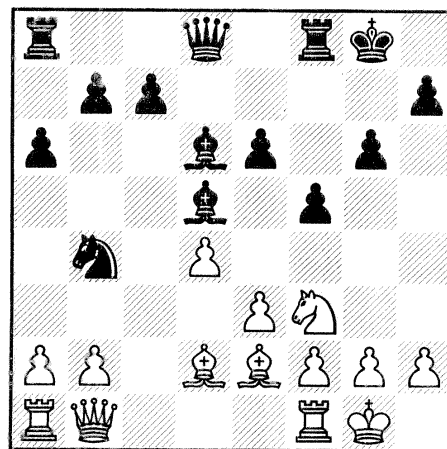


Ejercicio 58. Juegan las blancas

33... ♖b2 34. ♕c1 ♖b5 35. ♕h6+ ♔h8 36. ♕xf7+ ♖xf7 37. ♖xf7 ♕f6 38. ♖f2 ♕g8 39. ♖xf6 gxf6 40. ♖xf6

Es divertido advertir que lo que Kotov presenta como un plan de una etapa consiste en una reorganización casi completa de las fuerzas blancas. ¿Cómo será entonces de complejo un plan con diversas etapas? Nuevamente he aquí un bonito ejemplo.

Feigins - Flohr Kemer 1937



Kotov: "Flohr elaboró un largo plan cuyo propósito principal era trasladar su caballo a

"e4". Luego pretendía coordinar sus piezas para un ataque en el flanco rey.

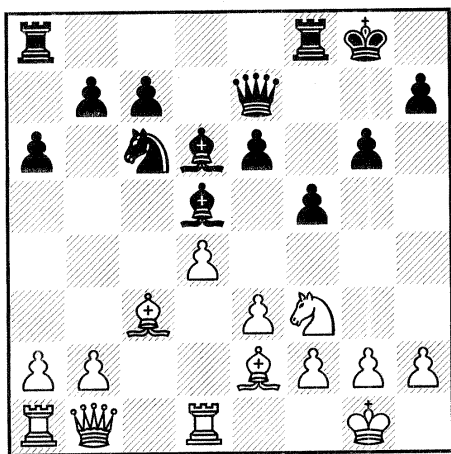
Una síntesis verbal podría ser:

1) Realizar la maniobra ♖b4-c6-b8-d7-f6-e4

2) Fortalecer el caballo en esa casilla mediante el cambio de alfiles en "d5". Luego, atacar el flanco rey.

3) ¿Pero qué clase de ataque? ¿Qué reagrupamiento debe comprender, qué maniobras? Ello es bastante oscuro.

15...♖c6 16. ♙c3 ♕e7 17.♞d1



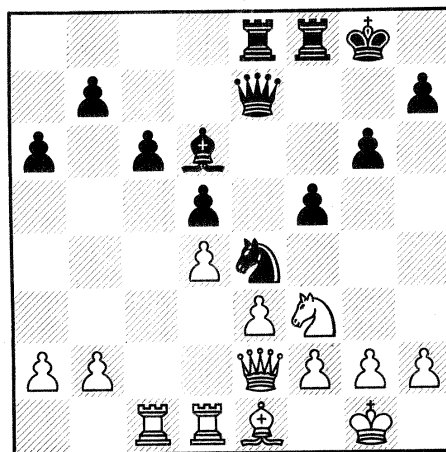
Ejercicio 59. Juegan las negras

¿Es éste un buen ejemplo? No podría afirmar que la próxima jugada de Flohr sea mejor que cualquier otra jugada decente, como la de hacer entrar en juego la torre de "a8", o prevenir ♖e5 con ...♗f6 o ...♗g7, o comenzar una acción directa con ...g6-g5. Digamos que 17...♖b8 nos concede un punto en la sección de estrategia de Nimzovich. Todas las otras jugadas nos otorgan un punto desde el simple sentido común.

17...♖b8 18. ♖d2 ♖d7 19.♙f3 ♖f6 20.♗d3 ♖e4 21.♗e2 ♖g5 22.♙xd5 exd5 23.♖f3 ♖e4 24.♞ac1 c6 25.♙e1 ♞ae8

Ver el diagrama siguiente

La estrategia de las negras ha tenido un éxito total.



26.g3 ♗d7 27.♗f1 g5 28.♞d3 f4 29.exf4 gxf4 30.♖h4 ♖h8 31.♗g2 fxg3 32.hxg3 ♖g5 33.f3 ♖h3+ 34.♖h1 ♙e7 35.♙d2 ♙xh4 36.gxh4 ♗f5 37.♞b3 ♞g8 38.♗h2 ♞e6 39.♞f1 ♖f2+

Las blancas abandonaron.

Seré claro en el sentido que esta suerte de ejecución de un plan con objetivos lejanos no es realista. La primera etapa del plan (reposicionamiento del caballo en "b4" hacia "e4") es ya una profunda operación que consume tiempo. No tiene sentido pensar acerca de las siguientes etapas. Por ejemplo, el cambio de alfiles del que habla Kotov requiere de mucha cooperación de las blancas, de modo que estoy bastante seguro de que Flohr no planeó eso desde el comienzo.

Fuertes grandes maestros no efectúan tales planes de antemano, por lo que parece exagerado que en la posición del primer diagrama Flohr estuviese ya planeando qué hacer una vez que su caballo hubiera llegado a "e4".

Luego de finalizada la partida, algunos jugadores quieren dar la impresión de que han visto todo lo que sucedió. Lo que fue ejecutado paso a paso aparece como el resultado de un único plan omnicomprendivo. Para un escritor de manuales de ajedrez es asimismo tentador presentar las cosas de esta manera.

A posteriori todo parece encajar en el plan.

Pero volvamos una vez más al punto de partida del plan multiescalonado de Flohr. En lugar de un muy largo plan, pienso que él tuvo

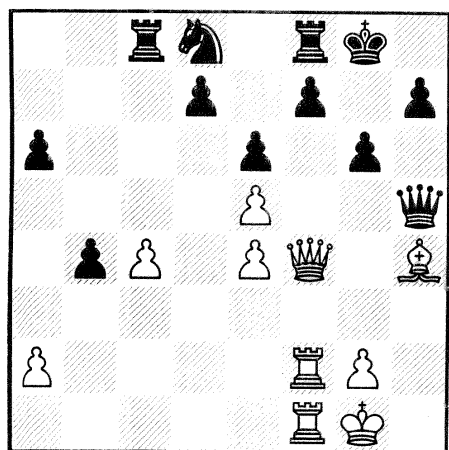
diferentes opciones en su mente. La jugada ...♖c6 podría haber comenzado el plan que se ejecutó en la partida, pero seguramente Flohr consideró también continuar con ...e6-e5.

En todo caso, eso fue lo que las blancas trataron de prevenir con ♕c3 y ♜d1. Tal vez solo en este momento Flohr decidió redireccionar su caballo hacia "e4".⁴

El énfasis de Kotov en la importancia de la planificación fue claramente inspirado en la ideología comunista. En la actitud que se afirma con la expresión: "mejor un mal plan que ningún plan", se advierte una chispa del viejo heroísmo socialista; allí van ellos, los trabajadores unidos bajo la bandera roja. Tal vez el plan no sea el mejor, ¡pero ellos seguramente tienen un plan!

Esto es también visible en la noción de "mantente en tu plan". Según aprendí en la escuela, los economistas soviéticos se mantenían en sus planes quinquenales, aún si ellos presentaran fallas luego de un año⁵. Por supuesto, la mentalidad de "mantente en tu plan" no era exclusiva de la Unión Soviética, esta "bravura de seguir directo hacia delante" puede encontrarse por todas partes.

Pero esta actitud no es recomendable en ajedrez. Por favor, no se aferre a sus planes: tan pronto como advierta alguna falla en ellos, o vea algo más atractivo, ¡cambie de plan!



Juegan las blancas

En esta posición las blancas (uno de mis estudiantes) tiene un peón menos y su estructura ofrece además algunos defectos, pero su juego en el flanco rey y en particular su dominio de las débiles casillas negras son una más que suficiente compensación.

29. ♕e7?!

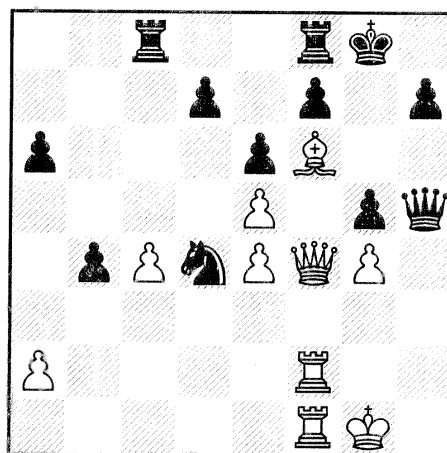
Era mejor jugar directamente 29. ♕f6, con g2-g4 y ♜h2 en mente.

29... ♖c6 30. ♕f6!

¡Muy bien! Las blancas, correctamente, no se aferran a su plan. Luego de 30. ♕xf8? ♜xf8, el ataque se desvanecería y la posición blanca sería una ruina.

30... ♖d4 31. g4 g5?

Era más tenaz 31... ♜h3, dado que luego de 32. ♜h2, las negras pueden evitar la pérdida directa entregando una pieza con 32... ♜xc4 33. ♜xh3 ♖e2+.



Ejercicio 60. Juegan las blancas

32. ♕xg5??

Un terrible error en apuro de tiempo. Ahora las blancas *debieron* atenerse al plan de su última jugada (asumiendo que el ataque a la dama negra tenía realmente la intención de tomarla), ¡dado que 32. gxh5 gxf4 32. ♜g2 es mate! Muy lamentable, porque las blancas a la postre perdieron la partida.

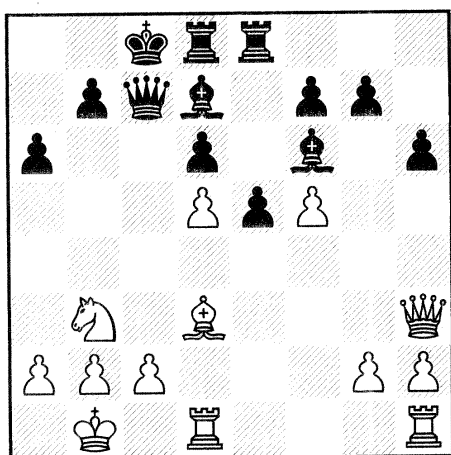
En nuestros días ya no se confía demasiado en los planes multiescalonados a lo Kotov. John Nunn señala el hecho de que los planes

deben ser realistas (es decir no demasiado profundos) y que se debe ser flexible en la reacción al juego del oponente: "La mayoría de las partidas son así: los jugadores formulan una serie de miniplanes y procuran un equilibrio entre el seguimiento de su propio plan y la interferencia en los planes del oponente"⁶.

El método "paso-a-paso" rinde justicia a este concepto con la expresión "pequeño plan". Por ejemplo ubicando una pieza en una posición algo mejor o cambiando un importante enemigo atacante.

¿Cuán pequeño puede ser un plan? Un plan que consista solo en una jugada no será probablemente llamado un plan por los visionarios. Una gran ventaja de un plan de una jugada es, no obstante, ¡que su realización está garantizada por definición!

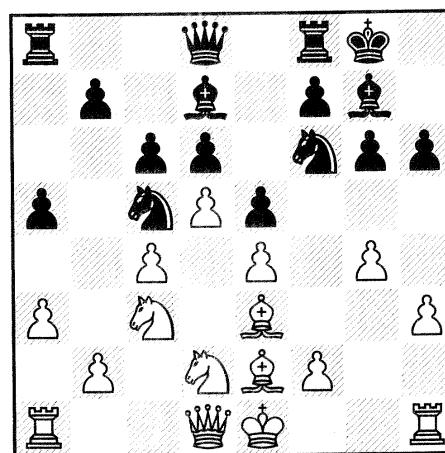
Ciocaltea - Najdorf Niza 1974



Ejercicio 61. Juegan las blancas

Luego de 17...♖he8 (en la partida Najdorf jugó 17...e4!?, para prevenir el bloqueo por parte de las blancas) las blancas pueden jugar el "pequeño" plan 18.♘d2!, para seguir con 19.♘e4, con ventaja (19.♙e4 es menos convincente, dado que luego de 19...♙b8, seguido de...♞c8, las negras tienen buen juego en el flanco dama)⁷.

Llegados a este punto no hay necesidad de planear más allá.



Ejercicio 62. Juegan las negras

La última jugada de las blancas fue 13.a3. Un bien conocido recurso para evitar la siguiente jugada de las negras es comenzar con b2-b3 y solo entonces seguir con a2-a3 y b3-b4.

13...a4!

Esta maniobra, común en la India de Rey, es un ejemplo de un plan de una sola jugada. Quienes consideran que esto es una contradicción en los términos, podría llamarla "simplemente una buena jugada". Ahora el plan blanco de avanzar con b2-b4, y de esa forma sacarse de encima al caballo de "c5" se ha hecho imposible.

Tal vez esto de hacer planes sea algo para principiantes. Cuando comenzaba a jugar, el amigo con el que practicaba mucho tenía un astuto plan que usaba con frecuencia: atacar una pieza en un lado del tablero y a la vez mirar intensamente hacia el otro lado (una suerte de visión primitiva del doble ataque).

Cuando se comienza a jugar hay mucho espacio para trazar planes, sencillamente porque no estamos limitados por aquello que es viable (en el mundo de los jugadores fuertes). Y si nuestro oponente es también un principiante podríamos tener éxito al atacar el rey de la nada, o en promover un peón que carecía de toda posibilidad de avance.

El desarrollo del ajedrecista individual se parece al de todos los ajedrecistas (la ontogé-

nesis es filogénesis (en caso de que olvide que he tenido alguna educación). Hans Ree describió en una ocasión los afortunados días de los ajedrecistas románticos: ellos podían jugar e inventar en un modo que está definitivamente perdido para nosotros. No se puede desaprender lo que se sabe⁸.

De modo que el jugador más fuerte tiene poco espacio para hacer que suceda lo imposible. Él ve lo que está allí. Jugar al ajedrez es poner en gran medida a trabajar su conocimiento. Lo que se ve es lo que se sabe.

No recuerdo cuándo fue la última vez que pensé: "tracemos un plan". No temo al sinsentido de la ausencia de plan contra el cual advierte Kotov.

Es muy común que el ajedrecista quiera alguna cosa; por el contrario, es difícilmente imaginable no desear algo. Si un grupo de jugadores analiza una partida, todos ellos toman las piezas en su prisa por mostrar sus planes sobre el tablero. No existe el ajedrecista que no desee hacer algo cuando considera una posición.

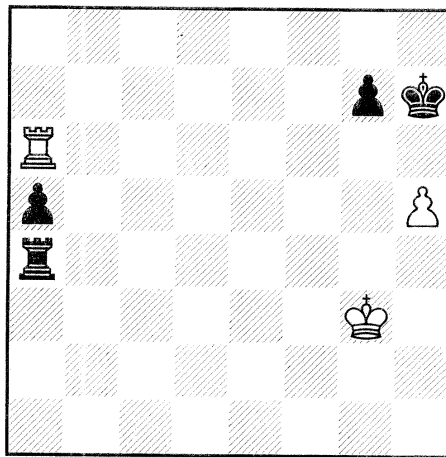
En todo caso, no es necesario animar constantemente a un jugador a encontrar planes. Elegir entre las posibilidades que se presentan es más que suficiente.

En *Ajedrez para cebras* (La casa del ajedrez 2010), Rowson presta alguna atención a una actitud "taoísta", de no desear hacer demasiado. Y por cierto esto podría resultar útil en ocasiones, especialmente cuando no queda otra cosa que esperar. De modo que ahora, desde el "castigo por carencia de plan" de Kotov, pasamos a "ánimese a carecer de plan".

Si yo hubiera estado penetrado de taoísmo

en esa época, podría haber evitado el siguiente episodio embarazoso.

Hendriks - Langeweg Bussum 1994



Juegan las blancas

Aquí gasté algún tiempo contemplando mis posibilidades activas. El rey hacia el peón "a", el rey a "g5" intentando h5-h6, el rey a "f8" con la idea de ♖a7: todo demasiado lento, o imposible. Por lo tanto, abandoné.

Por supuesto es ésta una (muy) elemental posición de tablas. Si las blancas no hacen nada y permanecen arrastrando los pies entre "h2" y "g2" no pueden perder.

Es gracioso que Langeweg no estaba del todo sorprendido por mi abandono. Su compañero de equipo, Marcel Peek, tuvo que explicarnos que esta era una posición de tablas bien conocida.

Pero es típico: hacer nada es tan antinatural que se olvida que es también una opción.

¹ Alexander Kotov, *Piense como un gran maestro y Juegue como un gran maestro*. Editorial Fundamentos.

² Muchos autores han criticado aspectos de la teoría de Kotov respecto del cálculo de variantes. Pareciera que sigo esta tradición de golpear a Kotov en el aspecto estratégico, pero aun conteniendo muchas cuestiones discutibles, los dos libros antes mencionados son todavía una buena y recomendable lectura.

³ Nota a la edición inglesa: esta cita de Kotov está en realidad tomada del *Manual of chess* de Emanuel Lasker, sin perjuicio de que en la edición Dover, Lasker utilizó el término "lentos" en lugar de "idiotas".

¹ Sobre este tema puede asimismo citarse a Hans Ree, en su clásico libro *The human comedy of chess*, respecto del "el hombre de acero", Mikhail Botvinnik. Luego de mostrar un análisis de Botvinnik en el que describe un plan consistente en cinco (¡) etapas, Ree continúa: "Y efectivamente, de hecho así ocurrió en la partida. Una planificación impresionante, ¿verdad? ¿Pero realmente sucede de esta manera, con un plan que consiste en cinco etapas y es conducido en una única dirección? En ajedrez la mayoría de las veces no hay un plan que gobierna, sino el caos. Uno podría ser suspicaz y sugerir que Botvinnik no está presentando aquí un magistral plan de ataque, sino simplemente describiendo *a posteriori* lo que ocurrió en la partida, concluyendo con suficiencia que todo marchó de acuerdo con el plan. Se podría ciertamente pensar eso si ese comentario hubiera sido escrito por otro que no fuera Botvinnik. Pero en este caso puede ser auténtico, dado que ningún otro jugador excepto él era capaz de controlar el caos".

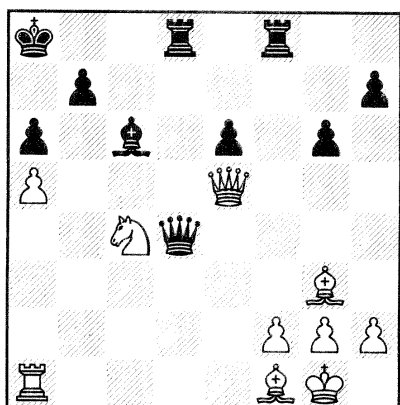
¹ Esta perseverancia condujo a muchos desastres económicos, pero en este aspecto los líderes soviéticos fueron sobrepasados por el líder chino Mao Zedong. Se calcula que su plan quinquenal denominado "El gran salto hacia adelante", causó la muerte por hambre de alrededor de treinta millones de personas.

¹ John Nunn, *Claves del ajedrez práctico* (La casa del ajedrez 2009), página 35.

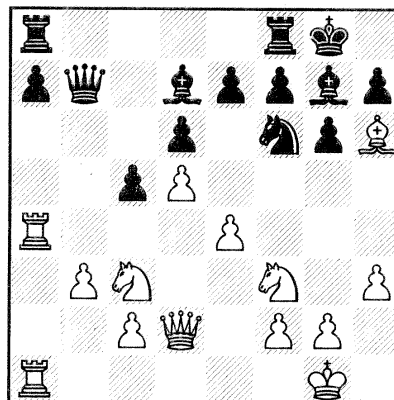
¹ Del libro de Zenón Franco *Chess self-improvement*, una bonita obra del tipo "elige tu jugada en los zapatos de un gran maestro".

¹ Tengo vagamente presente una observación de Ree, pero no logro recordarla. Puede haber sido algo así: "Todos hemos sido chapuceros alguna vez. ¿Cuáles eran nuestros pensamientos en esa ocasión? No podemos rescatarlos. El experto no puede volver a pensar como el novato que era en una época, y el novato no está capacitado para dar significado a sus propios pensamientos porque no puede saber qué hay de erróneo en sus cálculos" (*The human comedy of chess*, página 256).

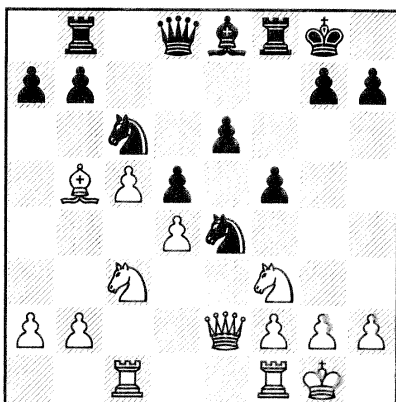
13. Ejercicios



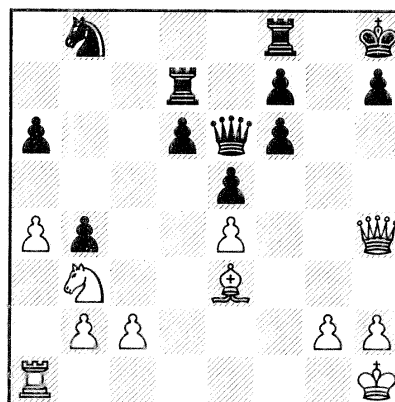
63. Juegan las blancas



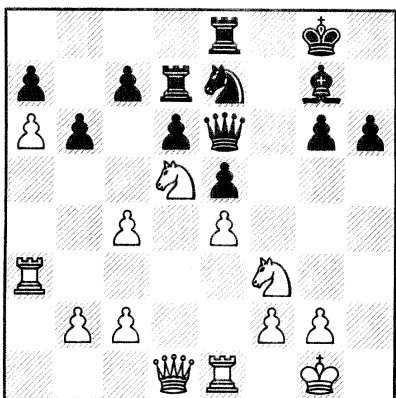
66. Juegan las blancas



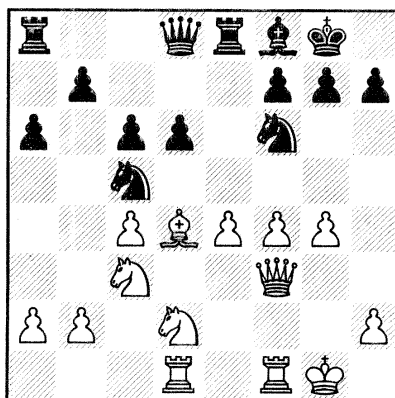
64. Juegan las blancas



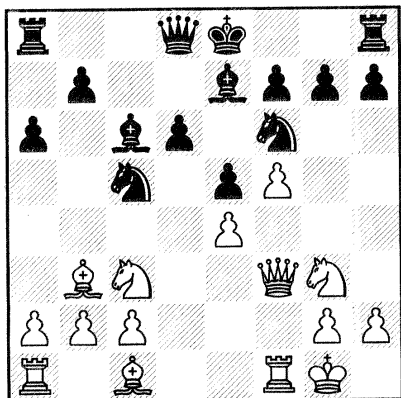
67. Juegan las blancas



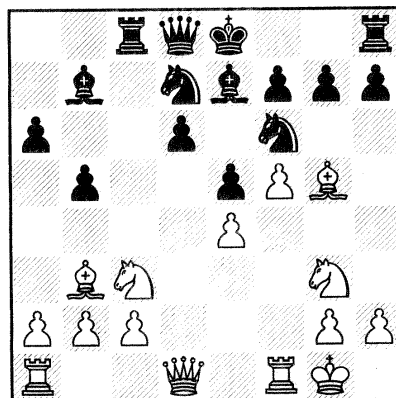
65. Juegan las blancas



68. Juegan las blancas



69. Juegan las negras

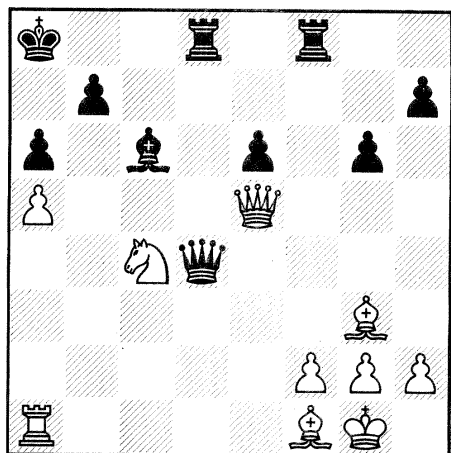


70. Juegan las negras

13. Ver combinaciones y trazar planes

La sección de ejercicios comenzó con las dos posiciones siguientes. ¿Cómo llega a su jugada?

Hendriks - Galjé
Utrecht 2006



Ejercicio 63. Juegan las blancas

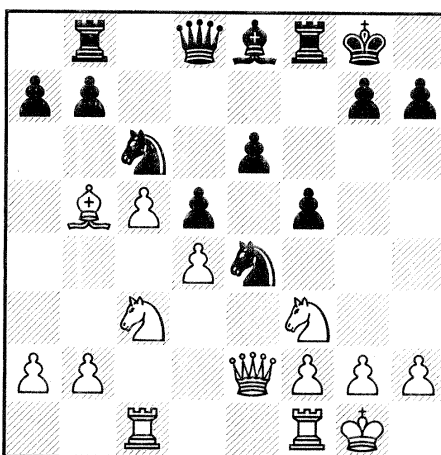
En la primera posición habrá probablemente advertido que las blancas están muy bien desde el punto de vista material. También las blancas tienen un ataque ganador con la bonita combinación **29. ♖b6+ ♜a7 30. ♘c8+! ♜xc8 (30... ♜a8 31. ♚b8 mate) 31. ♚xd4+?** En caso de haberlo hecho, mis felicitaciones, porque yo no lo vi (no obstante gané la partida).

Ver el diagrama siguiente

Tal vez en esta posición usted busque algo directo. ¿Qué hacer cuándo se advierte que ello no es posible? ¿Se cambia el "modo de

pensar" de la táctica a la estrategia? ¿Se traza un plan?

Hendriks - Brendel
Hofheim 2010



Ejercicio 64. Juegan las blancas

Mi presunción es que si se decidió por **16. ♘xc6!** con la idea de continuar con ♖e5 no necesitó trazar plan alguno sino que simplemente vio la idea y advirtió que ella era buena, ya que da a las blancas una importante ventaja. Si mediante otras jugadas se permitiera a las negras jugar... ♗h5, las cosas no serían tan claras.

Hay algo extraño en la manera en la que hablamos acerca de la diferencia entre táctica y estrategia: "vemos" combinaciones y "trazamos" planes. Otro punto de divergencia es que relacionamos la táctica con ramas y árboles de variantes, mientras que conectamos la estrategia con planes directos y un curso flexible.

En mi experiencia no hay tal diferencia entre táctica y estrategia. Jugar una partida no implica un constante intercambio entre el modo de pensar táctico y el estratégico.

Un jugador ve posibilidades estratégicas de la misma manera que ve posibilidades tácticas. Y esas posibilidades estratégicas pueden ramificarse tan rápidamente como las tácticas.

Mucho se ha dicho sobre la distinción entre estrategia y táctica. En esta oposición pueden enunciarse los extremos de diversos modos: trazar planes o ver combinaciones; éxitos posicionales o ganancia material o mate; largo plazo a corto plazo; abstracto o concreto; esquemas globales o líneas concretas; comprensión o cálculo, para señalar solo algunos.

¿Es esta oposición una característica real de nuestro juego o pertenece al modo como entendemos el ajedrez y hablamos sobre él? ¿Hay realmente diversas categorías o son los extremos de un continuo fluir?

Sin profundizar demasiado en estas cuestiones filosóficas, me inclino por la segunda opción, en ambos casos.

En los manuales de ajedrez se realiza con frecuencia una fuerte distinción entre táctica y estrategia; la primera conectada con el cálculo y la visión, y la segunda con la planificación y la comprensión o la sensibilidad. Por consiguiente, diferentes modelos de pensamiento aplicados a clases diversas de posiciones. En algunas ocasiones vemos combinaciones, en otras trazamos planes.

Aún cuando considero que la distinción entre táctica y estrategia puede resultar útil en algunos aspectos, no creo en la existencia de modos de pensar por completo diversos. Y, por supuesto, la gran mayoría de las decisiones que debemos tomar son de naturaleza mixta.

Estas son malas noticias para aquéllos que gustan de poner el acento en el aspecto creativo de la planificación, pero respecto de esta cuestión el término "hacer" puede ser en gran medida reemplazado por "ver". Al mismo tiempo, podría ser un alivio para quienes han leído los manuales clásicos y quedaron un tanto preocupados porque no cumplían con aquella imagen ideal del ajedrecista: él se re-

clina en algunos pocos momentos "importantes" de la partida, se toma su tiempo, estudia las características de la posición y traza un plan para la siguiente fase del juego.

En este sentido puedo afirmar con veracidad que jamás tracé un plan.

Esto podría verse como una lucha de palabras, pero es así solo en parte. Antes escribí respecto de las estrategias de "mire y encontrará". Sus defensores tratan de enseñar a *trazar* planes. Yo creo que debería *aprender* planes.

Echemos un vistazo a algunas posiciones.

En *Claves del ajedrez práctico* (La casa del ajedrez 2009), Nunn presenta la siguiente bella partida como el ejemplo de una partida construida sobre un solo plan: control de "d5" y "f5".

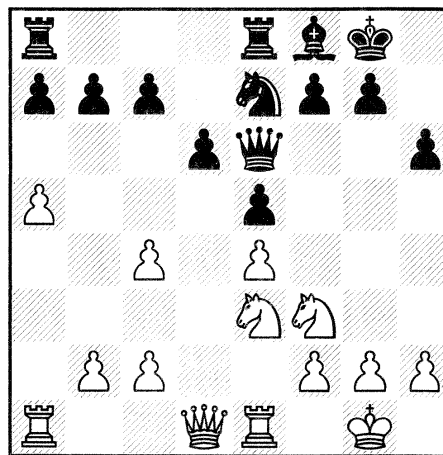
A posteriori ella puede ser caracterizada como de un único plan, pero sospecho que Adams tenía en mente diversos escenarios mientras jugaba.

Adams - Onischuk

Tilburg 1997

Apertura Italiana

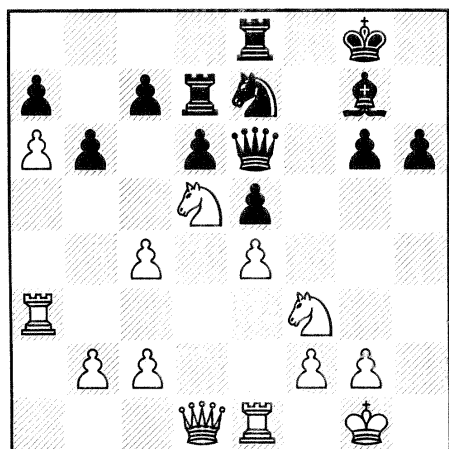
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘f6 4.d3 ♙e7 5.0-0 0-0 6.a4 d6 7.♘bd2 ♙e6 8.♞e1 ♙xc4 9.dxc4 ♞e8 10.♘f1 ♙f8 11.♙g5! h6 12.♙xf6 ♞xf6 13.♘e3 ♞e6 14.a5 ♘e7



Las blancas tienen una bonita ventaja y son muchas las jugadas razonables que podrían mantenerla. La jugada de Adams es por cierto fuerte, mejorando su torre y poniendo en juego muchas nuevas posibilidades. Como señala Nunn, la torre podría ir a "d3" y si las negras jugaran en algún momento ...c7-c6, las blancas podrían colocar toda su artillería pesada en la columna "d". Pero hay otras casillas atractivas: tal vez "b3", o quizá la torre debería tener un rol en el ala rey, como en la partida.

Una característica de muchas (¿la mayoría?) de las buenas jugadas estratégicas es que ellas introducen diversas opciones en una posición, en lugar de ser un escalón en un escenario simple y por completo establecido. A posteriori, esas opciones que no se materializaron pueden ser olvidadas. Pero mientras se está jugando, uno es consciente de que cada una de ellas puede ramificarse en partidas diversas.

15.♖a3! g6 16.h4! ♔g7 17.h5 ♖ad8 18.a6 b6
19.♘d5 ♖d7 20.hxg6 fxg6



Ejercicio 65. Juegan las blancas

21.♘h4!

Combinada con la próxima ♖g3, esta jugada fuerza a las negras a dejar el control de la casilla "f5", conduciendo a un bien conocido y soñado escenario con un buen caballo (en "f5") y un mal alfil (en "g7").

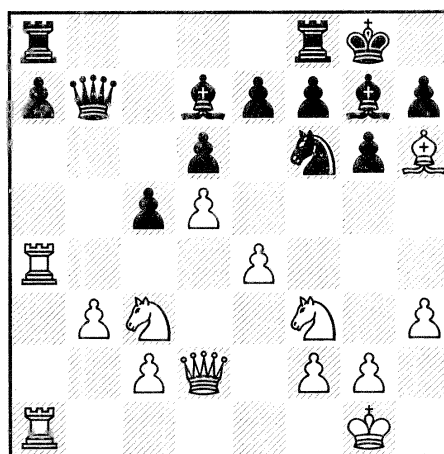
21...c6 22.♘xe7+ ♖xe7 23.♖g3 g5 24.♘f5 ♖f7 25.♖d3 ♔f8 26.b3 d5 27.♗g4 ♔h7

28.cxd5 cxd5 29.♘h6 ♗xg4 30.♘xg4 ♔c5
31.♖e2

Las negras abandonaron.

Si tuviéramos una escala que fuera desde lo completamente posicional a lo completamente táctico, esta partida estaría cerca del primer extremo. Pero la mayoría de nuestras partidas y de nuestras decisiones en ellas son de naturaleza mixta. Se puede mirar algunas jugadas adelante para captar el valor posicional de una jugada, o para ver si es tácticamente posible, pero en la mayoría de los casos se encuentra todo muy mezclado.

Zhigalko - Rosenbeiger Khanty Mansiysk 2010



Ejercicio 66. Juegan las blancas

Con gran eficacia, las blancas cambian ahora su atención dirigiéndola al flanco rey. ¿Estrategia o táctica?

20.e5! dxe5 21.♖h4 ♘h5?

Las negras colapsan de inmediato, pero las blancas tienen un muy fuerte ataque en cualquier caso.

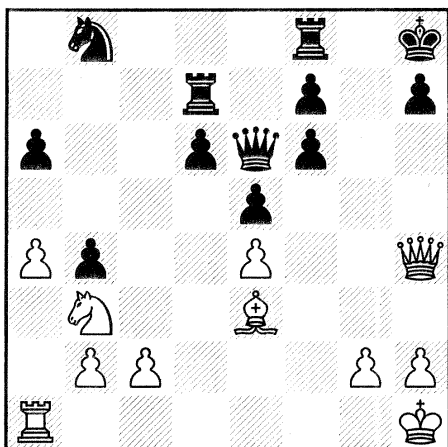
22.♖xh5

Las negras abandonaron.

Ver el diagrama siguiente

Las blancas deben demostrar que tienen suficiente compensación por la calidad.

Kuzmin - Groszpeter
Kusadasi 1990



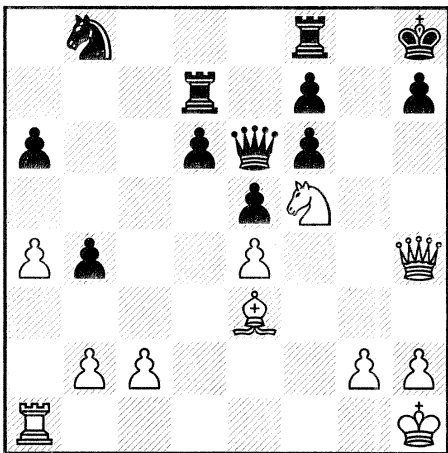
Ejercicio 67. Juegan las blancas

No es bueno 22.♖f1 ♜g8 23.♖xf6 ♜g4, forzando el cambio de damas. De modo que es tiempo para una operación "estratégica": mejorar la pieza que está peor ubicada.

22.♘d4! ♜e7

Tomar el caballo con 22.exd4 pierde luego de 23.♙xd4 ♔g7 23.♜g5+ (o 23.♖f1).

23.♘f5 ♜e6



Estos dos diagramas parecen extraídos del juego "encuentre la diferencia". ¡Es grande!

24.♖f1! d5 25.♘g7!

Es igualmente efectiva la línea 25.♘d4! ♜e7 26.♖f5.

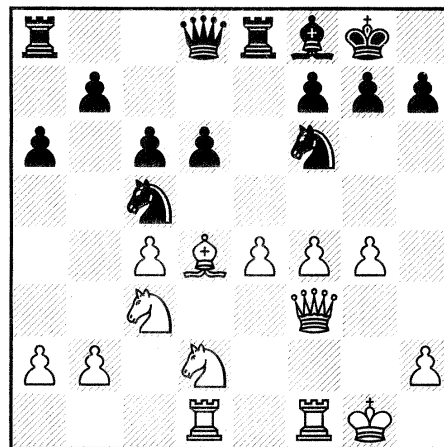
25...♜e7

Si 25...♔xg7, las blancas ganan haciendo 26.♙h6+ ♔h8 27.♙xf8.

26.♙e5! ♜xc5 27.♘h5

Las negras abandonaron.

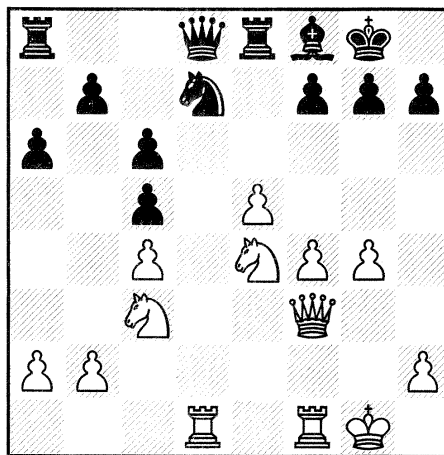
Petrosian - Larsen
Copenhague 1960



Ejercicio 68. Juegan las blancas

Hay una considerable tensión táctica en esta posición, pero la solución de las blancas es directa, sin complicación alguna. Por ello puede ser calificada como "decisión estratégica", aunque es claro que no se está trazando plan alguno.

16.♙xc5! dxc5 17.e5 ♘d7 18.♘de4



La posición de las blancas es arrolladora y ganaron la partida de la siguiente manera.

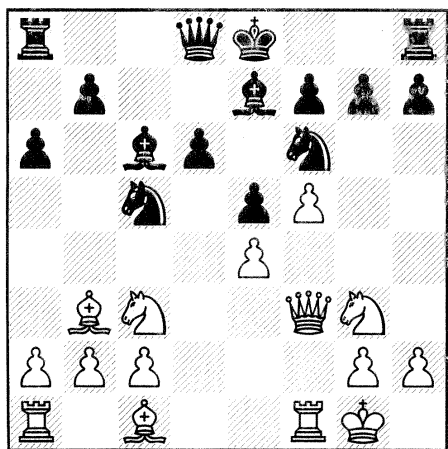
18...♖c7 19.♞d3 ♞ad8 20.♞fd1 ♜b6 21.b3 ♜c8 22.g5! ♞e7 23.♞h5 ♞xd3 24.♞xd3 ♞d8 25.♜f6+! gxf6 26.♞h3 ♜f8 27.♞xh7 ♜e8 28.g6 ♞f8 29.g7 ♞xg7 30.♞xg7 ♞e7 31.♜e4 ♞d1+ 32.♜f2 f5 33.♜f6+ ♜d8 34.♞h8+ ♜c7 35.♞e8

Las negras abandonaron.

A lo largo de este libro he prestado mucha atención a la ilusión de creer que las posiciones revelan su verdad (el plan correcto) si se consideran cuidadosamente todas sus características. Ello sería un bonito atajo: aprender el principio de la planificación en lugar de una gran cantidad de planes diferentes.

Es una versión de la gran ilusión del *management*: la de gestionar todo tipo de situaciones diversas y complejas mediante un protocolo uniforme.

Hendriks - Dvoirys Dieren 2000



Ejercicio 69. Juegan las negras

Una típica posición de Siciliana con ♞c4. En un mundo ideal, las blancas quedarían con un buen caballo en "d5" contra un mal alfil en "e7". Pero las negras golpean primero en la lucha por las casillas "e4" y "d5".

13...h5!

Luego de 13...0-0 14.♞g5 las blancas hubieran estado muy felices.

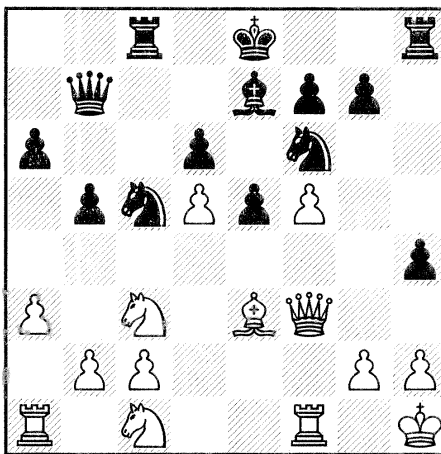
14.♞d5

Dado que a las blancas les hubiera gustado ocupar la casilla fuerte "d5", no es esta la jugada más adecuada.

14...h4 15.♜ge2 ♞xd5 16.exd5

Posicionalmente, las blancas están quebradas.

16...b5 17.a3?! ♞c8 18.♞e3 ♞d7 19.♜h1 ♞b7 20.♜c1?!



20...♜a4!

La posición blanca colapsa. De repente todo está colgando.

21.♜xa4 bxa4 22.♞g5 ♞xd5 23.♞e2 h3

Las blancas abandonaron.

Estoy seguro de que Dvoirys conocía la siguiente famosa partida de Fischer. Yo mismo la recordaba también cuando Dvoirys jugó 13...h5!

Ver el diagrama siguiente

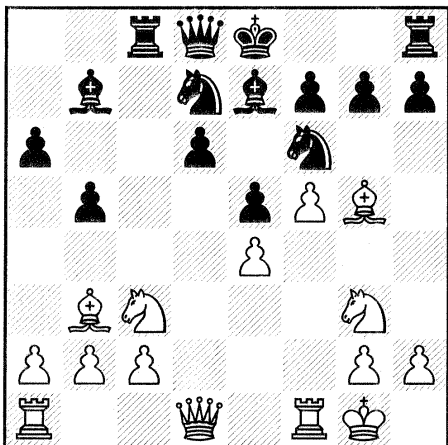
13...h5!

La mejor. A pesar de que 13...0-0 y 13...b4 son también jugables. La posición de las negras es demasiado buena para ir por el sacrificio de calidad 13...♞xc3 que ofrece una poco clara compensación.

14.h4 b4 15.♞xf6 ♞xf6 16.♜d5 ♞xh4 17.♜xh5 ♞g5 18.f6 g6 19.♜g7+ ♜d8 20.♞f3 ♞g3 21.♞d3 ♞h2+ 22.♜f1 ♜c5 23.♞h3 ♞h4 24.♞f3 ♜xb3 25.axb3 ♞xh3 26.♞xh3 ♞xd5 27.exd5 ♞xf6+ 28.♜e1 ♞f4

Las blancas abandonaron.

Sousse 1967



Ejercicio 70. Juegan las negras

Para estas dos posiciones, con mayor razón aún que en la partida Romanishin-Nikolic del capítulo 2, ¿si realmente encontró ...h7-h5 sin haber visto la idea antes, está muy bien dotado!

De modo que en ajedrez no hay nada que inventar; todo está allí para ser descubierto.

Si no tiene la tendencia a reclinarse en los momentos importantes de la partida para trazar un plan, por favor no se imponga a usted mismo este hábito consumidor de tiempo.

Echemos un vistazo a la imagen que tiene Kotov de los grandes maestros al trazar un plan.

En la introducción a *Piense como un gran maestro*, Kotov invita al lector a ingresar a la sala del torneo y ponerse en el lugar de Vasily Smyslov mientras él piensa sobre su próxima jugada. Le lleva a Kotov casi dos páginas seguir a Smyslov desde su primera evaluación de un plan general hacia uno más concreto. Luego continúa: "A esta altura los pensamientos de un gran maestro se basaron en ideas generales y principios estratégicos. Ahora, *finalmente*, comenzará él a buscar la mejor jugada" (las cursivas son más)

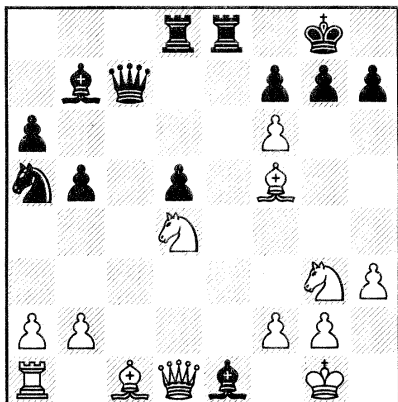
Cierto es que en aquellos días se efectuaban 40 jugadas en dos horas y media con una hora más para las 16 jugadas siguientes. Pero aun contando con ese tiempo tan largo (comparado con los controles de tiempo de nuestros días), esta imagen es una gran y paternalista idealización. No hay manera en la que Smyslov pudiera considerar por algunos minutos una posición sin pensar en jugadas concretas.

Esta fantasía didáctica pasada de moda es frecuentemente acompañada de un concepto de planificación "rítmico". Formulamos un plan general, seguido de un plan más concreto, ajustado a las nuevas circunstancias, seguido nuevamente de una fase de ejecución y así sucesivamente. Tal vez deba formularse un nuevo plan si la posición cambia dramáticamente, pero luego comienza otra vez el mismo ritmo.

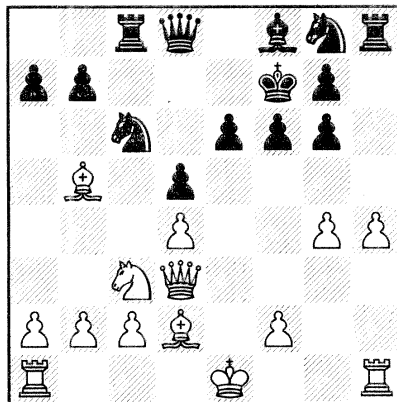
¿Le parece que este gráfico de altos y bajos representa adecuadamente el esfuerzo de su mente cuando piensa?

¹ En la introducción, Nunn se aproxima al ya mencionado concepto de la "importancia de adherirse consistentemente a un plan". No obstante, él no menciona si ello comprende solo buenos planes o también malos planes.

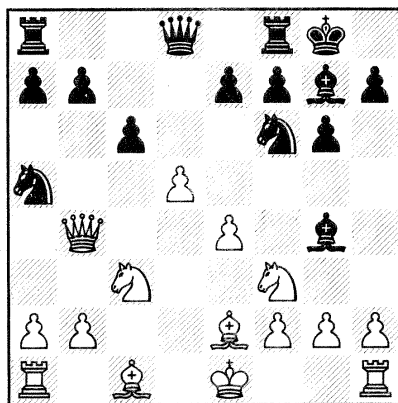
14. Ejercicios



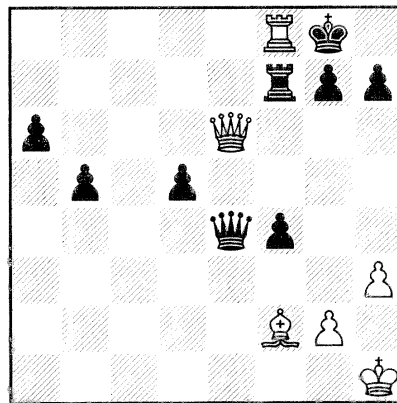
71. Juegan las blancas



73. Juegan las negras



72. Juegan las blancas



74. Juegan las negras

14. ¡Atención: momento crítico!

En la literatura ajedrecística el término "momento crítico" se usa de dos maneras diferentes. En un sentido fuerte y en uno débil, podría decirse. Con mayor frecuencia (sobre todo en los comentarios de partidas) este término es utilizado de un modo inocuo para señalar el error decisivo o algún momento crucial del juego. Alguna jugada, plan, evaluación o algún aspecto psicológico son identificados como el momento en que las cosas van cuesta arriba o cuesta abajo, respectivamente.

Claramente, sería de gran ayuda si esos momentos de no escasa importancia pudieran ser identificados anticipadamente. En algunos manuales, el "momento crítico" es presentado en este sentido como un concepto constructivo. Se supone que en toda partida se presentan unos pocos momentos críticos, en los cuales se determina el curso de la lucha y se realizan elecciones decisivas. Entre esos momentos hay una serie de jugadas de menor importancia y de menor dificultad.

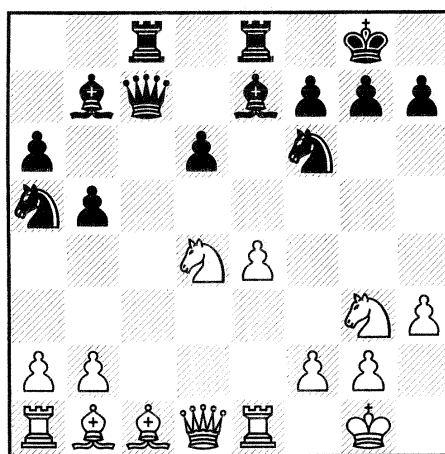
De modo que se aconseja al jugador desarrollar alguna sensibilidad para cuando arribe a uno de esos momentos críticos, y así dedicar algún tiempo para conducir la partida en la dirección correcta.

El peligro de este concepto es asimismo claro: le da una excusa al jugador para pensar demasiado: "Este es un momento crítico, ahora debo realizar una jugada verdaderamente buena", piensa el jugador. Luego se revela que ha consumido media hora para tres jugadas que dan -0,05, +0,10 y +0,15 en la evaluación del ordenador. Al final de la partida tienen lugar nuevos momentos críticos, pero esta vez la evaluación es de +0,45, 0,00 y -2,75 y solo queda un minuto en el reloj.

En su libro *Excelling at chess calculation*, J. Aagaard da algunos bonitos ejemplos de él

mismo consumiendo mucho tiempo en posiciones difíciles (críticas), obteniendo éxito.

Aagaard - Ong Suecia 2003



17...d5

Aquí Aagaard se dio cuenta de que tras la jugada planeada, 18.e5, se responde 18...♙b4, atacando al mismo tiempo la torre y el peón de "e5". De modo que se sumió en una profunda meditación. Luego de pensar por casi 50 minutos, encontró una opción salvadora.

18.e5 ♙b4 19.♙f5!

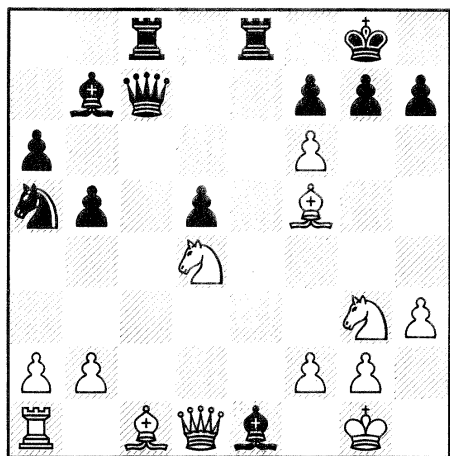
Era conocida por la teoría, dicho sea de paso, pero Aagaard tuvo que encontrarla por sí mismo, dado que hacía algunos movimientos venía caminando con sus propias piernas.

19...♙xe1? 20.exf6!

Ver el diagrama siguiente

Y las blancas tienen un excelente juego; si las negras trataran de mantenerse sacrificando calidad con 20...♞cd8 (**Ejercicio 71**) perdería

con 21. ♖xh7+ ♔xh7 22. ♕h5+ ♔g8 23. ♕g5
(la línea 21. ♕h5 h6 22. ♖xh6 también gana).



En el libro de Aagaard los momentos críticos son de naturaleza táctica. Otros autores presentan como momentos especiales aquellos en los que un plan debe ser desplegado, cuando es necesario invertir un tiempo extra.

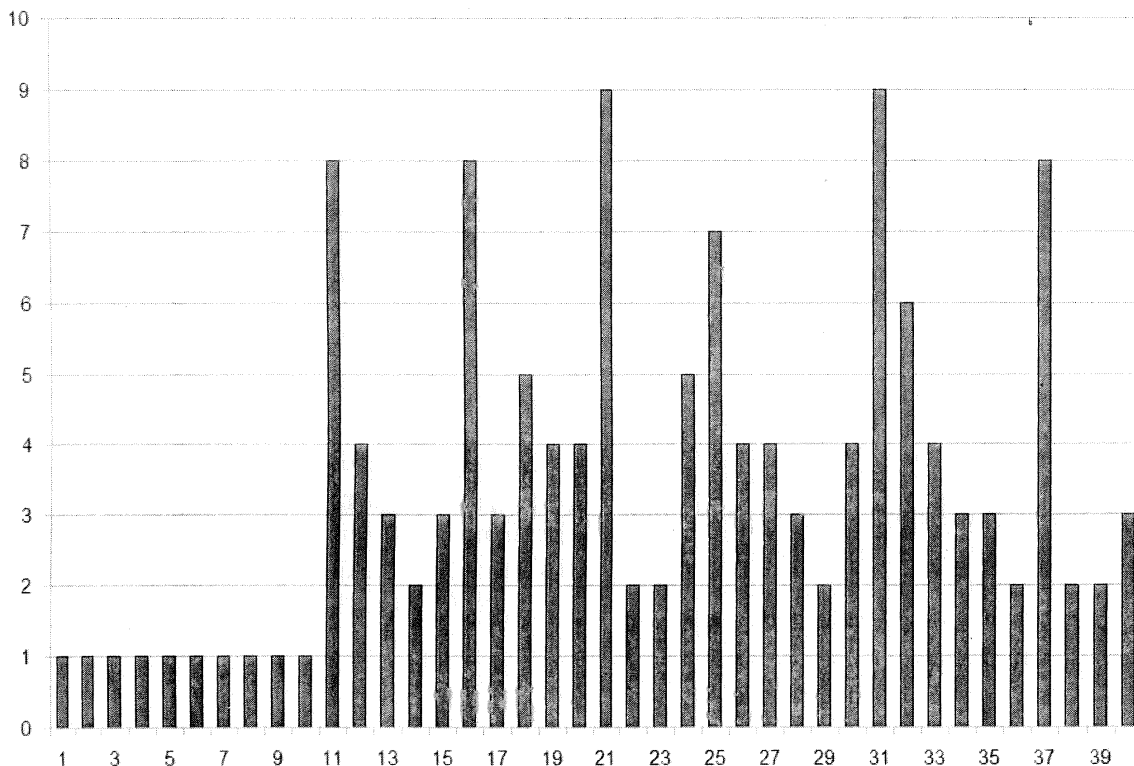
En mi opinión, la cuestión del momento crítico es una oportunidad ideal para embrollar lo que a posteriori resulta claro, con la

(im)posibilidad de lo que se puede prever cuando se está realmente jugando una partida. Podría usted tener la sensación de que la situación es difícil y que un error podría tener graves consecuencias, pero esto no significa que no habrá más de tales momentos. Tampoco hay allí una garantía de que las jugadas entre las cuales se "tira la moneda" hagan una gran diferencia. ¿Consumir mucho tiempo nos llevará a una jugada como la de Aagaard 19. ♖f5? Tal vez no haya una movida de ese tipo.

A posteriori es sencillo decir: "Ahí cometí un error, era el momento crítico, ¿por qué no usé entonces un poco más de tiempo?".

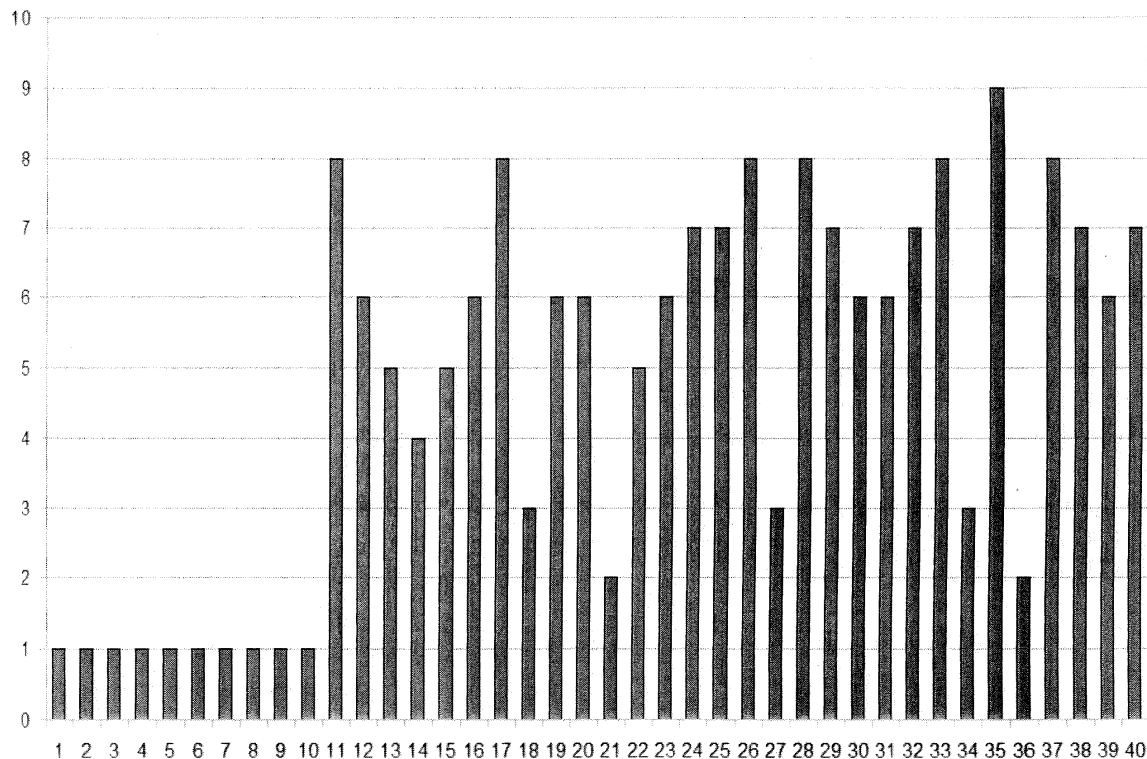
Es posible hacer un gráfico que exprese las dificultades en el proceso de decisión respecto de una jugada durante una partida.

La admisión de que decisiones tácticas o estratégicas importantes son seguidas de una serie de jugadas de menor importancia y de menor dificultad, produce un gráfico como el siguiente (con los números de las jugadas en ubicación horizontal y la dificultad, en una escala de 0 a 10, en ubicación vertical):



No creo que este tipo de gráficos refleje adecuadamente la experiencia de la mayoría de los jugadores. Tal vez los mejores reconozcan un modelo como éste, pero para la gran mayoría, casi todas las jugadas ofrecen serios problemas.

Más cercano a la realidad de casi todos los ajedrecistas resulta un gráfico con diferencias más graduales. Ocasionalmente aparece una jugada que puede realizarse de manera bastante sencilla, pero la mayoría de las elecciones plantean muchos problemas.



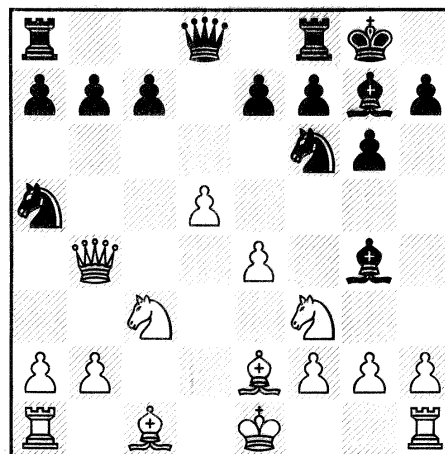
En una consideración más detenida, el segundo gráfico se parece en algo a una versión especular del primero. Aquí las decisiones sencillas son raras. Casi todas las jugadas ofrecen la opción de cometer errores grandes, tal vez decisivos.

De modo que existen los momentos críticos. ¡Uno sigue al otro!

Echemos un vistazo a algunas posiciones y disfrutemos de la habilidad de algunos jugadores de errar en posiciones "no-críticas".

En ambos gráficos, a las primeras diez jugadas se les puede asignar un 1 en la escala de dificultad. En esos ejemplos se supone que el jugador sigue la teoría en ellas. Pero aún en esta etapa hay lugar para cometer errores. ¡Cuántas partidas comienzan mal, o son aún perdidas antes de comenzar debidamente, por errores al recordar la teoría!

Nybäck - Sammalvuo Finlandia 2009

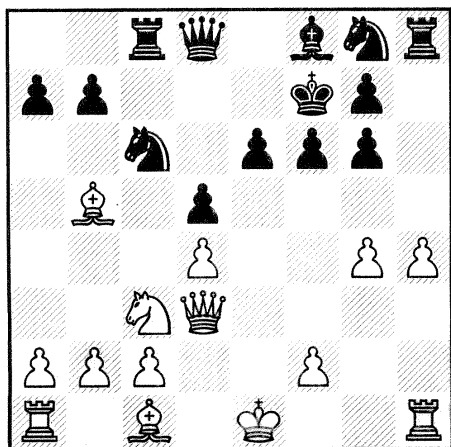


La teoría aconseja jugar 10...♙xf3 11.♙xf3 y solo entonces 11...c6. Pero el maestro internacional Sammalvuo jugó directamente 10...c6? (**Ejercicio 72**) y luego de 11.e5!, abandonó prontamente. No fue él el primer jugador en cometer este error; al menos cinco jugadores antes que él erraron el camino.

Nota: Luego de aparecida la primera edición de este libro, Sammalvuo nos envió la siguiente reacción: "No es uno de mis momentos de mayor orgullo, pero en beneficio de la verdad completa, quisiera señalar que **no** abandoné luego de 11.e5, sino solo después de jugar 11...♙d6. Fue una suerte de intento de reírme de mí mismo, especialmente porque había un *live stream* de la partida en Internet. No obstante, la jugada fue probablemente descartada como un error de transmisión, ya que nunca pudo hallarse en las bases de datos".

Tampoco estamos aún fuera de la teoría en la siguiente posición, pero el doble error no fue resultado de mala memoria.

Jens - Berg Solingen 2005

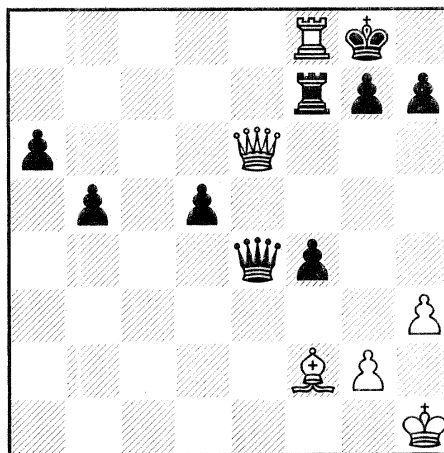


La última jugada de mi compañero de equipo fue 12.♙d3, por lo que las negras defendieron su peón "g" con 12...♙f7. Esta jugada permitió asimismo desclavar el caballo de "c6"; la importancia de este detalle pasó inadvertida para ambos jugadores. Estamos aún en

territorio teórico, pero Jends tenía que encontrar su propio camino, lo que hizo con la jugada 13.♙d2? (**Ejercicio 73**)

Ahora las negras podrían ganar directamente con 13...♙b4!, pero continuaron simplemente el desarrollo con 13...♙d6? y luego de 14.0-0-0, la oportunidad pasó. Luego las blancas ganaron la partida. Un caso raro de doble error para jugadores tan fuertes.

Glek - Lazarev Porto San Giorgio 1997



Ejercicio 74. Juegan las negras.

Espero que haya resuelto esta posición correctamente. Es una de las más sencillas de este libro, dado que las negras tienen una sola jugada legal.

En nuestra escala de cero a diez, que representa la dificultad al elegir una jugada, es de esperar que este caso, con solo una jugada disponible, debe ser evaluado con cero.

Pero aún en este caso hay espacio para el error, ¡como se demostró con el abandono de las negras! En una posición ganada, como con seguridad advirtió prontamente; luego de 43...♙xf8 44.♙c5+ ♖e7! 45.♙xe7+ ♙e8, las blancas no tienen nada mejor que cambiar damas y el final resultante está ganado para las negras.

Esta partida fue tomada de la entretenida colección de Tim Krabbé en las cuales un jugador abandona en posición vencedora, lo que

es considerado por el autor como "el último error garrafal". Krabbé ofrece otro ejemplo de un jugador que abandona disponiendo de una sola jugada legal (ganadora). Si fuera posible hacer una subcategoría dentro de esta trágica colección, diríamos que abandonar cuando la única jugada disponible es la vencedora les ganaría a todas.

El ajedrez es un juego difícil, al menos para la gran mayoría de nosotros. Cada jugada ofrece la posibilidad de errar. Las posiciones anteriores son un agradable entretenimiento más bien que la prueba de mi afirmación, pero no creo que haya mucho que probar aquí.

En posiciones complicadas debería ser más fácil cometer un grave error, pero aún un error más pequeño en una posición simple podría

dejarle asimismo sin perspectivas.

De modo que nos encontramos constantemente en un serio nivel de amenazas. Esto suena un poco deprimente, pero un ligero consuelo puede ser el hecho de que nuestros oponentes se encuentran en la misma barca.

Pienso que se puede aprender de los errores. Pero aquello que se puede aprender no es algún mecanismo para prever momentos críticos en las futuras partidas. Estos momentos no obedecen a ninguna suerte de protocolo que procure encuadrarlos en una alternancia de picos seguidos de un período de relax.

De modo que haría bien en no desarrollar una sensibilidad para esos momentos especiales ¡Manténgase todo el tiempo alerta!

15. La casualidad en ajedrez

Últimamente se han publicado unos cuantos libros que tratan la cuestión del azar y la predictibilidad. En parte, ello puede deberse a la crisis crediticia y al hecho de que este importante evento fue anticipado por muy pocos expertos en aquel campo.

Uno de estos libros, titulado *Dance with chance: Making luck work for you* ("Baile con la casualidad: Haga que la suerte trabaje para usted"), tiene un subtítulo, o lema: "más certeza mediante menos control". La idea es que saldremos beneficiados si reconocemos que en algunas áreas priman lo impredecible y el azar, en lugar de aferrarnos a un falso sentido de predictibilidad y control.

La idea del momento crítico es, en mi opinión, un esfuerzo para imponer un falso sentido de predictibilidad en nuestro juego.

Por supuesto, el ajedrez no es un juego de azar. Pero la forma en la cual los errores, las jugadas excelentes y todo lo que ocurre en el medio, se encuentra repartido en nuestras partidas, es mucho más azaroso de lo que muchos piensan. Lo que hace que un momento sea crítico en una partida, no es una especial naturaleza suya, sino el hecho de que en ese momento, por azar, se cometió un error decisivo.

La forma en la cual jugadas de diversa calidad se distribuyen en nuestras partidas puede ser explicada por el azar. Del mismo modo, el hecho de que terminemos un torneo con un *score* de +1 y el siguiente con un resultado de menos -1 también puede ser completamente explicado solo por el azar.

Permítame clarificar esto.

Algún tiempo atrás tuve una conversación con dos entrenadores sobre el significado de los buenos y malos resultados. En mi opinión ellos se apegaban demasiado al significado de resultados mejores o peores de sus pupilos en un torneo.

Los invité a hacer un pequeño "experimento". Ellos debían jugar una partida de dados. Se jugarían nueve rondas en cada una de las cuales tirarían un dado solo. Los números más altos ganarían, con la excepción que no solo números iguales conducirían a un empate, sino también lo harían cinco respecto de seis, tres respecto de cuatro y uno respecto de dos. De modo que la expectativa de un empate se producía en una de cada tres rondas.



El lector atento advertirá que esto se parece mucho a un *match* o a un torneo de nueve rondas con adversarios de igual fuerza. La expectativa de ganar, empatar o perder es de una en tres por cada juego.

Su primer *match* dio el siguiente resultado:

Tom	Resultado	Carl
5	tablas	6
6	1-0	2
5	1-0	1
6	1-0	1
4	tablas	4
3	tablas	3
1	0-1	5
2	tablas	2
6	tablas	5
(38)	5½-3½	(29)

"¡Muy convincente, Tom! Jugaste muy bien, especialmente al comienzo. Bien, en la segunda parte te relajaste demasiado, pero en conjunto has jugado muy fuerte".

"Pero Carl, ¿qué te sucedió al comienzo? No ofreciste ninguna resistencia. Debo admitir que luchaste bien en la segunda parte, pero realmente deberías trabajar para jugar en ese nivel todo el tiempo!"

Les ofrecí la posibilidad de una revancha:

Tom	Resultado	Carl
2	0-1	6
4	0-1	5
5	tablas	5
3	1-0	1
4	0-1	6
2	0-1	5
2	0-1	3
2	0-1	5
6	1-0	1
(30)	2½-6½	(37)

"Bueno, Tom, esto sí que no lo entiendo. ¿Adónde se ha ido tu buena forma? ¿Estabas totalmente confiado por el resultado del *match* anterior o qué?"

"Aplausos para ti, Carl. Adivino que sentiste

en la segunda parte del primer *match* que podías derrotarlo. ¡Y de qué manera tan convincente! Tuviste un pequeño retroceso en la cuarta partida pero ello no te perturbó ya que te concentraste nuevamente y liquidaste a tu rival".

Por supuesto ellos protestaron ante mis preguntas y señalamientos. Ellos no eran supersticiosos y entendían muy bien que no tenían influencia en el desarrollo de este juego. Jugar a los dados es un asunto de puro azar, mientras que ganar o perder en ajedrez es el resultado del propio desempeño. Entonces ¿por qué este extraño experimento?

Antes de tratar de descubrir algún significado o modelo en los resultados, es útil tener una idea de lo que sobrevendría si dichos resultados dependieran solo del azar.

Esta partida de dados ofrece un buen modelo para los marcadores que serían esperables en un *match* a nueve rondas entre dos jugadores de igual fuerza, o para un torneo de nueve rondas en las que se encuentran oponentes de similar nivel.

El marcador esperable sería 4 ½-4 ½, y si se jugara la partida de dados mil veces, se arribaría bastante a este promedio. Pero ello definitivamente no ocurriría por marcar 4 ½ - 4 ½ en cada ocasión. Entonces ¿cómo se distribuyen las diferentes posibilidades en esas mil partidas?

Se podría pensar que un *score* de 5 ½ - 3 ½ es raro, y que 6 ½ - 2 ½ es excepcional. No es así. Le pedí a Peter Ypma, uno de mis estudiantes con talento para las matemáticas, si podía ayudarme con los *scores* esperables en los juegos de dados. Resultó algo sorprendente: La desviación esperada (de 4 ½) es casi 1 (0.970761477 para ser exactos). De modo que es esperable tener un promedio de más / menos casi 1.

La figura y la tabla siguientes muestran los resultados:

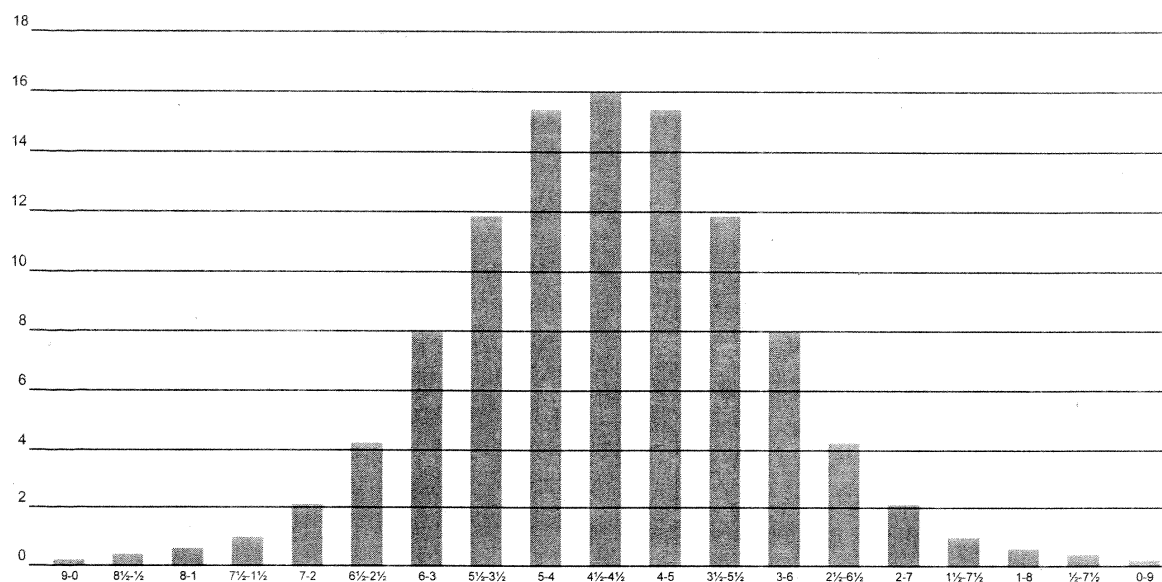


GRÁFICO 1

Resultado	Porcentaje
9-0 ó 0-9	0,001
8½ -½ ó ½ -8½	0,09
8-1 ó 1-8	0,45
7½- ½ ó ½ - 7½	1,6
7-2 ó 2-7	4,2
6½-2½ ó 2½-6½	9,0
6-3 ó 3-6	15,8
5½-3½ ó 3½-5½	23,4
5-4 ó 4-5	29,5
4½-4½	15,9

FIGURA 1

Este modelo muestra los resultados entre jugadores de igual fuerza. En un torneo se juega normalmente con jugadores de fuerza diversa. Pero aún en ese caso este modelo (en combinación con nuestro sistema de *ranking*), parece ser razonablemente preciso. Ello significa que, comparado con el *score* esperable, (basado en el *ranking* propio) se tendrá un punto sobre o debajo del *score* del promedio.

Esto implica que si juega cuatro torneos y tiene *scores* sobre, respectivamente, o debajo de -2, +1, +1, y 0, entonces no hay nada que deba ser explicado. La variación en estos *scores* se ajusta completamente a los márgenes

que era dable esperar si jugaba de acuerdo con su nivel. Es simplemente una distribución normal.

A su nivel (o a mi nivel, o al nivel de cualquier otro jugador) se cometen pequeños errores, grandes errores y errores garrafales. Por supuesto, lo que Visly Anand considera un pequeño error podría ser una jugada de la cual usted estaría muy satisfecho, pero no es esta la cuestión aquí.

Los errores que se cometen, juntamente con las jugadas fuertes que se realizan, determinan el nivel. Pongamos el aspecto del error garrafales en un modelo de algún modo simplificado. Supongamos que en promedio, cada nueve partidas se comete un error garrafales que echa por la borda al menos medio punto (¿qué? ¿que firmaría por ello?). Lo mismo ocurre con el promedio de su oponente. Si tiene algún gusto por las estadísticas no le sorprenderá que, de vez en cuando, juegue usted algún torneo en el que no cometa tales errores, pero su oponente comete tres. De modo que este aspecto solo aumentaría el sobre-*score* en +1 ½ o más. Y para ello no se necesita nada más que una normal "distribución del azar".

Nótese por favor que la variación en el juego de sus oponentes vale por la mitad de

las variaciones de sus resultados. Algunos jugadores tienden a olvidar esto, fijándose solo en su propio juego cuando tratan de explicar buenos o malos performances. Sus diversos adversarios en un torneo real no se ajustan al estándar de un oponente abstracto y estable.

Algún tiempo atrás un joven talento con un *ranking* de aproximadamente 2000 me informó con gran orgullo que había finalizado su torneo con una performance de 2400+. "No es para maravillarse", le respondí burlonamente, "sus oponentes jugaron muy mal, ¡por debajo de 1600 de promedio!"¹

De modo que podría bien ser el caso que las siguientes afirmaciones carezcan por completo de sentido:

"Estaba en mala forma en aquel torneo".

"Contra Fred tengo siempre buenos resultados. ¡Soy su sombra negra!".

"Tina era la favorita pero estuvo demasiado confiada y ha subestimado a sus oponentes, lo que le hizo perder el primer puesto".

"Anna comenzó muy bien pero se cansó un tanto en la segunda mitad".

"Siempre juego mal en ese torneo, creo que el clima no me sienta bien".

"El equipo holandés no fue suficientemente filoso en los *matches* cruciales y por eso perdió la medalla de oro".

Esta lista podría continuarse indefinidamente. Pero lo que puede ser explicado por el azar sin más, no necesita ulteriores explicaciones. De modo que el hecho de tener una buena idea de lo que es esperable por azar, podría liberarnos de muchas ponderaciones innecesarias.

Por favor nótese que esto no implica que no pueda haber algún modelo o significado en los resultados. Por ejemplo, podría muy bien existir una relación entre la permanencia en un bar hasta la mañana temprano y el resultado del día siguiente, sea éste negativo o, según afirman algunos, positivo.

Pero es sencillo ver modelos y relaciones racionales allí donde no están. Se ha hecho notar que todos los humanos se encuentra propensos a ello. Hay una sub especie que merece una mención especial: los periodistas depor-

tivos. Si se leen las notas y los análisis deportivos se encontrará un completo arsenal de afirmaciones como las antes transcritas y muchas más.

Las explicaciones o razonamientos que dan los periodistas deportivos respecto de los resultados o esquemas que podrían ser el fruto del azar, solamente, tienden a tener una suerte de connotación psicológica. Hay una sugestión de que algún proceso "más profundo" está en marcha, el cual puede brindar la explicación de las fluctuaciones de un partido, por ejemplo.

Un amplio despliegue de expresiones tales como: "recuperación de la confianza", "ha mostrado más determinación", "pérdida de control", "desplegó un juego más agresivo", "dejó de lado su timidez", "se relajó demasiado", etc.

Por supuesto, estas expresiones pueden sazonar un poco un reporte y en algunas ocasiones solo se usan para eso. Pero si pretenden ser un análisis serio, ello tendría mucho más sentido para una partida de dados que para un partido de fútbol –o para una partida de ajedrez–.

Por lo tanto mi consejo es abstenerse de preocupaciones y explicaciones –sean ellas psicológicas o de otra clase– si nada hay que explicar desde el punto de vista estadístico.

Algún tiempo atrás, durante un torneo, un padre se quejó conmigo porque su hijo estaba jugando mal, dada su falta de confianza en sí mismo. Yo solo logré frenar mi lengua y no responderle: "Si yo jugara así, tampoco tendría confianza en mí mismo en absoluto".

Aquí tocamos otro punto interesante: ¿puede el concepto "estar en forma" tener sentido alguna vez? En un sentido general, "estar en forma" significa nada más que llegar al comienzo de una contienda en buena condición física y descansado. En un sentido más fuerte, este concepto apunta a un estado de desempeño extremadamente bueno, más allá de lo esperable. Una explicación psicológica podría ser un mecanismo en el cual ganar incrementa la confianza, lo que a su vez influye positivamente en los resultados, formando una

espiral ascendente.

Lo opuesto a esto es fácilmente imaginable también, configurando una espiral descendente (finalizando en el rincón de los perdedores).

¿Existe alguna forma de probar empíricamente si este fenómeno de la "buena forma" existe o no?

En ajedrez puedo pensar dos maneras de investigar esto. Ambas tienen en cuenta los resultados en un torneo, lo que parece una elección equitativa, dado que él (es decir, nueve partidas en nueve o diez días) aparece como un buen período en el cual puede manifestarse la buena o la mala forma.

Mi primera idea es dividir un torneo por la mitad. Si existen la buena y la mala forma, sería entonces de esperar que aquellos que hicieron un *score* superior en la primera parte deberían extenderlo en la segunda. De igual modo aquellos que hicieron un *score* por debajo continuarán haciéndolo mal luego de ese corte. Si, por otro lado, solo hay azar, entonces habría que esperar que ambos grupos se aproximarán al promedio de cero sobre el *score* en las partidas de la segunda mitad. Como se pone en las obligatorias advertencias de inversiones: los resultados obtenidos no ofrecen garantía alguna para el futuro.

La segunda línea de mi investigación es más sencilla de llevar adelante, pero es más complicado entender por qué es una prueba. Ella supone que si la buena y la mala forma existen, ella debería conducir a una desviación del promedio del *score* más alto esperable si es que no se trata solo de azar. En nuestro simple juego de dados con oponentes iguales con 1/3 de triunfos, 1/3 de empates y 1/3 para las derrotas, el *score* promedio sería $4 \frac{1}{2}$ en 9. El gráfico 1 y la tabla 1 muestran como los puntajes efectivos serían distribuidos en un torneo de nueve rondas con, digamos, 1000 participantes. Ateniéndonos al puro azar se esperaría que la desviación promedio fuera casi de 1 (0,970761477, como se dijo). Si hubiera algunos otros factores involucrados (como victorias que provocan más victorias), entonces esta desviación promedio ascendería por sobre las expectativas azarosas. Los gana-

dores ganarían más, los perdedores perderían más (y aquellos que no están afectados por la "forma" deberían puntuar de acuerdo con el azar) En la figura 1 los extremos quedarían más atestados.

Supongo que para ambas investigaciones lo más revelador sería un torneo a dos vueltas (con jugadores que tengan un *ranking* "bien establecido").

Eché un vistazo al famoso torneo de Candidatos de Zurich de 1953, en el cual los quince participantes jugaron dos veces con cada adversario (¡Treinta rondas, qué días aquellos!). Naturalmente, un torneo no es suficiente para establecer conclusiones, pero en todo caso la buena forma parece no haber jugado papel alguno aquí: luego de la primera mitad había siete jugadores con un *score* positivo, en conjunto +16, y ellos puntuaron -3 en la segunda parte. Los dos jugadores que tenían un 50% puntuaron +4 en la segunda mitad. Aquellos que tuvieron una mala primera mitad, seis jugadores que totalizaban -16, lograron limitar el perjuicio a -1 en la segunda mitad.²

En otros deportes se ha hecho alguna investigación sobre este tópico. Por ejemplo en baloncesto. Los resultados negativos de ella condujeron a concebir la expresión "falacia de la mano caliente". No se halló prueba alguna de que un jugador con una racha de éxitos (la así llamada "mano caliente") tuviera mejores posibilidades de puntuar otra vez.³

Espero no haber espantado al lector con estas estadísticas y con mi teorización sobre el azar y lo esperable. En muchas áreas la comprensión de la estadística puede ser muy útil si no se desea ser víctima de falsas creencias. Hay mucho más que decir sobre esta cuestión, pero desearía finalizar con tres consejos básicos para discernir el significado del azar.

El primero es que no se debería dar demasiado valor a las muestras pequeñas. Si desea saber si la Defensa Alekhine es la adecuada para usted, el resultado obtenido en las cinco primeras partidas nada representa. Pero 50 partidas podrían configurar una buena muestra para extraer algunas conclusiones.

El segundo se relaciona con el primero: no se confunda con la "notable" semejanza entre

las series. La serie 111/2110000 no necesariamente requiere mayor explicación que 10101/20101.

El último consejo es que se debe tener en cuenta el campo total de posibilidades. Ello podría explicar, por ejemplo, el fenómeno "sombra negra" (o no, podría ser algo real). Si Levon es tan fuerte como usted, pero su *score* contra él es 7 - 13, entonces podría usted pensar que ello no es solo fruto del azar y que debe haber allí un factor psicológico. Pero si contempla usted el campo entero —es decir treinta jugadores contra cada uno de los cuales juegue usted veinte partidas en su carrera— sería entonces esperable, por azar, tener un muy buen *score* contra unos pocos de ellos, así como muy malo contra otros pocos. Un *score* de 10-10 contra los treinta en total sería un milagro.

Comparemos esto con el juego de la lotería. Si se eligen siete números al azar y se adivinan todos, la pregunta "¿cómo has podido hacer algo así?" tiene mucho sentido. Pero cuando participan millones, el hecho de preguntar al ganador cómo ha logrado acertar aquellos siete números, al igual que la respuesta "vinieron a mí en un sueño", podría no resultar demasiado esclarecedora.

Para volver a la cuestión principal de este capítulo: la calidad de nuestras jugadas fluctúa, y lo propio sucede con la calidad de las jugadas de nuestros oponentes. En sintonía con esto, también nuestros resultados fluctúan. La fortuna puede ser tenida en cuenta para

explicar estas fluctuaciones. No es necesaria ninguna otra explicación.

Cuando se juega una partida de ajedrez, el futuro está abierto. No hay manera de predecir si la partida se decidirá por un error en la siguiente jugada o mucho más adelante en el final, luego de una larga lucha llena de errores por ambas partes. De modo que carece de sentido tratar de detectar anticipadamente los momentos críticos, o imponer una estructura de grandes momentos de reflexión, seguidos de períodos de ejecución.

El "prejuicio retrospectivo" podría ser definido como "la tendencia a construir nuestra memoria luego del hecho, de acuerdo con circunstancias ya conocidas y con nuestras creencias actuales. De este modo pareciera que se construye un pasado coherente con el presente y más predictivo o predecible de lo que realmente es".⁴

A posteriori todo parece concordar. Tanto el más optimista devenir como el descuido fatal. La visión en túnel y el mate en tres que no se advirtió. No haber tenido la "adecuada concentración" y el torneo que fue malo.

Si trata de aprender algo de estos modelos para aplicarlo a sus futuras partidas está en riesgo de verse decepcionado.

Aun cuando fuera *a posteriori*, debería hacer justicia al hecho de que el futuro está abierto. Aquello que ha ocurrido era una posibilidad entre tantas, más no la única y lógica consecuencia de un curso establecido o de un esquema general.

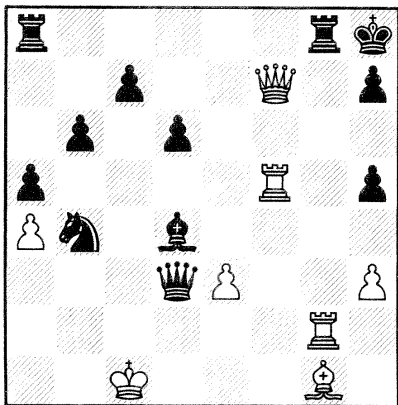
¹ Esto sería correcto aún si los oponentes tuvieran un *ranking* de 2000. Si el resultado fuera obtenido mediante nueve empates contra jugadores de 2400, su TPR contra nuestro talento hubiera sido de 2000, por supuesto. Pero una vez más, ¡obtener nueve tablas contra jugadores de un nivel de 2000 no es nada especial para un jugador de 2000!

² Para evitar una confusión: antes hablé de un *sobre-score* de 1, es decir, que su *score* es de un punto por sobre lo esperado. Aquí un *score plus* de +1 significa que ha ganado usted una partida más de las que ha perdido.

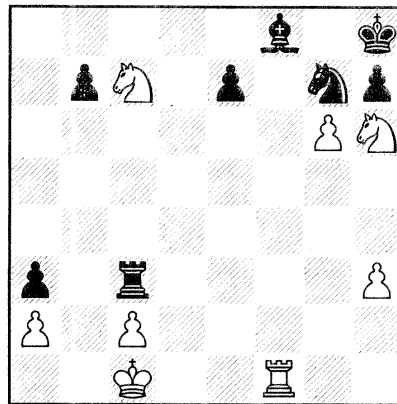
³ A pesar de que hay aún mucho misticismo en la psicología y en el entrenamiento deportivos, actualmente está ganando terreno una aproximación más estadística. Por ejemplo, ello se está implementado en el entrenamiento futbolístico, sobre todo en altos niveles. Dado que casi todo se registra en video, es posible obtener una detallada imagen de la performance de cada jugador: cuántos buenos o malos pases, cuántas pérdidas del balón, etc. La performance del equipo en su conjunto será la suma de todas las acciones individuales, buenas o malas. Si se hiciera un modelo estadístico de esto, resultaría de ello que es posible esperar fluctuaciones durante el partido. Esto puede ser por completo explicado por las buenas y malas acciones de los diversos miembros del equipo, distribuidos de acuerdo con el azar.

⁴ Ver *The skeptic's dictionary* (www.skeptdic.com)

16. Ejercicios



75. Juegan las blancas



76. Juegan las negras

16. El examen sádico

Jugar ajedrez significa resolver problemas demasiado difíciles en demasiado poco tiempo
W. Hendriks

Para explicar a quien no juega ajedrez cómo es jugar una partida y el grado de tensión que ello implica, me gusta efectuar una comparación con el hecho de rendir un examen. Es ésta una experiencia que todos hemos tenido en nuestras vidas, y la comparación es buena porque ambas actividades se caracterizan por un alto desempeño intelectual bajo la presión del reloj.

Pero jugar ajedrez es más arduo. La caracterización con la que comencé este capítulo no es una guía para redactores de exámenes, salvo para los sádicos.

En un examen promedio, si obtiene más de treinta respuestas correctas sobre un total de cuarenta, lo estará haciendo bastante bien. En nuestro juego, una respuesta incorrecta puede echar a perder por completo treinta y nueve buenas respuestas. Al comienzo no está siquiera claro cuántas preguntas habrá: una respuesta errónea puede hacer que finalice el examen de inmediato. Ello puede llevar al jugador a sentir que está constantemente en un punto crítico y esto es realmente así: no importa cuán sencillas parecen ser las cosas, hay siempre una manera de errar por completo. ¡Aquí nuestra "creatividad" es ilimitada!

Ya he discutido la noción de momento crítico, y su posible consecuencia negativa de sentir que "la elección de la próxima jugada es algo de gran importancia, más aún que las otras": el bien conocido peligro de consumir demasiado tiempo.

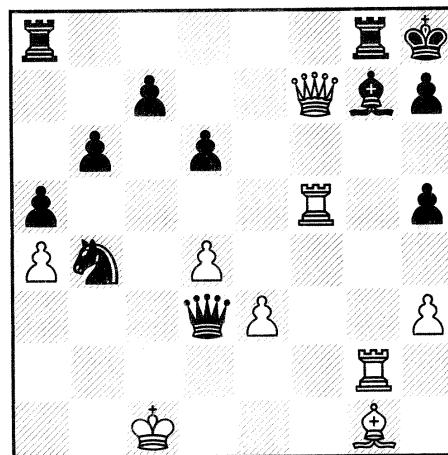
Se ha dicho mucho sobre la cuestión del apuro de tiempo y hay un consenso general en que el mejor consejo es evitarlo, dado que afecta a jugadores de todo nivel. Algunos

juegan mejor cuando les queda poco tiempo y pueden mantener un nivel decente. Otros –¿la mayoría?– sufren catástrofes cuando escasea el tiempo.

Pregúntele a un jugador por su mejor combinación y obtendrá con frecuencia solo silencio –"¿Hice alguna vez una combinación decente?"– Pero si le pregunta por su peor desempeño bajo apuro de tiempo, le proveerá abundante material. Si es éste el asunto, lo seguirá en seguida otro, superlativo: "Estaba +15 de acuerdo con *Fritz*, ¡pero luego me dieron mate en una!" "Esto no es nada, ¡mi oponente y yo merecimos diez doble signos de interrogación para una sucesión de jugadas!".

Supongo que nada hay que probar aquí, pero bueno –Schadenfreude¹–, un ejemplo de hace pocos años:

Krudde - L'Ami Holanda 2009

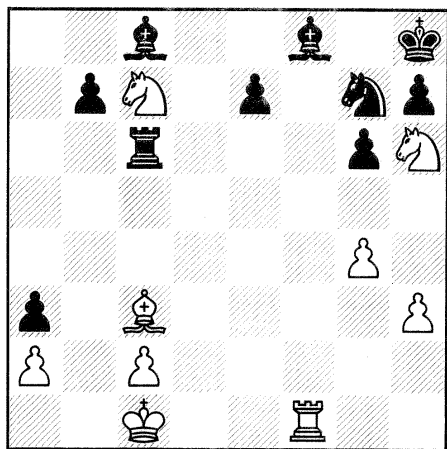


Las negras tienen una pieza y algunos peones de más y las blancas no tienen amenazas reales, de modo que las negras pueden ganar de la forma que lo deseen, por ejemplo con 34...c5, que es una buena jugada. Pero el fuerte gran maestro, que superaba a su oponente en casi 300 puntos de ELO, jugó 34...♔xd4?? (Ejercicio 75) 35.♖xh7+!, y las negras abandonaron.

Fue ésta una notable partida en un notable encuentro por equipos, en el que SMB derrotó a HSG 5 ½ - 4 ½, a pesar de que la diferencia en el *ranking* era de casi 300 puntos en promedio. HSG devino campeón de Holanda, perdiendo solo un *match*; SMB fue relegado, ganando solo este *match*.

Revisé mi propia colección de dramas motivados por el apuro de tiempo, pero fue difícil encontrar algo presentable. La mayoría de las partidas fueron feas y dolorosas.

Hendriks - Tiviakov Groninga 1999

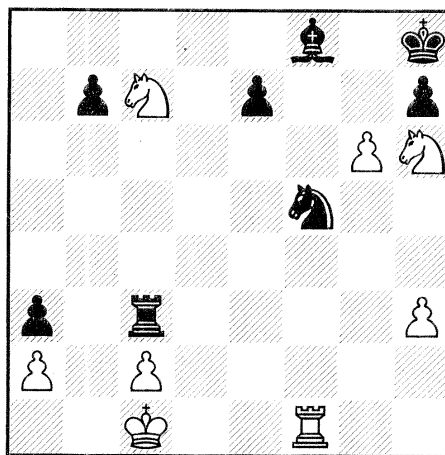


La siguiente jugada del negro fue 34...♔f5 y ello ponía de relieve que estaba en un gran problema. Ahora las blancas disponían de diversas opciones, todas atractivas, de las cuales dos conducían a una fácil victoria: 35.♘b5 y 35.♕e5 ♖xc2+ 36.♔d1, ambas ganando al menos una pieza. Encontrándome con muy poco tiempo, no advertí qué podía haber de erróneo en la tercera posibilidad directa.

35.gxf5? ♖xc3 36.♘f7+ ♔g8 37.♘h6+ ♔h8

Las blancas han ganado dos jugadas con su mecanismo de jaque perpetuo, pero, desafortunadamente, continuaron jugando a ganar.

38.fxg6 (Ejercicio 76) 38...♘f5!



Única (38...hxg6? 39.♖xf8+ ♔h7 40.♘f7), y las negras fueron afortunadas al encontrar esta salida, pero ello fue una gran sorpresa para mí. En mis últimos segundos perdí el rumbo por completo.

39.♘d5??

39.♘xf5 ♖xc7, o 39.♘f7+, hubieran llevado a la igualdad. En vez de ello las blancas se "cuelgan" una pieza con jaque.

39...♔xh6+ 40.♔b1 ♖xh3

Las blancas abandonaron.

Hablemos sobre el azar en ajedrez: luego de esta victoria en la segunda ronda, Tiviakov logró ganar este importante torneo abierto.

Luego de establecer que el apuro de tiempo no conduce a nada bueno, la mayoría de los autores comenzaron a buscar sus causas y remedios. Resulta claro que evitar el apuro de tiempo no es tan simple como elegir jugar la Siciliana en lugar de la Caro-Kann. Administrar adecuadamente el tiempo de reflexión aparece como uno de los mayores problemas para los ajedrecistas. No es coincidencia que, al referirse al apuro de tiempo, se utilicen con frecuencia términos como "adicto" o "adicción".

En relación con las adicciones de la "vida real", como beber o jugar, se podría decir que los intentos de lidiar con ellas no son siempre un completo éxito (para ponerlo muy suavemente). ¿Son los ajedrecistas más exitosos al luchar contra su adicción?

Los libros que traen consejos sobre esta cuestión no ofrecen resultados de investigaciones que prueben su eficacia. Como ya se ha señalado, en la literatura ajedrecística no es prioridad derivar afirmaciones de tests empíricos.

Tengo curiosidad respecto de lo que podría revelar un estudio sobre "expulse el hábito de consumir desmesuradamente el tiempo de reflexión". No me sorprendería si demostrara escaso éxito, o ninguno. Cuando miro a mi alrededor en el salón de torneo, veo a los mismos tíos luchando con el reloj como hace veinte años. Y si hablo de esta cuestión con ellos, me dicen que "deberían hacer algo con el apuro de tiempo", tal como me dijeron hace veinte años. No me estoy riendo de ellos; desafortunadamente, ¡soy un miembro del club!

Sospecho que la predisposición hereditaria tiene algo que ver con esto. Hay personas que no tienen otra inclinación que vivir una vida decente y saludable, y están luego las personas como yo que tienen que hacer un máximo esfuerzo para no finalizar bebiendo, fumando y jugando *blitz* en ICC hasta altas horas de la noche cada día². De igual modo en ajedrez: están aquellos que nunca tendrán problema en tomar decisiones y aquellos otros que una y otra vez se encuentran asimismo sin tiempo en el reloj.

Pero esto es solo deseo. He hecho algunas consultas en las instituciones que se ocupan de genética y me respondieron que están en marcha algunas promisorias investigaciones, pero que no se ha encontrado aún el "gen del mal manejo del tiempo".

En los manuales de ajedrez se pueden encontrar muchos consejos sobre este tópico. En *Claves del ajedrez práctico* (La casa del ajedrez 2009), John Nunn da como el más importante de ellos el siguiente: "¡Evite el apuro

de tiempo!". Esto parece más que evidente, pero de hecho hay jugadores que piensan que el apuro de tiempo apenas influye sobre su nivel de juego. Con la banderita ya por caer, algunos juegan mejor que otros, pero creo que el nivel de juego de todos padece cuando queda poco tiempo en el reloj.

Nunn da varios consejos para evitar el apuro de tiempo, y el siguiente parece tener mucho sentido: "El ajedrez consiste esencialmente en tomar decisiones. Posponer la toma de una decisión no necesariamente la hará mejor. Trate de adquirir el hábito de preguntarse a sí mismo: ¿continuar pensando será realmente beneficioso?".

Se han hecho algunas afirmaciones respecto de cuánto tiempo como máximo se debería pensar una jugada. Los récords en el uso del tiempo se han hecho hace mucho, en los años dorados de dos horas y media para cuarenta jugadas (y el récord se encuentra seguramente muy cercano a estas dos horas y media). No logro rastrear dónde leí la anécdota del gran maestro ruso que finalizó su partida temprano, echó un vistazo a una interesante posición de un colega suyo que se encontraba sumido en profunda meditación, y luego fue a la ópera. El espectáculo era un tanto decepcionante, de modo que nuestro gran maestro dejó el teatro después del primer acto y, teniendo curiosidad por saber qué había sucedido en la partida de su colega, volvió a la sala del torneo, solo para encontrarlo meditando sobre la misma posición.

Resulta claro que las cosas más importantes se ven en los primeros minutos (o mejor, en los primeros segundos). Algunos afirman que pensar más de 20 minutos, raramente arroja algún beneficio.

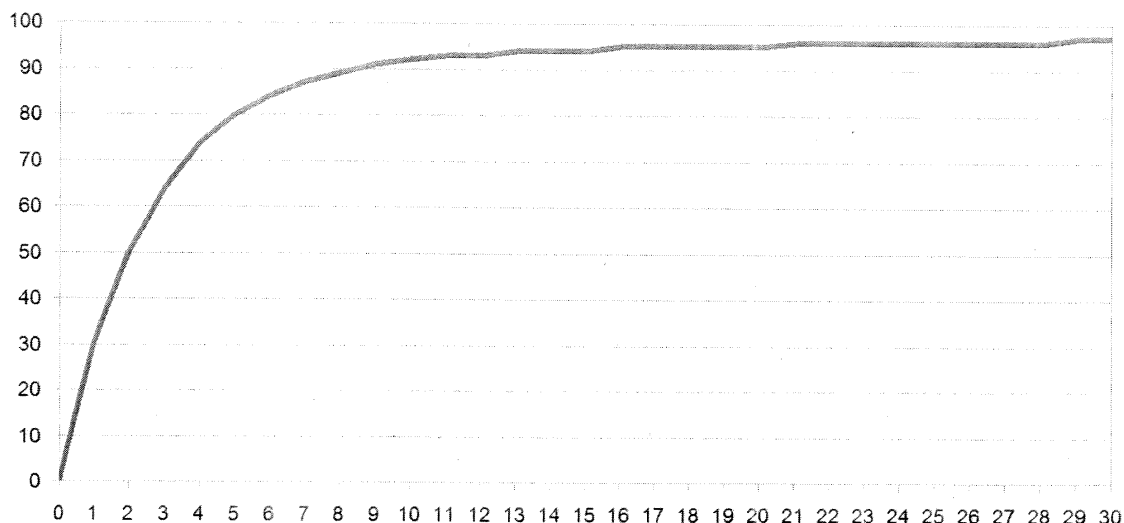
Si tratamos de expresar esta visión general en un gráfico, éste podría lucir como el de la página siguiente.

La eficacia del proceso de pensamiento (es decir, la calidad de la jugada resultante) en una escala de 0 a 100 (vertical) se relaciona con los minutos consumidos para realizar una jugada (horizontal).

Será difícil por vía experimental descubrir cómo debería lucir exactamente tal gráfico

(para un jugador "promedio" con relación a una jugada "promedio"). Aun cuando un gráfico puede fácilmente dar una impresión de ob-

jetividad, lo cierto es que lo que se representa aquí no es más que la opinión común de la mayoría de los autores sobre esta cuestión.



Si se combina este gráfico con el del capítulo 14 (sobre cómo el nivel de dificultad se distribuye entre las distintas jugadas de una partida), se podrá obtener una idea de cuál puede ser la manera más eficaz de repartir el tiempo.

Hay muchas razones para temer que todo esto no será una gran ayuda para jugadores que regularmente quedan con poco tiempo en el reloj.

Si se mira el gráfico, resulta claro que el ajedrecista se enfrenta con un dilema real. Dos horas para cuarenta jugadas no es mucho (y en nuestros días puede considerarse afortunado si dispone de esas dos horas). En promedio, para evitar el apuro de tiempo, se debería tomar una decisión en el momento en que sería aún beneficioso proseguir pensando. El plus de calidad que se podría obtener pensando por ejemplo entre 5 y 10 minutos más, no es por cierto parejo al que se lograría entre el minuto 0 y los cinco minutos, no obstante lo cual se daría una cierta mejora.

De modo que el dilema es si alguna vez responderemos afirmativamente a la pregunta de Nunn ("¿será realmente beneficioso conti-

nuar pensando?"). Pero toca jugar. Jugar ajedrez es como enfrentarse con una clase especial de Sphinx³, la que no solo nos comerá si damos una respuesta errónea a su interrogante, sino que continuará disparándonos nuevas preguntas al ritmo de 40-en-2.

Para obtener una explicación de por qué este tipo de toma de decisión es tan difícil, podemos considerar la psicología evolucionista. En las últimas décadas la influencia de la teoría de la evolución se ha incrementado en diversas disciplinas. Ha cambiado realmente la psicología y es de esperar que al fin toda psicología devendrá evolucionista, en el sentido que el desarrollo de la evolución de la especie humana jugará un importante papel (como explicación) en toda disciplina psicológica.

En ocasiones los psicólogos evolucionistas son criticados por el contenido especulativo de sus teorías. Dado que es poco lo que se conoce respecto de grandes porciones de nuestra historia evolutiva, es sencillo llenar los huecos con explicaciones especulativas. En mi opinión ello no es necesariamente problemático en la medida en que se esté bien advertido (y se sea honesto) sobre la naturaleza especulativa de la teoría.

Un fragmento de razonamiento especulativo que se puede encontrar en ocasiones en la psicología evolucionista, es la idea que durante un largo tiempo hasta nuestros días nuestro cerebro se ha desarrollado como el de cazador/recolector y que se ha adaptado para responder a los problemas propios de tales actividades. La sociedad humana ha sufrido muchos cambios en los últimos milenios, pero dado que la evolución no procede tan velozmente, nuestros cerebros son en gran medida como los de nuestros ancestros en las sabanas de África. Así es que no están bien equipados en todos los aspectos para hacer frente a los desafíos de la sociedad moderna. Un bien conocido ejemplo es el del deseo de comida grasa y dulces, lo que fue muy útil durante la mayor parte de nuestra historia, pero hoy en día, en épocas de abundancia, resulta una amenaza para nuestra salud⁴.

Siguiendo esta línea de pensamiento, podemos especular sobre los problemas que se nos presentan al tomar decisiones bajo la presión del reloj. Por supuesto, nuestros ancestros tuvieron que resolver muchos problemas y probablemente muy pocos apelaron a sus poderes de imaginación espacio-visuales, como se hace al jugar una partida de ajedrez.

Pero ellos no conocían problemas del tipo "40 jugadas en dos horas". Si se encontraban en algún tipo de "posición crítica" debían resolverla de la mejor manera posible. De modo que resulta entendible nuestra insatisfacción

emotiva por decisiones que no sean óptimas en situaciones de peligro. El razonamiento lógico de que deberíamos darnos prisa, ya que probablemente continuarán arribando muchos momentos críticos como esos, entra en conflicto con esta fuerte emoción.

Como sea, esta especulación no nos aproxima a una solución. Pero la cuestión nos ofrece una percepción de lo que considero un aspecto crucial cuando se comienza a pensar sobre el cerebro ajedrecístico. Para ponerlo de manera muy simple: ¿Quién es el jefe allí dentro?

Quienes no juegan al ajedrez podrían pensar que resulta una labor relativamente simple la de distribuir el tiempo de reflexión de una manera razonable. La evidencia de que no es así resulta un tanto irritante. Es éste uno de los tantos aspectos en los que jugar ajedrez nos confronta con nuestro propio proceso de pensamiento, con nuestras dificultades para cambiarlo y aún con nuestras dificultades para acceder a él.

Un primer punto de interés proviene de la torpe formulación de "ser confrontado con mi propio proceso de pensamiento". ¿Soy acaso una persona dividida? ¿Y quién está a cargo cuando evidentemente no es aquel "yo" quien afirma que desea evitar el apuro de tiempo?

Estos interrogantes nos conducen a un campo notoriamente problemático en las ciencias cognitivas: el pensar sobre la consciencia.

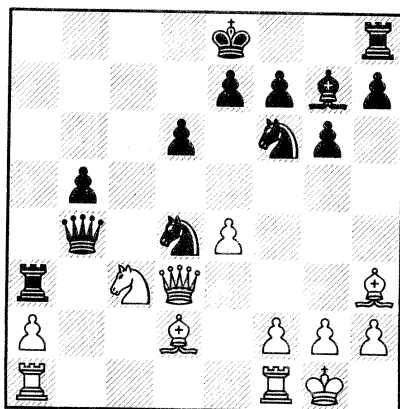
¹ N. de. E.: *Schadenfreude*, término alemán que designa el sentimiento de alegría por el sufrimiento o infelicidad del otro.

² Inspirado por el concepto de esas píldoras que enferman a uno cuando bebe alcohol, traté de desarrollar un programa que haga estallar a mi computadora cuando trate de reinstalar el software de ICC.

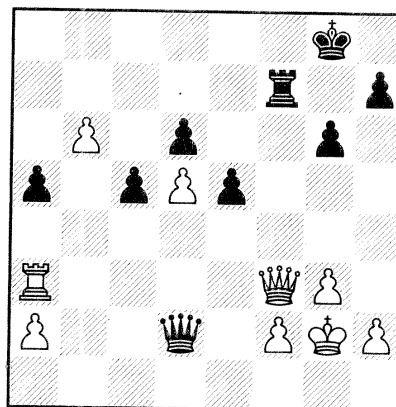
³ Software generador de documentos

⁴ Ver Steven Pinker, *The blank slate*, página 273: "Algunas situaciones con las cuales nos resulta difícil lidiar, podrían ser el resultado de la tensión que existe entre los propósitos para los cuales se han desarrollado nuestras facultades cognitivas y aquellos para los que las usamos actualmente".

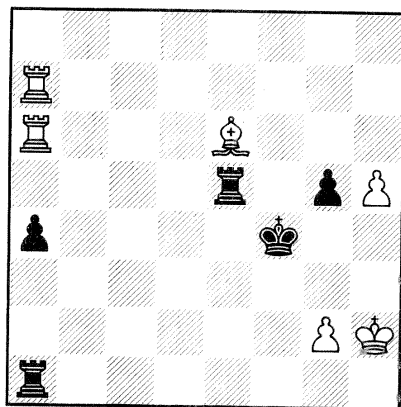
17. Ejercicios



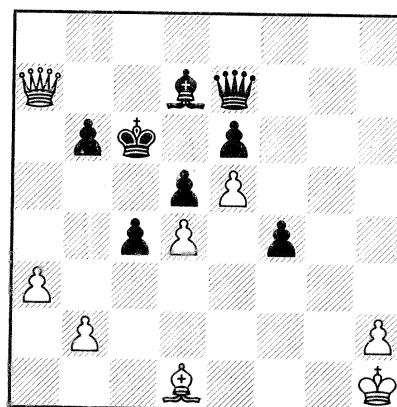
77. Juegan las negras



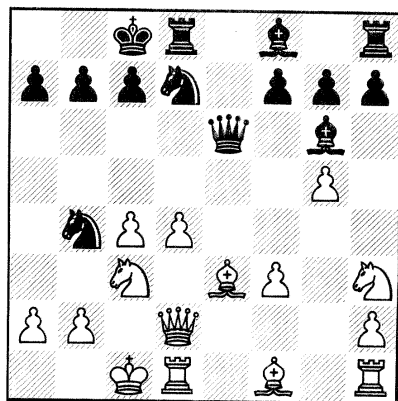
80. Juegan las blancas



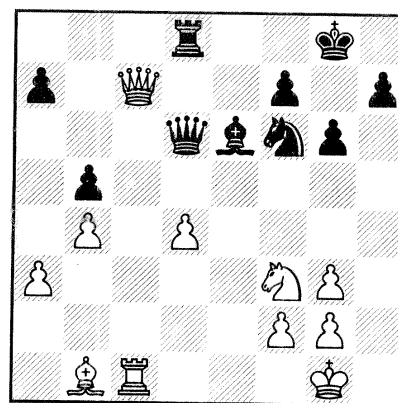
78. Juegan las negras



81. Juegan las blancas



79. Juegan las negras



82. Juegan las negras

17. Algo juega ajedrez en mí

Después de todo, suceden en nuestro cerebro muchas cosas de las que no tenemos noticia. No experimentamos como operadores de nuestro cerebro, pero creemos que somos los maestros de la totalidad. En realidad, nos parecemos más bien al muchacho sentado en el asiento trasero, maniobrando la pequeña rueda que se encuentra adosada a la parte posterior del asiento del conductor, disfrutando entonces de la dulce ilusión de que está conduciendo el coche.

Bert Keizer, *Onverklaarbar bewoond*

Durante mis estudios de filosofía seguí una popular serie de conferencias titulada "Los grandes desenmascaradores". El objeto de este desenmascaramiento era el hombre en sí mismo. Más específicamente: la clásica imagen del ser humano como un ser altamente racional y moral, el triunfo de la creación, el conductor de su propio cuerpo y el centro del universo. Los grandes desenmascaradores que se presentaron en ese curso fueron Marx, Nietzsche y Freud. Todos ellos contribuyeron, cada uno a su modo, a minar el sentido de la autosatisfacción del hombre. Marx trató de mostrar que nuestras ideas no eran independientes, sino dictadas por nuestra posición social (material). Nietzsche argüía que nuestra moralidad se derivaba de motivos terrenales (la voluntad de poder), y Freud intentó demostrar que no éramos guiados solo por nuestra conciencia racional, sino en mucha mayor medida por nuestros impulsos y motivos inconscientes.

Se pueden añadir a esta lista otros científicos y filósofos, tales como Copérnico, que demostró que nuestra tierra no es el centro del universo, y por supuesto Darwin, quien probó

que somos parientes de los otros animales, en vez de criaturas diferentes y de superior entidad.

En las últimas décadas la estrella de Freud se ha ido desvaneciendo paulatinamente. Ya no se cree en muchas partes de su teoría y el tipo de terapia por él iniciado —psicoanálisis— no parece ser demasiado exitoso y ha ido desapareciendo constantemente de la práctica terapéutica.

Pero el punto central de la teoría de Freud ha sido luego revitalizado por la psicología cognitiva: la idea de que nuestro pensamiento y la toma de decisión están regulados, en mayor o menor medida, por un proceso inconsciente.

En la imagen clásica del sujeto humano, nuestra mente es racional, consciente y dueña de nuestro cuerpo. Los pensamientos conscientes y las percepciones de las que nos damos cuenta, forman el poder directivo de nuestro comportamiento.

Esta imagen ha sido cuestionada por las ciencias cognitivas, y en nuestros días son pocos los científicos que permanecen adheridos incondicionalmente a esa posición clásica. Pero ella no ha sido reemplazada por una nueva postura que sea compartida por todos. Hay una gran variedad de opiniones y teorías sobre conceptos tales como conciencia y toma de decisión. "Consciencia" es un fenómeno muy personal y escurridizo, lo que dificulta la realización de una investigación empírica a su respecto.

No me adentraré en profundidad en la cuestión de la consciencia, pero me gustaría presentar una línea de investigación que está ac-

tualmente en crecimiento y que parece decirnos algo sobre la experiencia del ajedrecista.

En esta línea de pensamiento se dedica mucha atención a las funciones cognitivas que permanecen inconscientes. En el balance entre factores conscientes e inconscientes como responsables de nuestras decisiones, el centro de gravedad se mueve hacia los segundos.¹

En una versión aún más fuerte, que es bellamente expresada en la cita con la que comienza este capítulo, lo consciente no es considerado como un "mecanismo de decisión". Nuestras decisiones se encuentran ya hechas antes de aparecer en la consciencia.²

Para explicar las diferencias entre estas teorías puede resultar útil la metáfora de la conducción de una empresa. En la teoría clásica, la misma consciencia es el jefe que controla todo y toma todas las decisiones.

En la perspectiva que adjudica mayor influencia a lo inconsciente, la propia consciencia puede ser comparada con el CEO de una gran compañía. Es mucho lo que sucede independientemente de su influencia directa, pero al fin él toma las grandes decisiones y es responsable por el todo.

Al considerar la tercera noción, la metáfora descarría un tanto. Nuestra consciencia puede tener una función, pero concebirla como una unidad de toma de decisiones es una idea equivocada. Esto no significa, no obstante, que exista alguna otra unidad de control (inconsciente). Hay una impresionante cantidad de datos que se elaboran en nuestro cerebro, pero no se encuentra el tío que controla el *output* y toma las decisiones. En palabras de Daniel Dennett: "El problemas con los cerebros...es que cuando miras en ellos, descubres que no hay nadie en casa".³

¿Entonces qué decir de ese "monólogo en curso" en su cabeza? ¿Es solo un efecto colateral de la toma de decisiones inconsciente? ¿Algún tipo de comentario continuo? O, permaneciendo en nuestra metáfora, ¿se parece al relaciones públicas que hace la publicidad pero carece de influencia?

En esta última interpretación, la expresión "una decisión consciente" carece de sentido.

Al principio esta afirmación podría impactarle como increíble. Pero si se acepta como una posibilidad, podría dar sentido a sus experiencias con diferentes formas de toma de decisiones.

¿Alguna vez ha experimentado algo así como la siguiente sensación: "Advertí que acabo de hacer una jugada". Es difícil expresar esto adecuadamente, pero yo he tenido algunas veces esa sensación: que en algún lugar (en algún sitio del inconsciente) el movimiento se dirige hacia una jugada y al instante me encuentro ejecutándola. En algún lugar dentro de mí, "ellos" han tomado esa decisión.

Esto se asemeja a lo que a veces se da en llamar "jugar con la nariz". En palabras de Leonid Gofshtein: "Antes jugaba con mi cabeza; ahora juego con mi nariz".⁴ Con frecuencia se propone el notoriamente opaco concepto de "intuición" para describir esas sensaciones. Se opone entonces la intuición al "pensamiento lógico", o concepto similar.

Esta oposición pierde sentido cuando se cree que todas nuestras decisiones se toman en un nivel inconsciente. Entonces todas ellas pueden ser denominadas intuitivas. Para algunas de ellas nuestro relaciones públicas (la consciencia) nos provee de una explicación lógica.

Pero sigamos adelante, antes de caer en uno de los abismos de esta dificultosa área.

Independientemente del grado de profundidad en el que tienen lugar estos procesos de toma de decisión en el nivel inconsciente, es claro que no tiene ya vigencia el clásico concepto de la consciencia como única controladora de todo el proceso decisional.

En algunos manuales de ajedrez, no obstante, se encuentra aún viva la idea de la todopoderosa consciencia. Estos manuales se dirigen a nuestro proceso de pensamiento y suponen que están totalmente controlados por ella. Se aconsejan entonces métodos para reestructurar el pensamiento como medio para mejorar el desempeño ajedrecístico.

Parece más inteligente en vista del de-

sarrollo de la psicología que se acaba de presentar, alimentar con buen ajedrez a "la bestia ajedrecística que llevamos dentro", en lugar de dar todo tipo de buenos consejos a este jefe consciente, quien al fin puede muy bien no estar del todo a cargo.

Sobre "psicologizar"

—♞e7+ era mate en tres

—Sí, hombre, pensé que tal vez ♞e7+ era buena, pero tú sabes, este tío me estaba poniendo realmente nervioso, yo sabía que estaba ganando, pero este ♞f6+, tal vez pude jugarla antes, pero luego él jugó de repente ♞f8, no pude concentrarme bien nuevamente, este tío era realmente irritante, pero luego debí haber jugado ♞xg6+, todo se mezcló, perdí el control, ♞f5, olvidé que mi caballo ya no defendía c3...

—Bueno sí, pero ♞e7+ era mate en tres.

El libro de Amatzia Avni, *Practical chess psychology*, es un buen ejemplo de la aplicación del punto de vista clásico en ajedrez. Hay muchas bonitas posiciones en este libro, pero la psicología en él es demasiado simplista. A lo largo del texto, Avni trata de psicologizar decisiones: hacer buenas o malas jugadas como signo de algún proceso psicológico subyacente. Ello se convierte rápidamente en esquemático.

En su introducción aparece clara la convicción de Avni en el poder de estructurar los procesos de pensamiento. Procura dar una serie de consejos que "le dirán cómo maximizar sus resultados por medios que son independientes de su comprensión del ajedrez. Si bien no pueden negarse los beneficios de una profunda comprensión de la Defensa Siciliana o del conocimiento de los principios de los finales de caballo, existen otros atributos, *no menos esenciales* para alcanzar el éxito".

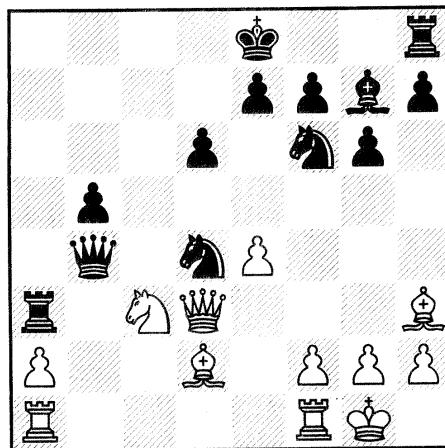
En el capítulo "Extrayendo las lecciones correctas", Avni presenta dos posibilidades que veremos con mayor detenimiento.

La primera la presenté en la sección de los tests, aunque como tal, es una trampa. La muy

atractiva jugada que, espero, (casi) todos los lectores habrán escogido, es la perdedora (si vio esta jugada y la refutación, ¡excelente!).

Gypser - Ristic

Alemania 2000



Ejercicio 77. Juegan las negras

El gran maestro que jugaba con negras había superado claramente a su oponente de menor *ranking* y con una simple jugada como 18...0-0 se hubiera asegurado una amplia ventaja. Pero encontró una forma de finalizar la partida de inmediato.

18...♞xc3? 19.♞xc3 ♞xc3 20.♞ac1!! ♞c5 21.♞xc5 dxc5 22.♞c1 ♞h5 23.♞xc5

Las negras abandonaron.

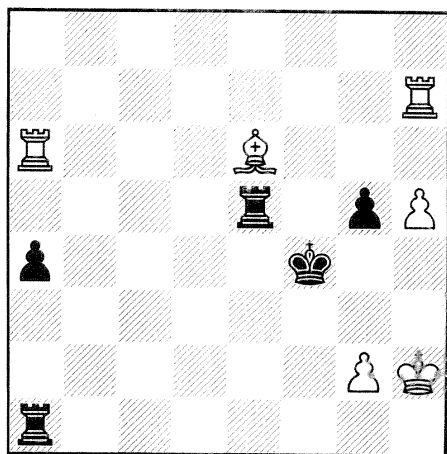
Avni sugiere que el conductor de las negras, si intenta aprender algo de esta partida, no debería restringirse al aspecto técnico-ajedrecístico. "¿Qué ha ocurrido aquí? ¿Qué deberían aprender las negras para sus futuras partidas? En la superficie, el solo deberá tomar nota del motivo táctico específico que tuvo lugar en esta partida, una rara variante del tema de la última fila. Pero tratemos de profundizar... Aparentemente, la razón oculta del error garrafal de las negras fue la pérdida de su sentido del peligro, al interpretar la maniobra ♞g4-h3 como un descuido, más que como un intento de obtener contrajuego. Él esperaba

ganar, estaba de hecho ganando y no hizo esfuerzo alguno por descubrir posibles trampas".

Todo esto suena muy sensato, si bien en defensa del gran maestro puede señalarse que era muy fácil caer en esa sucia celada (o tal vez no fue en realidad una celada y las blancas solo fueron afortunadas al disponer de ♖a1; su última movida ♔g4-h3 pudo bien ser un descuido). De modo que aparte de todas las explicaciones, en este caso Ristic bien pudo encontrar algún consuelo en la observación popular "las desgracias ocurren".

Esto me recuerda el siguiente fragmento, en el que J. H. Donner mostró la misma aceptación de los hechos, aunque con palabras más civilizadas.

Donner - Spanjaard Wageningen 1951



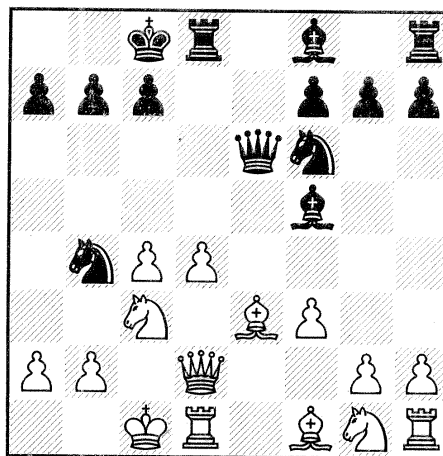
Las blancas tienen muchas jugadas ganadoras tan pronto como adviertan la amenaza de las negras. Pero continuó:

42.♖ha7? (Ejercicio 78) 42...♖h1+! 43.♔xh1 ♕g3

Y Donner abandonó con estilo, diciendo: "Sí, Eduard, estas cosas suceden".

El primer ejemplo de Avni parece tener sentido, como la presentación de una forma de subestimación que conduce a la derrota. En sus comentarios sobre la siguiente posición, no obstante, Avni lleva demasiado lejos la explicación psicológica.

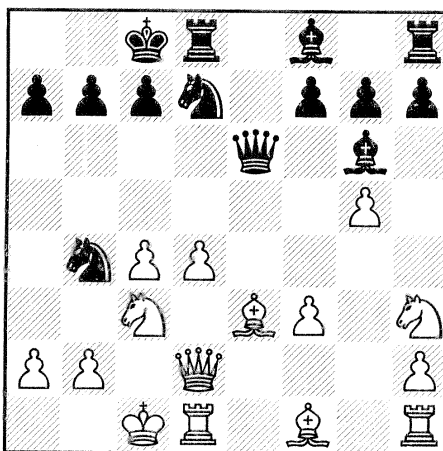
Sulashvili - Cornette Artek 2000



11.g4 ♕g6 12.g5

Esta fea jugada merece también un signo de interrogación –W. H.

12...♔d7 13.♔h3?



Ejercicio 79. Juegan las negras

13...♔c5!

Avni: "De repente las blancas están confrontadas con amenazas mortales como por ejemplo 14...♔xa2+ con mate y también con 14...♔cd3+".

13...♖f5, amenazando 14...♔xa2+, era igualmente fuerte –W. H.

14.dxc5 ♖xd2 15.♕xd2 ♔xa2+ 16.♔xa2 ♖f5

Las blancas abandonaron.

Avni: "Si se considera de forma aislada el momento en el que se cometió el error con la jugada Qh3? , ello podría conducirnos a una falsa impresión respecto del error de las blancas. Si examinamos las jugadas precedentes, podremos ver que las blancas estaban empujando a las piezas negras, lo que tal vez le daba la impresión de que tenían la iniciativa, que dirigían el curso de la batalla. La jugada 12 de las negras fue un retroceso forzoso, y se perdió de vista su posibilidad de convertirse en ataque (amenaza Qc5!). Por lo tanto, la razón para el error de las blancas reposa en la omisión de advertir que al atacar una pieza enemiga ésta fue atraída hacia una mejor posición; y que una jugada de retroceso puede tener una intención agresiva."

¿Ni un psicoanalista entrenado podría superar a Avni aquí! ¿Pero piensa él realmente que un joven y talentoso jugador con un *ranking* de 2173 desconoce que las piezas perseguidas pueden devenir activas nuevamente?

La siguiente afirmación es esclarecedora respecto de la postura de Avni: "Desearía solamente añadir que cuando se utilizan análisis de causa y efecto, una común fuente de error consiste en no diferenciar entre un error psicológico y un error de cálculo". Yo pienso exactamente lo contrario. En todo caso éste parece ser el error que prevalece en el trabajo de Avni.

Si se lo desea se puede construir una explicación psicológica para cada error. Es el mismo mecanismo que encontramos cuando discutimos los proverbios: hay un proverbio para dar sostén a cada alternativa. Como en la cita de Barnum "tenemos algo para cada uno":

"Él pudo haber tomado el peón de "b2", pero estaba asustado".

"Lleno de gula, tomó el peón envenenado".

"Ella estaba totalmente concentrada en su ataque y se olvidó de su propio vulnerable rey".

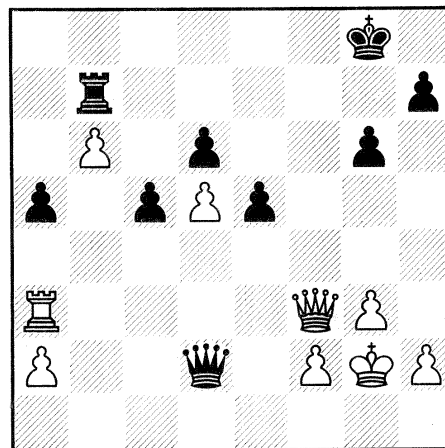
"Ella estaba impresionada por su oponente y no prestó atención a sus propias posibilidades".

"Estaba tan excitado por su inminente triunfo, y olvidó los recursos de las negras".

"Habiendo perdido ya la esperanza, no advirtió esa súbita posibilidad".

Y así sucesivamente. Muéstreme un error y le daré una explicación psicológica de él.

Nemet - Hendriks Dieren 1988



Mucho tiempo atrás cometí un error que podría ser excusado por abundante psicología.

Era la segunda ronda del abierto de Holanda. En la primera había jugado contra un gran maestro por primera vez en mi vida y había logrado derrotarlo. En la segunda ronda jugué contra otro gran maestro y nuevamente aparecía un resultado sensacional al alcance de la mano

37...♖f7?

Luego de $37...♖xb6$, las negras podrían haberse quedado con un saludable peón de más. Yo vi su siguiente jugada pero en mis cálculos omití un detalle crucial. (**Ejercicio 80**).

38.♜xf7+! ♔xf7 39.b7 ♜xd5+

Jaque. Y ganando el peón "b". Aquí finalizaba mi cálculo.

40.♞f3+

¡También jaque!

Las negras abandonaron.

Nótese que las jugadas de las blancas no pueden realizarse en otro orden. Si $39.♞f3+$

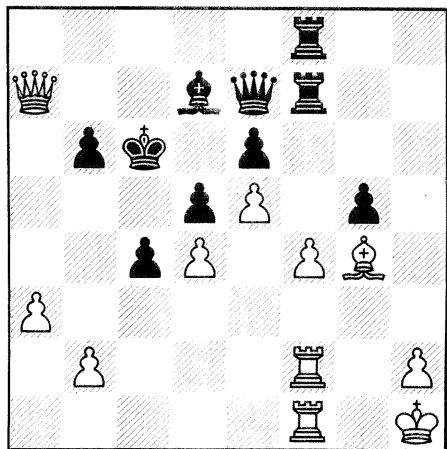
♔e7 40.b7, las negras alcanzarían las tablas con 40...♖b4 41.♗f3 ♕e4+ que daría lugar a jaque perpetuo.

Podría señalar aquí diversos factores psicológicos. La excitación por derrotar a mi segundo gran maestro consecutivo. No haberme puesto en guardia ante mi euforia. Devenir sobreoptimista. Estar un tanto presionado por el reloj. No estar alerta ante los recursos ocultos.

Pero al cabo, la explicación ajedrecística es suficiente: Omití 40.♗f3+. No jugué con la suficiente fuerza como para ganar la partida. La habilidad táctica del gran maestro superó la mía por media jugada.

Yo calculé solo hasta 39...♗xd5, y si hubiera sido un jugador más fuerte la jugada 40.♗f3+ hubiera surgido en un segundo.

Hendriks - Huss Hastings 2007



Los errores en esta partida podrían servir nuevamente para detectar algún proceso psicológico subyacente: la visión túnel.⁵

Luego de finalizada la partida, mi oponente y yo le echamos un vistazo y compartimos la impresión de que a pesar de que las negras estaban bajo fuerte presión, no era claro si las blancas estaban realmente ganando. Cuando nos encontramos al día siguiente admitimos estar avergonzados de lo que nuestras computadoras habían mostrado.

35.♙d1

Es claro que la atención de las blancas debía dirigirse a la delicada posición del rey negro. Decidí redirigir mi alfil hacia él, aferrándome a esta idea sin tomar nota de alternativas decentes.

Esta maniobra no es una mala idea, pero era más fuerte 35.b4!, una jugada que omití aquí y en las siguientes.

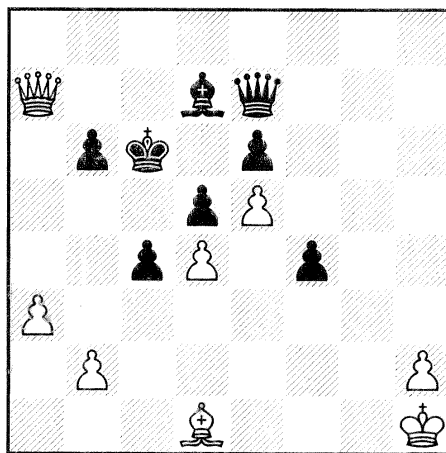
Luego de 35.b4! no es bueno 35...cxb3 36.♗c1+ ♔b5 37.♙e2 mate.

Dado que se amenaza hacer 36.b5+ ♔xb5 37.♗b2+, el avance 35...b5 es la única defensa de las negras, pero entonces 36.a4 da un ataque ganador.

35...♗xf4 36.♗xf4

Nuevamente 36.b4! era muy fuerte.

36...♗xf4 37.♗xf4 gxf4



Ejercicio 81. Juegan las blancas.

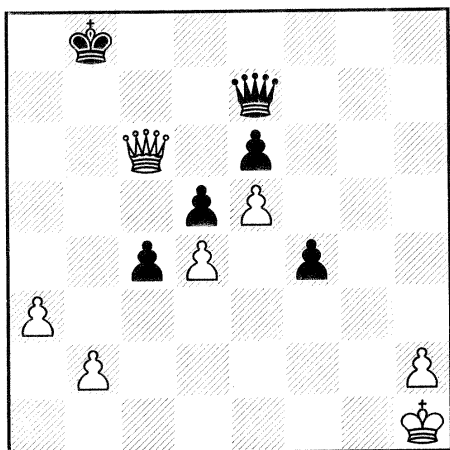
38.♙a4+?

Las blancas continúan con su plan. Yo vi que con esto ganaba al menos un peón pero omití la victoria directa con 38.♗b8! Luego de 38...b5 (para defender la amenaza de mate con ♙a4) 39.a4 b4 (39...♗b4 40.axb5+ ♗xb5 41.♗a7 seguido de ♙a4) 40.a5!, las negras recibirían mate pronto.

38...b5 39.♗a6+ ♔c7 40.♙xb5 ♙xb5 41.♗a7+ ♔d8 42.♗b8+ ♔d7 43.♗xb5+ ♔c8!

No 43...♔c7? 44.♗a5+ ♔b7 45.♗b4+, y las blancas ganan.

44.♗c6+ ♔b8



A pesar de tener un peón de más y el turno para jugar, las blancas no pueden ganar este final. Sus peones no están lo suficientemente avanzados. El intento 45.♖d6+ ♜xd6 46.exd6 las conduciría al desastre luego de 46...e5!
45.♖b6+ ♔c8 46.♖b4 ♜h7 47.♖c5+ ♔b7 48.♖b5+ ♔a7 49.♖a5+

La partida se declaró tablas.

Es doloroso cuando se ve solo una idea (♔g4-d1-a4) y nuestro ordenador ofrece otras posibilidades que conducen al mate, las cuales no fueron consideradas en absoluto. Con un comentario del tipo "sufrí de visión túnel", se explica todo. ¡No hay razón alguna siquiera para sugerir remotamente que soy simplemente un mal jugador!

Este concepto de visión túnel podría tener algún poder explicativo, a pesar de que está presente el "peligro a posteriori": luego, cuando las cosas salieron mal, todos ven aquellas convincentes señales que fueron antes desechadas. No se suele escuchar a nadie quejarse cuando la visión túnel lo condujo en la dirección correcta.

Avni advirtió que "solo hay una persona que puede ubicar las causas reales de sus errores: el propio jugador". Esto parece una estrategia contra la que no es sencillo argüir, pero si se investiga un tanto se aprecia que podría no ser verdad. No en el sentido de que

otros puedan realizar juicios sobre estas causas, sino que tal vez ni el propio jugador pueda acceder a tales causas y en consecuencia podría decepcionarse fácilmente en este punto.

Volvamos a la metáfora de la consciencia como una suerte de portavoz de una gran compañía. Él podría estar bien informado de todo lo que sucede en la compañía y estar capacitado para dar un informe adecuado. Pero tal vez está solo parcialmente informado, o mal informado y tiene que compensar ello mediante muchos relatos. Relatos en los que él mismo podría creer.

La literatura sobre la influencia del inconsciente en nuestra toma de decisiones presenta muchos experimentos que muestran a personas dando razones de sus decisiones, las cuales no eran otra cosa que fabulaciones. Solo un ejemplo:

"Se le mostró a un grupo de personas unos pares de cartas con imágenes de rostros y se les pidió que eligieran la más atractiva. El sujeto desconocía que quien le mostraba las cartas era un mago que como rutina reemplazaba la carta elegida por la que había sido rechazada. Luego se le preguntaba al sujeto por qué había escogido ese rostro. Con frecuencia el cambio pasaba totalmente inadvertido y los sujetos elaboraban explicaciones sobre el color de cabello, el aspecto de los ojos o la supuesta personalidad del rostro sustituido. Resulta entonces claro que las personas continuamente fabulan sobre el porqué han realizado determinada elección, cuando estos motivos en manera alguna son claros.⁶

Se encuentra ampliamente probada nuestra habilidad para inventar historias, o para llenar huecos en nuestras historias, y al mismo tiempo creer en ellas. Esto es lo que hace, por ejemplo, contar historias poco creíbles a testigos que disponen de mucho tiempo después de los sucesos y que han recibido información de otras fuentes, aun cuando ellos tienen la voluntad de relatar lo que han presenciado.

¿Qué hay respecto de nuestro pensamiento ajedrecístico? ¿Podemos efectuar un relato de lo que sucedía cuando estábamos decidiendo nuestras jugadas?

Estos campos de investigación –de toma de decisión, conscientes e inconscientes– son muy interesantes y también muy complicados. De modo que trataré de extraer algunas prudentes conclusiones.

Cuando procuramos modificar nuestro proceso de pensamiento existe el riesgo de "dirigirnos al tío equivocado". Tal vez todo su razonamiento consciente no sea una parte tan esencial de nuestra toma de decisión.

En segundo lugar, es fácil engañarse a uno mismo y construir explicaciones para nuestras jugadas que en realidad son "solo historias". De modo que uno finaliza con un "relato psicológico" sobre uno mismo que puede ser principalmente ficticio.

Y por último, pero muy importante, hay un gran peligro en psicologizar nuestras deficiencias en materia de técnica ajedrecística.

De modo que mi postura es la de abstenerse de este tipo de psicología tanto como sea posible. No niego por completo la posibilidad de que los factores psicológicos puedan jugar su papel. Pero los errores pueden ser de naturaleza puramente técnico-ajedrecística, y en mi opinión la gran mayoría de ellos no requieren otra explicación. El ajedrez es un juego difícil, de modo que no hay razón para actuar como si los errores fueran en principio innecesarios defectos de nuestro proceso de pensamiento que requieren explicación. Se puede omitir buenas jugadas o buenas jugadas del oponente, calcular equivocadamente, hacer evaluaciones erróneas, etc.

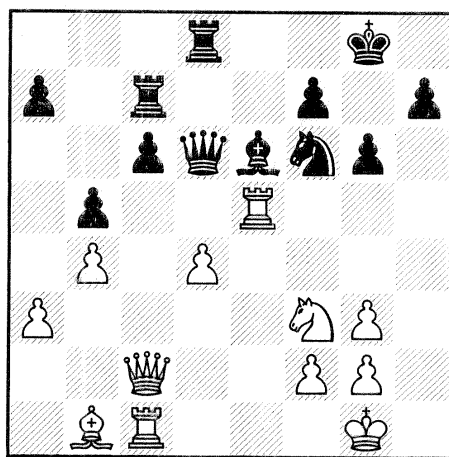
No estoy seguro de cuál pueda ser el poder de explicación de un concepto como "visión túnel". Se sigue una idea que se probó estaba equivocada. Pero si ella resultó exitosa, será calificado como alguien que siguió el camino recto con gran determinación, sin perturbarse por alternativas razonablemente atractivas.

De modo que me gusta concentrarme en las buenas y en las malas jugadas. En mi partida contra Huss al fin del día (en este caso literalmente: el momento en el que apagaba mi ordenador) jugadas como 35.b4! y 38.♞b8! son lo único que cuenta.

Como se señaló anteriormente, somos realmente afortunados de que en nuestro juego hay muchos datos objetivos sobre los cuales construir. De modo que deberíamos permanecer lejos del desorden psicologizante tanto como sea posible.

A manera de pequeño suplemento a la partida Gypser-Ristic: En un reciente número de *Chess today*, me topé con el siguiente error garrafal, casi idéntico (el editor Alex Baburin regularmente presta atención a este "entretenido" aspecto de nuestro juego).

Burmakin - Arribas Benasque 2011



Las oportunidades están aproximadamente equilibradas, pero el fuerte gran maestro que conducía las piezas blancas concluyó que con su última jugada, 24...♙c8-e6, las negras habían omitido la amenaza.

25.♞xb5?? cxb5 26.♞xc7

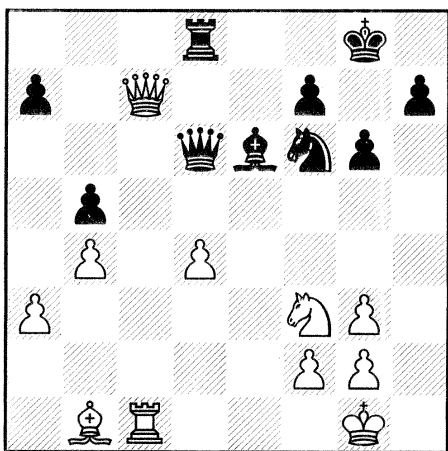
Ver el diagrama siguiente

26...♞c8!

¡Ouch! La variante 27.♞xd6 ♞xc1+ 28.♙h2 ♜g4+ 29.♙h3 ♞h1+ 30.♜h2 ♞xh2, es mate. De modo que las blancas tienen que entregar su dama.

27.♞xc8+ ♙xc8 28.♞xc8+

Pero este recurso no sirvió para salvar la partida.



Ejercicio 182. Juegan las negras

¹ Un libro muy popular pero bastante superficial sobre la toma de decisiones inconscientes es el de Malcolm Gladwell's *Blink* (con el subtítulo "El poder de pensar sin pensar"). En lengua holandesa un buen libro introductorio es *Het slimme omberwuste* ("El inconsciente inteligente") de Ap Dijksterhuis.

² Un representante destacado es Daniel M. Wegner con su libro *The illusion of conscious will*. La metáfora del relaciones públicas es suya. En *Freedom evolves* Daniel C. Dennett, en discusión con Wegner, efectúa una reevaluación de la cuestión de la voluntad consciente, sin retornar a una posición clásica simplista.

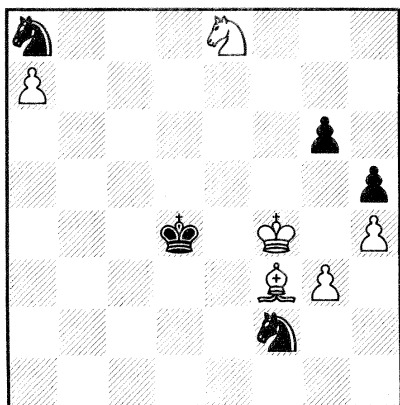
³ Daniel C. Dennett, *Consciousness explained*, página 29.

⁴ En Amatzia Avni, *The grandmaster's mind*, página 104.

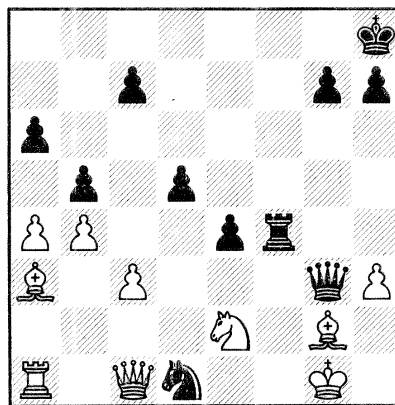
⁵ Este concepto es usado con frecuencia para explicar fallas en el departamento de policía y en el de justicia, al imputar de delitos a las personas equivocadas. Los detectives que están ya convencidos de la culpabilidad de un sospechoso pueden perder la capacidad de ver la evidencia que aparezca en contra de esa convicción.

⁶ Véase la introducción *Confabulation* en el libro de Robert T. Carroll *The skeptic dictionary*.

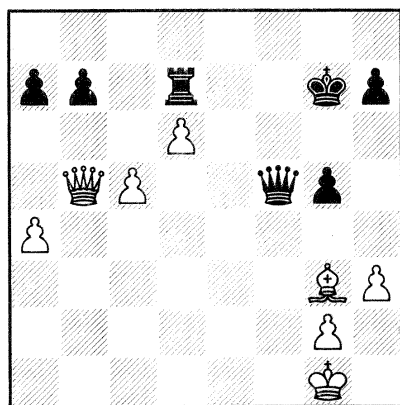
18. Ejercicios



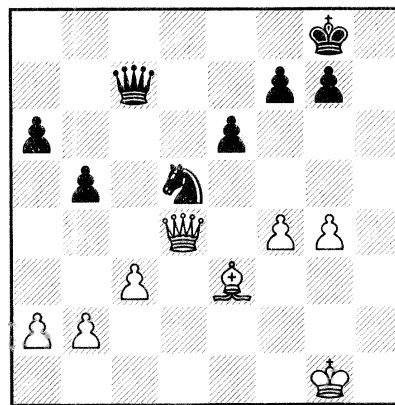
83. Juegan las negras



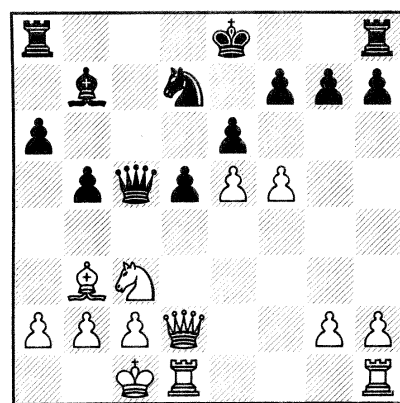
86. Juegan las negras



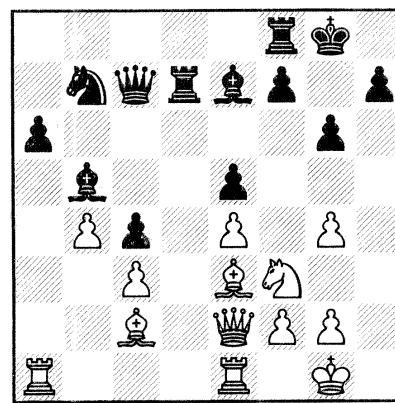
84. Juegan las blancas



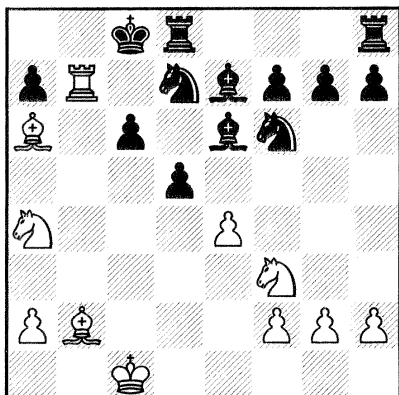
87. Juegan las negras



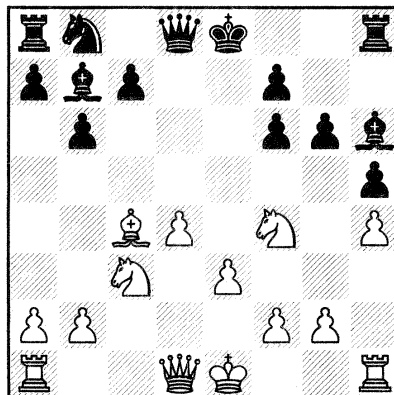
85. Juegan las blancas



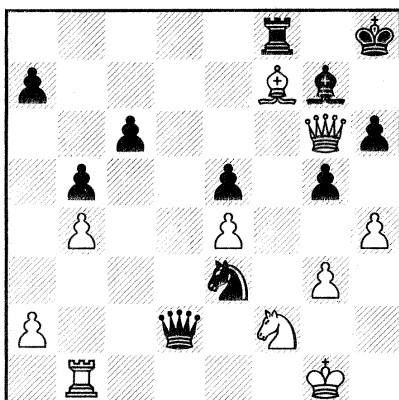
88. Juegan las negras



89. Juegan las blancas



91. Juegan las blancas



90. Juegan las negras

18. Confíe en su módulo ajedrecístico

En este libro nos hemos aproximado gradualmente hacia una visión de nuestro pensamiento ajedrecístico como generador de jugadas de una manera concreta, autoorganizada, inconsciente y no protocolar. Un módulo ajedrecístico inteligente e inconsciente podría ser una buena descripción.

Tanto el sentido del peligro como de las propias oportunidades, o de quién está mejor, todo esto viene incorporado cuando aprendemos a jugar ajedrez.

Sería una imagen errónea presentar por un lado la memoria ajedrecística que produce sólo las jugadas y por el otro nuestro proceso de pensamiento consciente que elabora estos datos.

Debe confiar en su módulo ajedrecístico, bueno, me temo que no tiene elección. Él debería desarrollarse por sí mismo de modo tal de producir las mejores jugadas de la manera más económica (en cuanto a ahorro de tiempo).

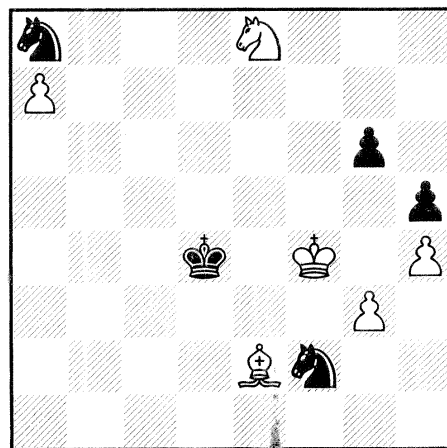
Por supuesto, con frecuencia ello no sucede. ¿Es posible mejorar nuestro proceso de pensamiento mediante algunos procedimientos inteligentes? Echemos un vistazo a algunos de ellos. No escogeré los objetivos sencillos, sino que me concentraré más bien en dos técnicas de pensamiento que he divulgado en mis propias lecciones: control de los errores graves y búsqueda de movimientos candidatos.

El tipo de error grave contra el cual está pensada mi técnica de control, es aquella jugada que omite algo muy simple, que sucederá en el futuro inmediato. Luego de efectuar la jugada nos damos cuenta inmediatamente del error, o nuestro oponente nos confronta cruelmente con él. Una forma puede ser

no advertir una amenaza; la otra, crear una situación tácticamente desfavorable con nuestra propia jugada. De modo que antes de mover, el consejo es olvidarse de todos los cálculos y consideraciones y visualizar claramente esa jugada, echar una mirada fresca y chequear si se ha omitido algo simple.

Miremos algunos ejemplos de lo que puede suceder si no realizamos ese chequeo. En los tres primeros, la jugada que se efectuó introduce una posibilidad táctica para el rival. En el último, las blancas pierden de vista la amenaza.

Jackelen - Welling Alemania 1997

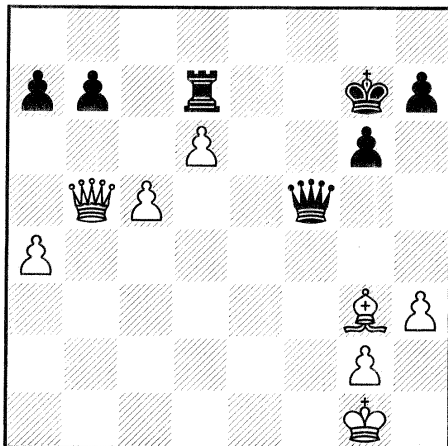


Las blancas tienen a su disposición diversos caminos para ganar la partida pero la jugada efectuada no fue uno de ellos.

60. ♖f3?? (Ejercicio 83) 60... ♜h3 mate.

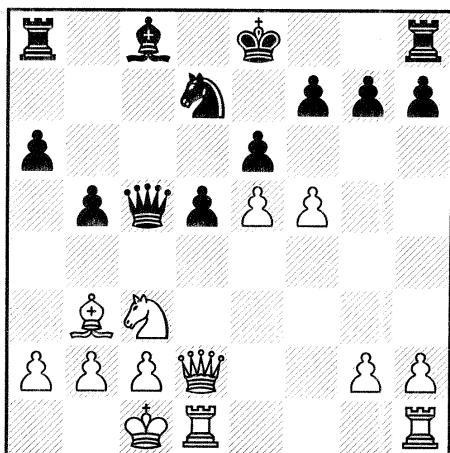
Ni aún los mejores jugadores son inmunes a esto, como lo muestra los siguientes dos graves errores.

Carlsen - Navara
Wijk aan Zee 2007



31...g5?? (Ejercicio 84) Ahora las blancas pudieron haber ganado inmediatamente con 32.c6!, ya que luego de 32...♙xb5 33.axb5 los peones son imparables. **32.a5??**, y las blancas perdieron.

Hendricks - Dambacher
Apeldoorn 2004

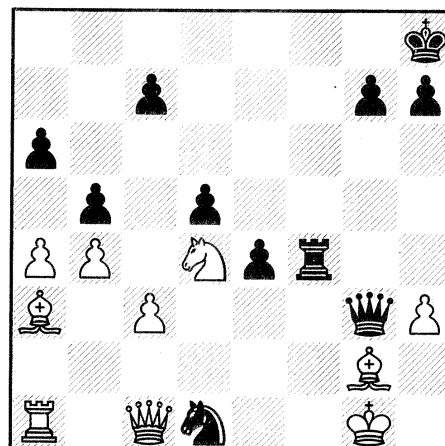


Las blancas están claramente mejor, pero la siguiente movida de las negras conduce a un golpe táctico ganador.

15...♙b7? (Ejercicio 85) 16.♘e4! ♙c7 17.♘d6+ ♙f8 18.fxe6 ♘xe5 19.♘xb7 fxe6 20.♙he1

Las negras se rindieron.

Wesley So - Giri
Wijk aan Zee 2010



Tras una excitante partida con muchos sacrificios, las oportunidades de ataque de las negras no son suficientes. Las blancas podrían jugar en este momento 36.♙xd1 ♙f2 37.♙f1 ♙xf1+ 38.♙xf1, obteniendo mucho material por la dama. Pero él vio una solución mejor aún, perdiendo de vista la astuta trampa de su adversario.

36.♘e2?? (Ejercicio 86) 36...♙f1+!

Las blancas abandonaron.

Cada jugador puede añadir ejemplos de sus propias partidas. De modo que este control de los errores graves aparece como una muy buena idea. Naturalmente estamos constantemente ocupados en tratar de generar la mejor jugada, pero ¿por qué no añadir este otro cerrojo a la puerta?

Desde una línea de razonamiento evolutiva, habría que reformular la cuestión preguntando por qué nuestro módulo ajedrecístico no implementa automáticamente el mecanismo de control de errores graves. ¿Serán los costos tal vez más altos que los beneficios?

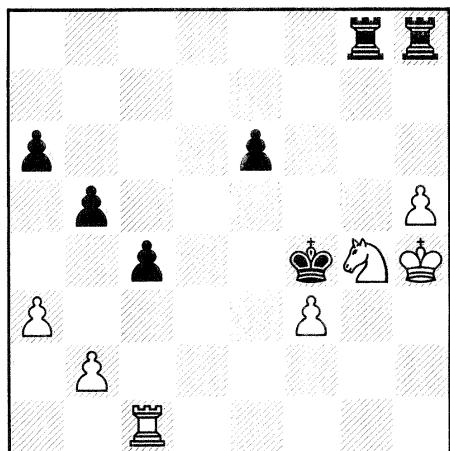
Es posible que de esta manera podamos evitar algunos errores graves, pero al final podría no ser económico. ¿Cuánto tiempo deberían tomar los controles de errores graves? ¿De diez a veinte segundos por jugada, o tal vez más aún? A veces advertimos algo que se

había escapado, tal vez no es una refutación directa, el análisis recomienza...

Debemos también contar con la posibilidad de que el control de errores graves no filtre todos. Es lo que vi suceder el año pasado en un momento crucial. En la última ronda de la liga holandesa, mi equipo debía ganar al menos un punto para evitar el descenso. Pero las cosas no marchaban muy bien y con un *score* de 2-4 debíamos ganar las dos partidas restantes.

El triunfo en mi partida no debía ocasionar demasiados problemas, pero mi compañero de equipo Jan van Dorp enfrentaba la siguiente posición.

Jan van Dorp - David Du Pont Arnhem 2011



"Sabes que debes ganar, Jan", le dijo el capitán de nuestro equipo, tratando desesperadamente de parecer serio. De hecho, las blancas no tienen compensación alguna por la calidad, y ni siquiera las tablas, no ya la victoria, están a la vista.

Pero veamos qué sucedió.

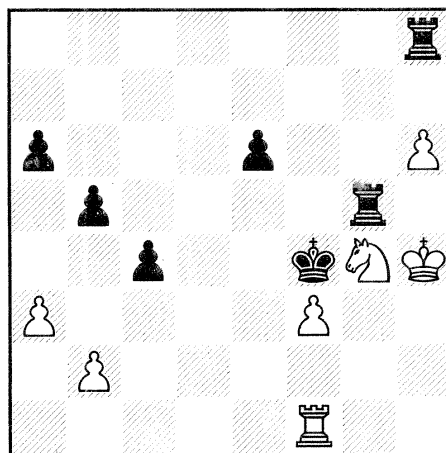
1.♖f1 ♜g5 2.h6

Ver el diagrama siguiente

Aquí las negras no jugaron lo que tenían pensado, sino que se tomó algún tiempo, y creo que lo vi examinando su jugada: "¿Es realmente mate? Sí, lo es".

2...♜xg4+?? 3.fxg4+

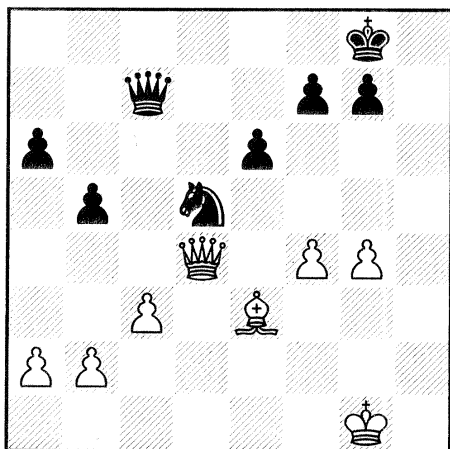
De hecho, 3...♜xh6 hubiera sido mate, si no fuera porque son las negras las que reciben un jaque. Y no solo las negras no dieron mate, sino que entregó a las blancas dos peones pasados y conectados que decidieron fácilmente la partida.



Gracias a este milagroso resultado logramos evitar el descenso. No obstante, el episodio no golpeó a nuestros oponentes, para quienes no había nada en juego en este último *match*, sino al equipo "Paul Keres" de Utrecht. Hasta hoy ellos desconocían cómo habían sucedido las cosas, de manera que este breve relato puede agregar un poco de sal a sus heridas.

Como complemento del chequeo destinado a evitar errores graves, corresponde tomarse algún tiempo para buscar las jugadas candidatas tan pronto como se esté por mover. Primero debe echarse una fresca mirada sobre la posición, para asegurarse de que no se ha omitido ninguna jugada atractiva. Con frecuencia no realizamos la mejor jugada, pero no porque la dejamos de lado por alguna razón, sino porque no acertamos a verla. Mi partida contra Huss en el último capítulo ofrece un buen ejemplo de ello. El concepto de la visión túnel indica que es lo que debe evitarse en la búsqueda de jugadas-candidatas (o al escanear en general).

Dek - Hendriks Hilversum 2009



Ejercicio 87. Juegan las negras.

El caballo negro es superior al alfil blanco y su rey está más seguro. Yo ya tenía una idea de lo que intentaba obtener –provocando g4-g5 y luego jugando mi caballo a "f5" y vi aquí la posibilidad de hacerlo.

Perdí por completo de vista el hecho de que la desafortunada configuración de las blancas hace posible el avance 27...g5!, ganando un peón a la vez que se mantienen las restantes ventajas.

27...♞f6? 28.g5 ♞d5 29.♞e4 ♞d6 30.♞f2 ♞e7 31.♞d4 ♞c7 32.♞a7 ♞d6 33.♞d4 ♞d5 34.♞c5 ♞f5 35.♞xd5 exd5

Las negras no lograron mantener las damas sobre el tablero y el final fue tablas, finalmente.

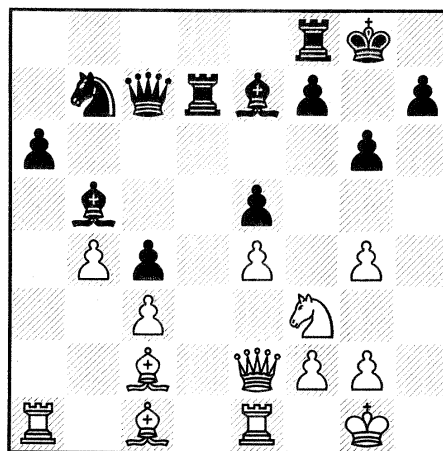
Stellwagen - Janssen Hilversum 2008

Ver el diagrama siguiente

La estructura de peones está más o menos fija y en las siguientes movidas los jugadores tratan de mejorar sus piezas.

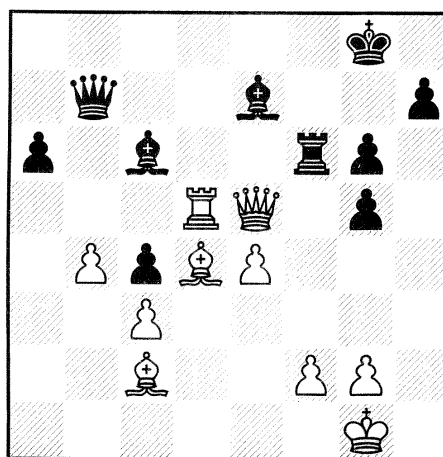
22.♞e3? (Ejercicio 88) 22...♞d8?

Ambos jugadores omitieron una posibilidad táctica incidental.



La última jugada de las blancas hizo posible 22...♞xb4!, luego de lo cual las blancas deben resolver algunos problemas ya que 23.cxb4 c3!, pone a la dama en dificultades. Dado que las negras comenzaron a despeñarse desde aquí en adelante, éste debe haber sido el momento crucial (visto a posteriori, por supuesto).

23.♞ed1 ♞xd1+ 24.♞xd1 ♞e6 25.♞d5 f6 26.g5 ♞xg5 27.♞xg5 fxg5 28.♞g4 ♞c6 29.♞e6+ ♞f7 30.♞xe5 ♞b7 31.♞d4 ♞f6



32.♞d6!

Una bella doble desviación termina la partida.

Las negras abandonaron.

Comenzar el análisis con una detenida búsqueda de la jugada candidata pareciera ser un

óptimo consejo, pero nuevamente debemos preguntarnos si los beneficios compensan el tiempo invertido. Es fácil encontrar muchos bonitos ejemplos de fuertes jugadas que obviamente no fueron consideradas en manera alguna. Pero ello podría ser solo una evidencia anecdótica. Si se pudiera efectuar una prueba experimental, podría darse que el control de los errores y la elección de las jugadas candidatas resultaran antieconómicas al fin.

A un cierto punto se debe confiar en el propio sentido de peligro y en la habilidad para hallar atractivas posibilidades ocultas. Si tratamos de incorporar todas estas bellas reglas protocolares, terminaremos sin tiempo en el reloj.

En una ocasión yo mismo traté de adquirir el hábito de realizar un chequeo para evitar los errores graves y de escanear jugadas candidatas, pero de algún modo ello no echó raíces. Algunas veces debemos jugar: si se tiene la sensación que la posición es relativamente simple y la jugada planeada es correcta entonces lo mejor es hacerla sin vacilar demasiado, de otro modo el apuro de tiempo será un invitado frecuente en las partidas.

Todos cometemos errores, y en la gran mayoría de los casos ellos son simplemente el reflejo del nivel que tenemos. Si se piensa que los errores son una suerte de "accidentes laborales", que normalmente podrían ser evitados, sería entonces posible acudir a un protocolo de medidas para hacerlo. Pienso que esta es una perspectiva errónea. Esto no implica ser fatalista: podemos mejorar nuestro ajedrez ¡absorbiendo buen ajedrez!

Estudiar táctica —resolviendo problemas— es un camino para mejorar el nivel de juego. El libro de Charles Hertan *Forcing chess moves* está lleno de buenos ejercicios tácticos. Pero la teoría que lo ilustra es una versión un tanto extraña del tema "busque las jugadas candidatas".

Con sus principales conceptos "jugadas condicionantes" (*forcing moves*) y "ojos de ordenador", Hertan parece apostar a dos caballos al mismo tiempo. A él le gusta vencer la "humana inclinación" (de omitir posibili-

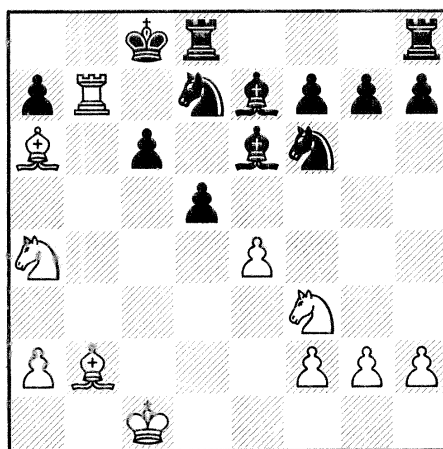
des fuertes pero de "algún modo" ocultas) y en consecuencia introduce el concepto de "ojos de ordenador". Deberíamos desarrollar esos ojos de ordenador, con sus recursos: "fuerza bruta de cálculo" y "objetividad".

Pero esto está en conflicto con su concepto principal: el consejo de buscar "primero las jugadas condicionantes". Por supuesto, los seres humanos no podemos examinar cada jugada de acuerdo con el método fuerza bruta, es decir, en todas las variantes posibles. Pero tratar de estrechar el foco humano a cierta clase de jugadas, y al mismo tiempo afirmar que ello es fruto del método de la fuerza bruta parece un tanto engañoso.

El concepto de "jugadas condicionantes" es en sí mismo problemático, como surge claramente de la descripción de Hertan:

"Una **jugada condicionante** es aquella que limita las opciones del oponente, al enfrentarlo a una amenaza concreta, tal como el mate o la ganancia de material. Muchos jugadores solo piensan en jaques, capturas, o sacrificios brillantes cuando escuchan este término. Si bien jaques y capturas tienden a ser condicionantes, con frecuencia ellos están lejos de ser las opciones **más condicionantes**".

Mieses - Chigorin (variante) Hannover 1902



Ejercicio 89. Juegan las blancas

Hay muchos jaques y capturas, pero no jugada **más condicionante** que **1.♔e5!**, amenazando un doble descubierto con mate vía **2.♖b8++**, o **2.♖c7+ ♕b8 3.♖c8++**. Es absolutamente forzado **1...♘xe5**, luego de lo cual **2.♖xa7+ ♕b8 3.♖b7+ ♕c8 4.♘b6**, seguido de mate.

El primer escalón para desarrollar de mejor manera las habilidades para el cálculo consiste en entrenarse **"analizando siempre en primer lugar las jugadas más condicionantes"**.

Sin perjuicio del énfasis de Hertan, la jugada **1.♔e5** claramente no es, de acuerdo con su propia definición, la jugada más condicionante en esta posición.

No estoy intentando encontrar fallos en todo, pero esta pequeña inexactitud es un indicio de lo que pareciera ser el problema central en el principal concepto de Hertan: para determinar cuál es la jugada más condicionante (en realidad, cuál es la mejor jugada condicionante, a ello pareciera apuntar el ejemplo antes indicado), se la debe haber considerado ya. De modo que estamos atrapados en un mecanismo circular: se nos aconseja analizar las jugadas más condicionantes en primer lugar, pero para determinar cuáles son, ¡debemos analizarlas primero!

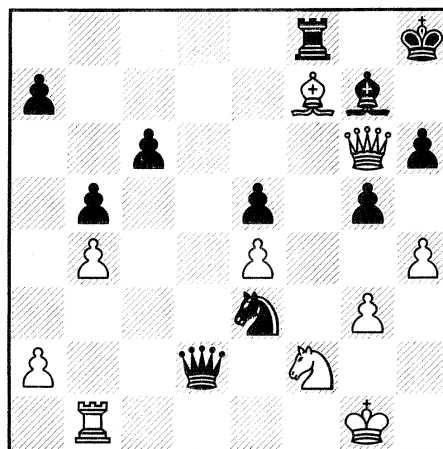
Este es un problema real, dado que en la mayoría de las posiciones (tácticas) hay muchas jugadas que son más o menos condicionantes.

Sería de esperar que Hertan tuviera algunos problemas con posiciones tácticas, en las cuales la mejor jugada no es violenta, sino de las llamadas tranquilas. No obstante, él supera el problema con el inteligente concepto de ¡"jugadas condicionante tranquilas"! Uno de sus ejemplos es el bonito golpe que sigue.

Ponomariov - Radjabov Wijk aan Zee 2003

Ver el diagrama siguiente

En la maniobra **♖d2-e2-f3-g2** mate, Radjabov encontró un modo muy convincente de finalizar la partida.



Ejercicio 90. Juegan las negras

37...♖e2! 38.♖h5 g4

Las blancas abandonaron.

Si se mira la posición desde la perspectiva de las jugadas condicionantes, se podría obtener una lista que podría no llegar a **...♖e2**.

Por mencionar algunas: **...♖xf7**, **...♘g4**, **...gxf4**, **...♘d1**, **...♖xf2+**, **...♖xa2**, **...♖c2**, **...♖d7**, y, menos probablemente pero también bastante condicionantes **...♖b2**, **...♖xb4**, **...♖c1+**, **...♖d1+**, **...♘f5**, **...♘f1**, **...♖d5** (sí, esta también). Es divertido que la segunda elección del ordenador, **37...g4** (con la misma idea de mate, pero previniendo anticipadamente el avance de la dama negra viniendo a prestar su colaboración vía "h5" o "e6"), no estará en una lista de jugadas condicionantes. Si admitimos que también las jugadas tranquilas pueden ser llamadas condicionantes, entonces nuestra lista continuará creciendo aún más. ¡El *set* de jugadas condicionantes será casi tan grande como el *set* de jugadas legales!

De modo que el concepto en su totalidad parece demasiado tosco como para guiarnos hacia las mejores jugadas: casi todas las que "hacen algo" pueden ser llamadas más o menos condicionantes, y ¡diablos!, hay muchas.

Pero tenemos que admirar al inteligente comerciante que desarrolla un concepto nuevo y brillante, adornándolo con jugadas con signos de admiración y añadiendo entusiasmo, por lo que el resultado final parece convincente.¹

Si redefinimos el concepto de Hertan de una manera más razonable, obtenemos algo así: analice siempre en primer lugar las jugadas más prometedoras. Esto es ciertamente verdadero, pero al mismo tiempo no es "totalmente nuevo y refrescante". Es lo que todos tratamos de hacer con lo mejor de nuestras habilidades. Todo aquel que ha tenido algún entrenamiento táctico, ha desarrollado un sentido que le permite detectar dónde se encuentran las oportunidades tácticas. No es necesario estimularlo más adelante.

A riesgo de repetir una vez más el núcleo de mi pensamiento: solo podemos detectar las más prometedoras posibilidades tácticas sobre la base del conocimiento táctico almacenado en nuestra memoria. No hay un atajo para encontrarlas.

Pienso que puede mejorar su ajedrez con el libro de Hertan: no mediante la implementación de una nueva técnica, sino absorbiendo buenas jugadas. Cuando llegue el momento su módulo ajedrecístico podrá generar estas buenas jugadas durante su propia partida. ¡O no, si es desafortunado!

He tomado en préstamo la metáfora del módulo ajedrecístico de una corriente de la psicología que cree que nuestra mente está, al menos en parte, compuesta de estructuras separadas con funciones separadas. Un bien conocido sostenedor de esta "modularidad de la mente" es Steven Pinker. En su libro *How the mind works* ("Cómo trabaja la mente"), Pinker presenta al lenguaje como una forma de actividad modularmente organizada. Tenemos alguna capacidad innata para el lenguaje, la cual es completada mediante el aprendizaje de un lenguaje real.

Hay mucha discusión sobre el concepto de modularidad. No deseo profundizar demasiado en esto, sino que procuro ver solamente si este concepto añade algo a la comprensión de nuestro pensamiento ajedrecístico.²

Si poseemos una suerte de módulo ajedrecístico, resulta claro que no es innato. En nuestra historia evolutiva no hemos jugado suficiente ajedrez como para que ello tenga la mínima influencia. (De cualquier manera, si

miro alrededor mío en la sala del torneo, no me llevo la impresión de que la práctica del ajedrez incremente de manera importante las oportunidades de reproducirse).

Es probable que jugar ajedrez sea compatible con nuestra habilidad espacio-visual. Esto podría ser una facultad innata. Nuestro módulo ajedrecístico podría encontrar su lugar (o crearlo) en el espacio libre de nuestro cerebro que está conectado con esas habilidades. En un jugador fuerte (el cual, supuestamente ha dedicado al ajedrez aquello que es considerado el mínimo para ser un experto, esto es 10.000 horas), este módulo ocupará una buena parte del espacio del cerebro. Si jugamos ajedrez, muchas partes de nuestro cerebro jugarán un rol activo. Por ejemplo, nuestro sistema emocional se verá asimismo involucrado.³

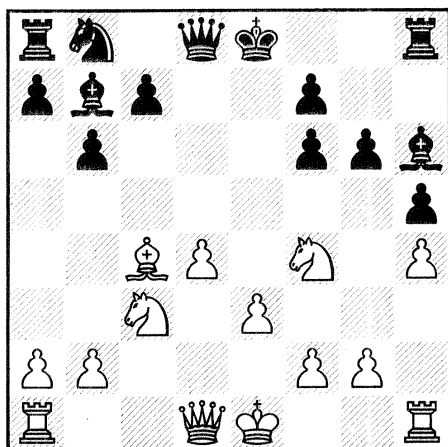
Pero sospecho que la parte técnico-ajedrecística será hecha por una sección relativamente pequeña de nuestro cerebro.

La comparación con el uso del lenguaje puede ser esclarecedora. Se ha notado con frecuencia que hablamos casi automáticamente. No hay (o lo hay solo raramente) un proceso de decisión cuando decimos algo. "Algo" habla desde adentro. Somos conscientes de nuestro hablar, pero no controlamos el proceso conscientemente. Si tememos decirle estúpido a alguien, y a veces sucede, podríamos tratar de construir una suerte de control del error grave. Pero si decidiéramos controlar de antemano todo lo que queremos decir, seríamos muy lentos y aburridos en nuestra conversación, y pronto nadie querría escucharnos.

Por lo tanto tenemos que poner nuestra confianza en el generador de lenguaje que llevamos dentro. No hay un editor jefe en la consciencia que pueda pulir el material bruto. Para nuestra elocuencia dependemos de la calidad y cantidad de nuestro vocabulario y expresiones y de lo que tenemos que decir, por supuesto.

De igual modo en ajedrez. Si miramos una posición, nuestro departamento de ajedrez comienza a trabajar. Y es imparabile: solo tratemos de mirar una posición sin comenzar a pensar.

Vaganian - Botterill Hastings 1974



Ejercicio 91. Juegan las blancas

Nuestro módulo ajedrecístico está entrenado para extraer la esencia tan rápidamente como sea posible. Ningún jugador puede mirar esta posición por algunos segundos sin advertir la jugada ♖xf7 (¿acaso puede usted?).

Y es una buena jugada.
11. ♖xf7+! ♜xf7 12. ♜b3+ ♜e8 13. ♜xg6 ♜d7
14. ♜xh8 ♜g7 15. ♜e6+ ♜f8 16. ♜d5 ♜d7
17. ♜e7

Las negras abandonaron.

Las posiciones en este libro son nuevas para usted, pero cuando juega una partida ha construido la posición por usted mismo y tiene ya una idea de lo que está sucediendo y de cuáles jugadas le gustaría hacer. Tan pronto como está por mover, mira qué funciona y si siente que alguna jugada podría ser muy prometedora, la mira en primer lugar. Todo el mundo juega así.

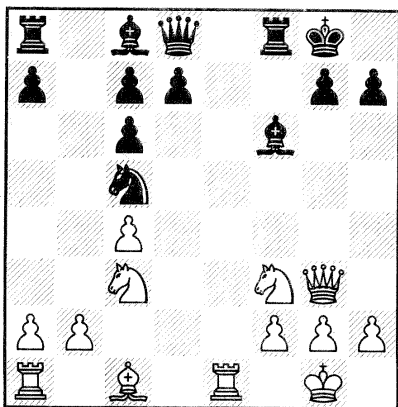
En otra situación, si no hay otra continuación disponible, actuará acorde a ella. Considerará jugadas, tendrá expectativas, calculará un tanto, buscará una nueva jugada, bajará su ambición, calculará otro poco, chequeará algo nuevamente, y así. Para llegar a la esencia de la posición, a las mejores jugadas, debemos descansar en aquellos que nuestro módulo ajedrecístico nos presenta.

¹ Para una mirada crítica de los libros de ajedrez, es útil no dejarse confundir por los signos de admiración; ellos pertenecen a la jugada, pero no prueban la teoría.

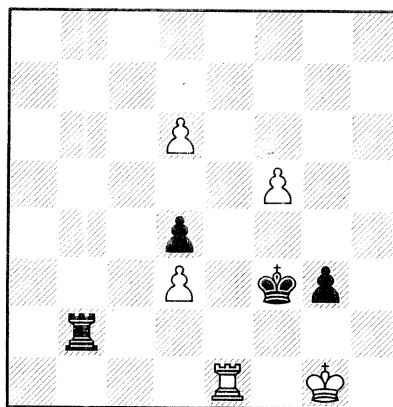
² Esta modularidad de la mente puede ser vista como una versión moderna de la vieja "ciencia" de la frenología (creyendo que ciertas protuberancias del cráneo sean sintomáticas de determinados talentos o rasgos caracterológicos). En una visión más moderna, la coherencia modular puede ser también funcional en lugar de solo local. Para una crítica de esta noción de modularidad véase Elkhonon Goldberg, *The new executive brain* ("El nuevo cerebro ejecutivo", página 66).

³ Esta formulación da la impresión de que se tienen pensamientos "objetivos", a los que se agrega más tarde alguna emoción, pero esto podría ser también una falsa imagen. Un punto central de los bien conocidos trabajos de Antonio Damasio (por ejemplo *Descartes's error*), es la idea de que nuestro cuerpo y nuestras emociones juegan un rol fundamental en la manera en que pensamos y en una racional toma de decisiones. Todo nuestro pensamiento proviene del cuerpo y por lo tanto posee automáticamente un aspecto emocional. Para el ajedrez esto significa que todas nuestras jugadas, líneas, evaluaciones, previsiones están guiadas por la emoción. No se trata solo de algo que es añadido al final del proceso.

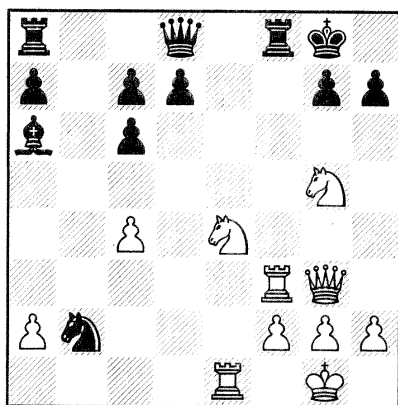
19. Ejercicios



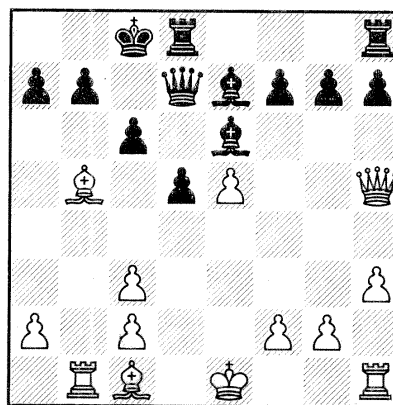
92. Juegan las blancas



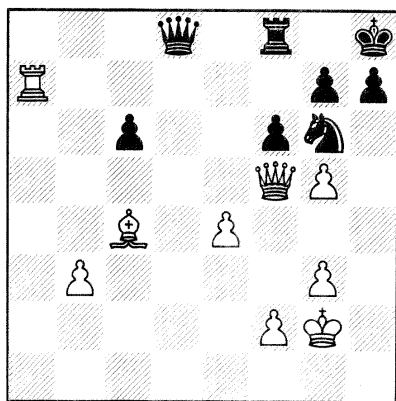
95. Juegan las negras



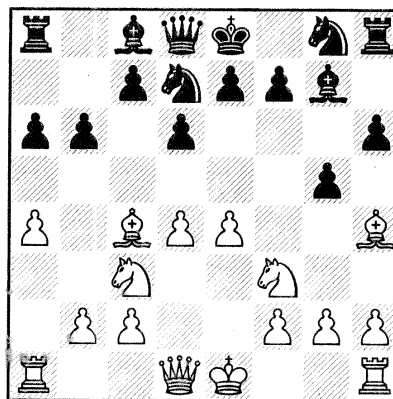
93. Juegan las blancas



96. Juegan las blancas



94. Juegan las blancas



97. Juegan las blancas

19. También la cantidad es una cualidad

En los capítulos previos he tratado de ajustar una imagen un tanto pasada de moda del proceso de pensamiento ajedrecístico. Es la imagen del sujeto que todo lo sabe y que toma decisiones de manera consciente y metódica.

En la historia de la filosofía se han hecho muchos intentos para remover la tierra debajo de los pies de este sujeto plenamente consciente de sí mismo. Muchas investigaciones en las ciencias cognitivas de las últimas décadas sostienen esta devaluación. Lo que experimentamos de manera consciente es solo la punta del iceberg de nuestros procesos de toma de decisiones.

A veces el ajedrez es objeto de experimentos en el campo de la ciencia cognitiva. Algunos años atrás leí un artículo en una popular revista científica, que llevaba un título "los ajedrecistas no piensan" o "jugar ajedrez no es una actividad intelectual"¹. Este intrigante título se refería a una investigación que demostraba que cuando jugamos al ajedrez las áreas del cerebro que están involucradas de manera casi exclusiva son las de la memoria.

Si el resultado de esta investigación justifica el título es una buena pregunta. En todo caso se corresponde con nuestra experiencia de que no inventamos nuestras jugadas, sino que las vemos. Ellas vienen a nosotros desde los archivos de la memoria.

El espacio en el cerebro humano para procesar y almacenar información es inmenso, al igual que la parte que reservamos para el ajedrez. La comprensión que tenemos hoy de esta dimensión es más o menos igual a la clásica diferencia entre cualidad y cantidad.

Stalin dijo una vez: "La cantidad es también una cualidad". Con esto él tenía en mente al Ejército Rojo, el cual, aunque mal entre-

nado y equipado, estaba conformado por muchos, muchos soldados. Esta circunstancia no preocupaba mucho a Stalin, quien no se preocupaba por algunas vidas más o menos.

Si dejamos de lado la dimensión moral, la afirmación de Stalin ejemplifica muy bien que en aquellos días cualidad y cantidad eran conceptos opuestos. No obstante, gracias a la investigación en ciencias cognitivas y al desarrollo de la informática en las últimas décadas, se ha ido haciendo cada vez más claro que, con relación a nuestro pensamiento, la calidad tiene sus bases en la cantidad.

En nuestros días esta idea es prácticamente común, pero en la época en que la capacidad intelectual no era aún medida en megabytes, ella era mucho menos auto-evidente. En los tempranos días del ordenador, con frecuencia se suponía que existía una oposición entre el pensamiento humano cualitativo y la fuerza bruta de los grandes números.

Tal vez Donner en 1981 estaba pensando sobre las fronteras de esta oposición. Él debió tener una gran confianza en la superioridad de la mente humana, a la luz de la siguiente errónea estimación: "los ordenadores no pueden en realidad jugar al ajedrez, y nunca podrán hacerlo, al menos, en los próximos dos mil años aproximadamente, porque para ello se necesitaría una tecnología que está aún lejos del horizonte".²

De modo que la calidad, tanto en los procesos de pensamientos humanos como en los de los ordenadores, está basada en los grandes números. Pero el énfasis es muy diferente. El jugador humano tiene un enorme acopio de conocimiento en su memoria, del cual puede extraer, si mira una posición, las variantes que se despliegan de manera casi automática ante

sus ojos. Él es un mero observador de lo que su memoria le presenta.

El ordenador trabaja de modo diferente. En su equivalente a nuestra memoria, comparada con la de un humano, tiene un conocimiento escaso y bastante rústico. Pero durante una partida esta desventaja se compensa por el gran número de variantes que procesa.

De modo que si seguimos la línea de pensamiento del artículo antes mencionado, el juego del humano implica un mero activar de conocimientos, ¡mientras que es el ordenador quien realmente piensa!

No creo que deba asignársele mucha importancia a este título honorario de "pensamiento real", de modo que dejaré este debate sobre la inteligencia artificial así como está.

Volvamos al aspecto de la cantidad. En el capítulo 4 utilicé el concepto de red neuronal y lo comparé con el funcionamiento de una red de tráfico, conectando diferentes ciudades en un país. Desde el punto de vista numérico, esta comparación está muy por debajo de la realidad. Se estima que nuestro cerebro está configurado por alrededor de cien billones de neuronas. Cada una de esas neuronas está conectada con otras neuronas, algunas por más de mil conexiones sinápticas, las cuales dan un importante efecto multiplicador. Todas ellas conforman una enorme maquinaria procesadora de información.

Todos nuestros pensamientos y recuerdos son, en el más fundamental nivel psicológico, modelos de conexiones entre esas neuronas. Cada sensación que recordamos, cada pensamiento que tenemos, transforma nuestros cerebros alterando las conexiones dentro de la vasta red.

Por supuesto que nuestro departamento de ajedrez comprende solo una muy pequeña parte del cerebro. Pero aun así, los números son inmensos. Si nuestro cerebro está bien equipado para tratar con números en la modalidad de "uno, dos, tres, muchos", entonces claramente no lo está para entender cómo eso mismo funciona.

Desde que no somos capaces de entender el funcionamiento de nuestra mente, resulta fácil que surjan imágenes y concepciones erróneas.

Muchas de estas se relacionan con el famoso problema del vínculo entre la mente y el cuerpo. Tenemos la impresión de que nuestro pensamiento y consciencia son la mente (espíritu), es decir, que no tienen un contenido material. Y en cambio lo tienen, si nos liberamos de algunos millones de páginas de filosofía y psicología. Nuestra mente es lo que ocurre en nuestro cerebro, es el producto de la actividad de esta inmensa cantidad de células cerebrales.³

Es esencial resistir la tentación del dualismo. No tenemos una mente, o una consciencia que, en algún lugar al final del proceso, trate los datos producido por nuestros cerebros. Cualquiera sea el tipo de proceso en que consista la consciencia, es también un producto de nuestro cerebro.

Dicho esto, resulta muy difícil pensar en uno mismo de una manera no dualista. La expresión "Yo pienso en mí mismo de una manera no dualista" parece una contradicción.

Un propósito como "quiero sacarme de encima este recurrente apuro de tiempo, pero no tengo éxito" se relaciona con estas cuestiones problemáticas. ¿Quién es el jefe aquí?

Tempranamente señalé en este libro las objeciones de los psicólogos behavioristas contra la introspección. Ella no efectúa aporte fiable alguno para conocer la mente humana. Cuando pensamos en nosotros mismos advertimos en seguida que ello es verdad, por cierto. La introspección nos coloca en un profundo desorden dualístico (con los Yo, Mi, Lo mismo, verdadero Yo y así sucesivamente, los que se tropiezan unos con otros). Pero estamos condenados a pensar en nosotros mismos. Siendo jugadores que deseamos mejorar nuestro juego, debemos pensar en nuestros procesos de pensamiento, a menos que se pueda contratar un entrenador que nos dirija al respecto. Ello podría ser un buen reemplazo para esa voz en nuestra cabeza, la que afirma desear todo tipo de cosas, pero que al final parece tener escasa influencia o no tenerla en absoluto. El entrenador debería tener, naturalmente, algún tipo de autoridad sancionadora. ¡Contráteme!

En el Capítulo 11 presenté la imagen de una compañía para aclarar algunos aspectos del funcionamiento de nuestra mente. Nuestra consciencia podría pensar que es ella la jefa en última instancia, pero puede ser en realidad solo la encargada de las relaciones públicas, con poca o ninguna influencia, puede aún estar mal informada, pero muy apta para comunicar la estrategia y las razones subyacentes, los planes para el futuro etc., aunque tales comunicaciones pueden ser en su mayor parte construcciones o ajustes de lo que está sucediendo en el momento.

Para permanecer en esta metáfora: ¿Qué decir de la sociedad como un todo? ¿Hay en ella conflictos de interés, diferentes planes y ambiciones? ¿Cómo se toman las decisiones: de una manera más o menos democrática, o por el derecho del más fuerte?

Al pensar sobre la mente humana, estamos condenados a usar estas metáforas. Todo el campo de la psicología puede ser descrito como metafórico en este sentido. Si queremos describir lo que está sucediendo "realmente", deberíamos describir los billones y billones de diminutas acciones a nivel celular, lo cual es imposible, por supuesto.

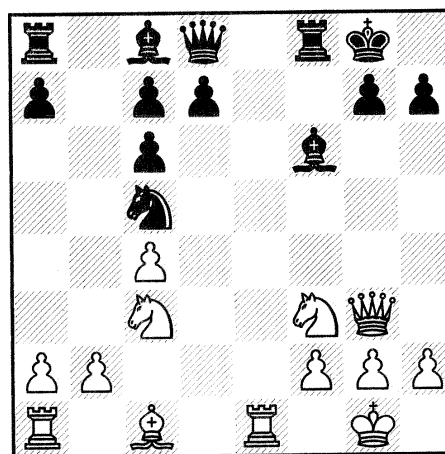
Uno de los éxitos de la investigación sobre inteligencia artificial es la mejora de nuestra comprensión de la mente humana. Hay muchas diferencias entre nuestra mente y el ordenador, pero un aspecto común es el notable hecho de que ellos producen complejidad a partir de una enorme cantidad de acciones simples.

Las técnicas que permiten a los neurocientíficos obtener imágenes de la actividad de nuestros cerebros son cada vez más refinadas, pero nos encontramos aún lejos de poder ver, por ejemplo, la variante 1. ♖xh7 ♔xh7 2. ♘g5+ ♕g8 3. ♗h5, desarrollarse en la cabeza de alguien. Recuérdense los experimentos de De Groot con los ajedrecistas pensando en voz alta. ¡Cuánto más sencillos hubieran sido estos experimentos con los jugadores simplemente pensando y la maquinaria de neuroimágenes relatando exactamente qué jugadas y líneas son consideradas y calculadas, y cómo están siendo ellas evaluadas! No estoy tra-

tando de superar a Donner, pero me sorprendería que esto fuera posible durante mi vida.

De modo que para el pensamiento humano no tenemos aún más que una imagen general. Y es realmente muy general: para la neurociencia es aún un misterio cómo puede exactamente un conjunto de células "contener" un trozo de información, un recuerdo o una jugada de ajedrez. Esto no se aplica al pensamiento de los ordenadores, dado que los hemos fabricado nosotros.

Adams – Howell Londres 2010



Ejercicio 92. Juegan las blancas

En esta posición Adams eligió 14. ♘g5, y ésta parece ser la mejor jugada. Si le preguntáramos por qué, Adams podría decir algo sobre el desarrollo y sobre lo fuerte que es el alfil de "f6", tanto en defensa como en ataque.

Si pudiésemos ver dentro de su cerebro mientras está pensando esta jugada, podríamos ver millones de células con información ajedrecística, con ondas de actividad y comunicación que pulsan a través de sus diversas partes, y que rápidamente se condensan en el "área ♘g5" como el principal centro de actividad (si es que tal área existe, suponiendo que esta sea una buena metáfora).

Si consultamos a un ordenador por esta posición, estará de acuerdo en que ♘g5 es la mejor jugada. Le di a mi programa un minuto y a

ese punto evaluó ♕g5 con una muy pequeña ventaja de 0,11. Otras jugadas dejarían a las blancas en peor situación. Ahora no tenemos que aplicar alguna complicada neuroimagen al ordenador para descubrir lo que sucede en su "cabeza". Todas las líneas del programa utilizadas para alcanzar esta decisión podrían (en principio) imprimirse.

Podría reproducir todas estas variantes (además de las evaluaciones correspondientes) para arribar a una imagen razonablemente completa de cómo el ordenador se decidió por la jugada ♕g5. Dado que el ordenador procesa mucha información en un minuto no estoy seguro de cuánto tiempo le llevaría repasar nuevamente todas estas variantes. Por lo tanto, si tiene un poco de tiempo y desea tomar parte en un experimento y la noción de "sentido de la vida" no tiene especial valor para usted, por favor contácteme.

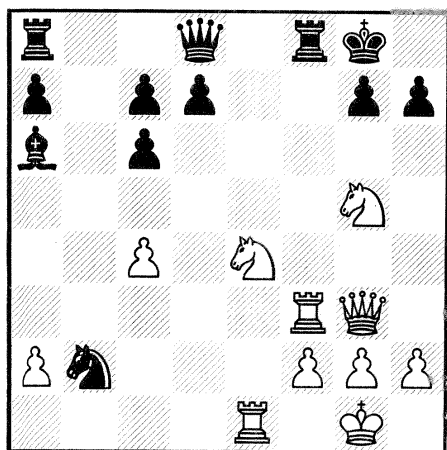
14...♖d3

Esto podría ser demasiado ambicioso; 14...d6 es una continuación sólida. Adams conduce el resto de la partida en gran estilo.

15.♖e3 ♖xb2 16.♖ae1 ♕xg5

Luego de 16...♖xc4, 17.♖e7! hubiera sido el punto fino del juego de las blancas; 17...♕xe7 18.♖xe7, le da un fuerte ataque a las blancas, "g7" y la dama en "d8" son los objetivos directos.

17.♖xg5 ♖f6 18.♖f3 ♖d8 19.♖ce4 ♕a6



Ejercicio 93. Juegan las blancas

20.♖xh7!

El cambio previo con 20.♖xf8+ ♖xf8 y luego 21.♖xh7, también ganaba.

20...♖xf3 21.gxf3 ♖xh7 22.♖g5+ ♖g8 23.♖h4 ♕xc4 24.♖h7+ ♖f8 25.♖e5 ♕e6 26.♖h8+ ♖e7 27.♖xg7+ ♖d6 28.♖e4++.

Llevo más de treinta años jugando ajedrez, y este período coincide exactamente con el auge de los ordenadores. Recuerdo que cuando recién comenzaba a jugar un primo me visitó portando un ordenador. Era un tablero con piezas y el ordenador dentro de él. En nuestros días tenemos programas instalados en nuestra computadora, pero entonces nadie tenía una computadora en casa (de hecho, he visto el fin de los buenos viejos tiempos).

Mi primo jugaba ajedrez a duras penas, pero no obstante eso me informó que ese ordenador jugaba de manera extraordinariamente fuerte y que ello se debía sobre todo a que jamás cometía dos veces el mismo error. Probablemente ese conocimiento provenía del discurso del vendedor, pero fue una divertida desilusión, porque si algo caracterizaba a aquellos ordenadores tempranos era que repetían el mismo error una y otra vez. Si se les ganaba una partida de determinada manera, se podía continuar haciéndolo hasta llegar al más completo aburrimiento.

Eran aquellos los días en que podíamos burlarnos de los ordenadores y J. H. Donner y especialmente Tim Krabbé escribieron algunas divertidas historias sobre este asunto. Considerando las antiguas máquinas de ajedrez y su juego loco, es comprensible que nadie tuviera duda alguna sobre la superioridad humana. Pero los días de reinos han pasado y la máquina ha triunfado.

Debo admitir que me costó mucho admitirlo. Pero como todos sabemos, envejecer significa dejar de lado ilusiones, de modo que actualmente, tal como el resto de nosotros, miro fijamente el monitor del ordenador y trato de darle algún sentido al veredicto del oráculo.

¿Qué podemos aprender de las diferencias entre el pensamiento humano y el de los ordenadores?

Veo pocas perspectivas en el esfuerzo de implementar técnicas de pensamiento del ordenador. Como dije en el capítulo precedente, Herten alude a ello cuando habla de "ojos de ordenador", que, según se presume, trascenderían los límites humanos. Pero no podemos ser más listos que la bestia, eligiendo las mejores partes del total: para lograr las buenas elecciones, el ordenador necesita disponer de sus billones de líneas en cada oportunidad, para realizar cada jugada. Nosotros, en cambio, jugando al máximo de nuestras posibilidades, nos concentramos en las jugadas que esperamos que sean las más promisorias. En algunos casos en el proceso no se consideran en absoluto las buenas jugadas. Con Herten podríamos definir eso como el límite humano. La palabra "límite" tiene una connotación negativa, pero en este caso no hay manera de evitarla. Debemos ser limitados, con fuerza bruta sería ya un gran logro si pudiéramos alcanzar la segunda media-jugada. No, a la segunda media-jugada definitivamente no llegaremos, pero la primera debería poder ser alcanzada por nosotros.

De todos modos, podemos realmente esperar un incremento a través de la cantidad. No la que consiste en billones de variantes, sino la cantidad humana: el conocimiento que llevamos al tablero. Dado que la edad es un factor, podemos mejorar paso a paso nuestro conocimiento del ajedrez, con cada pequeña porción de ajedrez que absorbamos. Nuestro cerebro mantiene cierta flexibilidad, aun cuando envejezca, y se pueden formar nuevas células o mejores conexiones entre ellas.

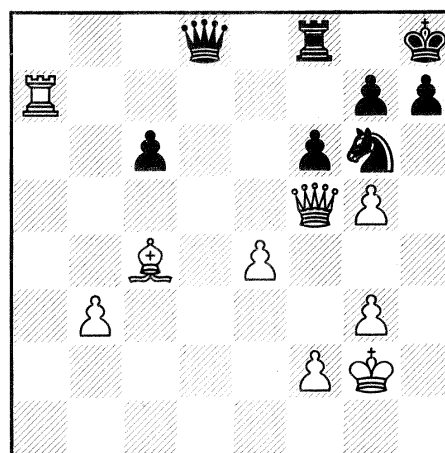
Respecto del asunto relativo a no omitir las así llamadas jugadas "ocultas" o "sorpresivas", la mejor estrategia es procurar elevar el nivel general de juego, de modo que estas jugadas pueden dejar de ser tan ocultas o sorpresivas. Hay algunos libros que se concentran en esta categoría de jugadas. Ellos pueden ofrecer abundantes posiciones instructivas. También pueden ofrecer los "secretos" detrás de ellas, pero no creo que ellos existan. Aparte de esto: cuanto más fuertes sea, más fácilmente encontrará estas jugadas. Dado que no podemos evitar algunos límites, preferimos los de Carl-

sen a los de un principiante. Pero con esto no revelamos ningún gran secreto.

Echemos un vistazo a una categoría de esta dificultad-para-encontrar-jugadas. Se afirma con frecuencia que tenemos especial dificultad con las jugadas de retroceso. Dentro de ellas puede también crearse una subcategoría de jugadas largas de retroceso de dama o de torre. Ya hemos visto algunas jugadas de este tipo en el libro (problema 17 en el Capítulo 3 y problema 27 en el Capítulo 4). Les daré tres ejemplos más, dado que son entretenidos.

Molnar - Scherbakoff

París 1962



Ejercicio 94. Juegan las blancas

43. ♖xg6! ♜g8

Hubiera sido más elegante permitir la ejecución de la idea blanca con 43...hxc6 44. ♖a1.

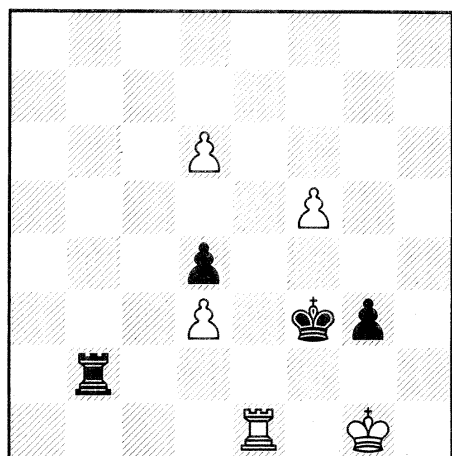
44. ♖f7

Las negras abandonaron.⁴

Ver el diagrama siguiente

Aquí las negras no vieron nada mejor que hacer tablas, pero tenía a su disposición una bella maniobra ganadora: 52...g2! 53.d7 ♜b8, y dada su desafortunada configuración, las blancas no tenían defensa contra la maniobra ...♜b8-h8-h1.

Klinova - Krush
Dresden 2008



Ejercicio 95. Juegan las negras.

52...♖g2+? 53.♔f1 ♜h2 54.♔g1 ♖g2+

Y se acordaron las tablas luego de algunas pocas repeticiones más.

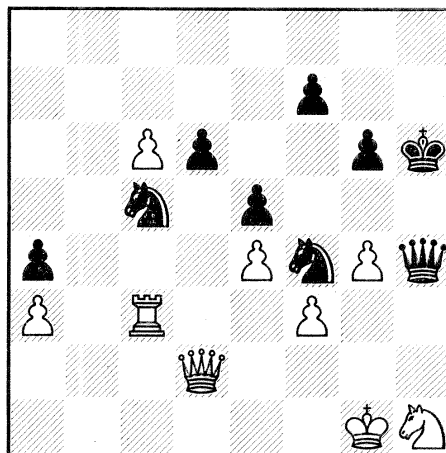
Era difícil de advertir y probablemente la falta de tiempo jugó también su papel. Otro factor que podría asimismo incidir en la omisión de estas jugadas largas de retroceso, podría ser llamado "el efecto de inclinación hacia delante". Todos tenemos una cierta tendencia a enfocarnos en el sector del tablero en el que se está desarrollando la acción. Algunos jugadores se mueven físicamente hacia adelante cuando están atacando, hasta aproximar de manera intimidante su cabeza a nuestro vulnerable rey.

El descuido del resto del tablero (el interior) puede causar daño. Unos pocos años atrás, pasé un pequeño bochorno debido a este efecto.

Ver el diagrama siguiente

Luego de una tensa lucha las negras se encontraban en problemas, y aquí miraba yo intensamente al rey blanco, para compensar de algún modo el avance del peón "c" de mi rival.

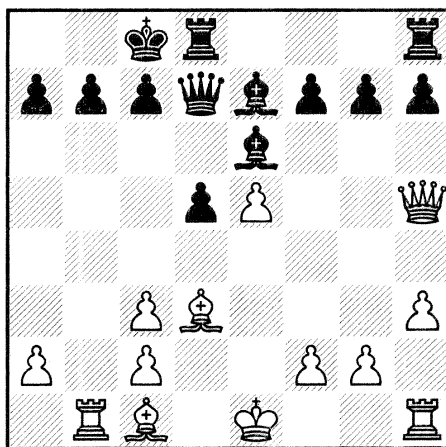
Conquest - Hendriks
Hastings 2009



Finalmente, creí ver algo que me aseguraría unas tablas. Y jugué 52...♔h3+. Para entretenimiento de los espectadores, mi oponente tuvo que señalarme que esta jugada no está permitida.

La partida se estaba jugando en uno de los tableros "vivos", pero pienso (espero) que mi jugada no haya sido transmitida porque estos tableros no aceptan las jugadas ilegales.

Un tanto avergonzado pensé en rendirme de inmediato, pero continué jugando y perdí luego de unas pocas jugadas.



Esta posición de la Defensa Petroff no surgió en una partida real. Parece que todo está en orden para las negras, pero de una

manera muy bonita, las blancas pueden traer su dama al otro flanco con efecto decisivo.

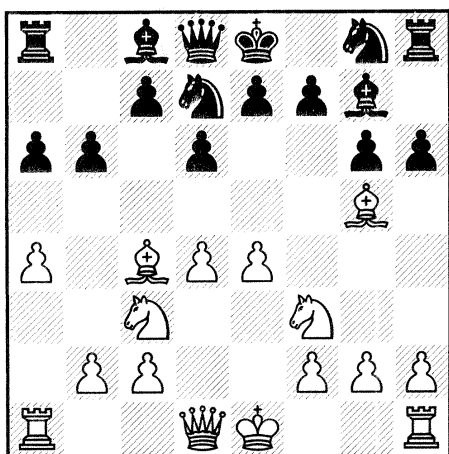
12.♖b5! c6 (Ejercicio 96) 13.♙a6!! bxa6 14.♚e2

Y las blancas tienen un ataque ganador.

Se podría plantear la cuestión de si efectivamente omitimos esas jugadas largas de retroceso con mayor frecuencia de lo esperado, pero para probar que no es así se debería efectuar una investigación más o menos elaborada. No me sorprendería, no obstante, que descubriéramos que tenemos al menos una "tendencia a las jugadas hacia delante".

Recientemente estaba buscando una variante de apertura cuando mi programa me mostró qué significa carecer de toda tendencia.

1.e4 g6 2.d4 ♗g7 3.♘c3 d6 4.♙g5 a6 5.♘f3 ♘d7 6.a4 b6 7.♙c4 h6



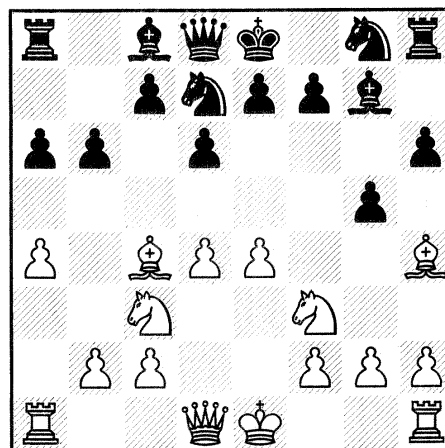
Aquí la primera elección de Houdini fue la sorprendente **8.0-0!**? Espero tener alguna vez la posibilidad de jugar esto en una partida seria. Para obtener el máximo efecto, antes de hacer esta jugada uno debería comportarse de

manera nerviosa y sospechosa.

Si se responde con **8...hxc5 9.♙xf7+ ♔xf7 10.♘xc5+**, ahora tanto **10...♔e8 11.♘e6**, como **10...♔f8 11.♘e6+** pierden la dama; **10...♔f6 11.♘d5+**, conduce al mate.

La trampa es conocida en otra versión. Luego de **8.♙h4** (en lugar de **8.0-0**) **8...g5?**

Rublevsky - D'Amore Estambul 2000



Ejercicio 97. Juegan las blancas

9.♙xc5! hxc5 10.♙xf7+! ♔xf7 11.♘xc5+ ♔f6 12.♚g4

Y las negras reciben mate pronto.

Incidentalmente, Rublevsky obtuvo igual victoria un año después en una partida rápida contra Chepukaitis.

Podemos usar los programas de ordenador en nuestro beneficio, si bien nuestro objetivo principal no debe ser llegar a incluir jugadas como **8.0-0** en nuestro horizonte.

¹ He perdido el artículo y por ello no puedo ser preciso.

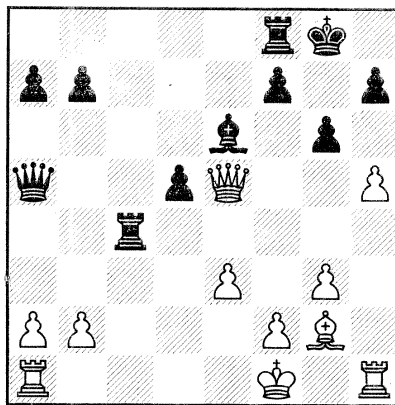
² J. H. Donner, *The king*, página 345.

³ Un libro muy exitoso en mi país sobre este tema es el de Dick Swaab, titulado *Wij zijn ons brein* (Somos nuestros cerebros). Ya el título suscita muchas críticas. El hecho de que nuestra mente, nuestra personalidad, nuestro "más real ser-en-sí" sea un producto de nuestro cerebro, parece aún ser un concepto muy sensible y, para algunas personas, hasta ofensivo.

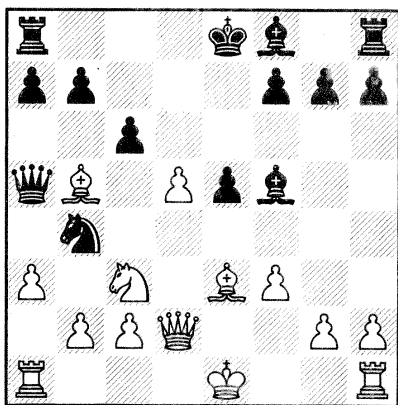
⁴ Esto trae a la memoria la famosa final entre Karpov y Taimanov en Leningrado, 1977.

20. Ejercicios

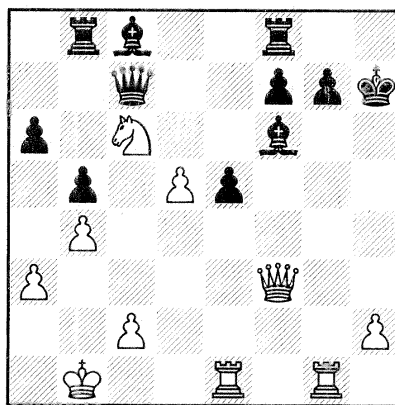
La "táctica del ordenador" es un tópico importante en este capítulo. Algunos de los siguientes ejercicios están basados en hallazgos hechos por el ordenador y ofrecen bastante dificultad.



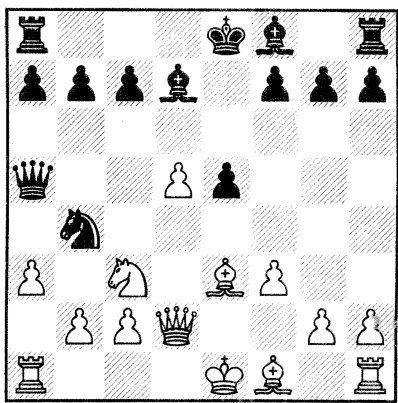
100. Juegan las negras



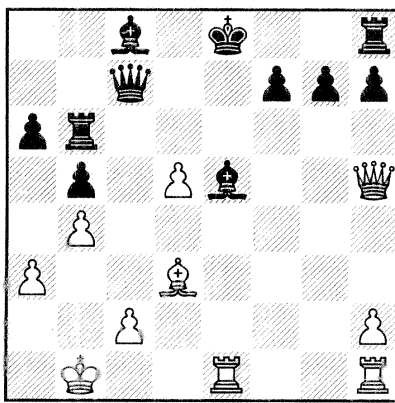
98. Juegan las blancas



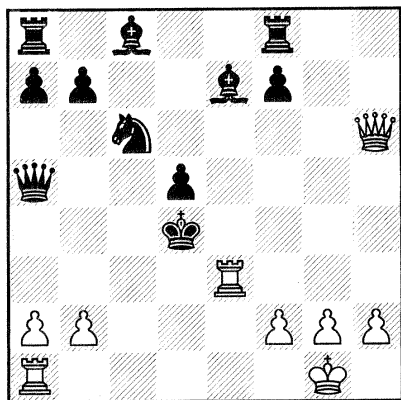
101. Juegan las blancas



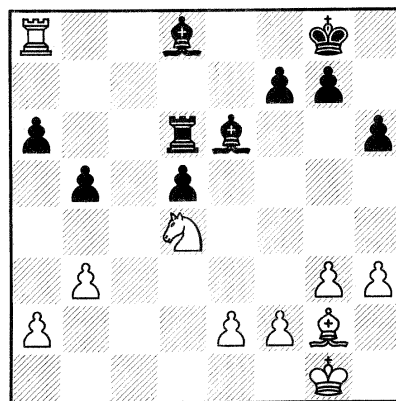
99. Juegan las blancas



102. Juegan las negras



103. Juegan las blancas



104. Juegan las blancas

20. El estándar humano

Los ordenadores son buenos en mostrarnos las jugadas especiales que no advertimos. Y por esa razón, también lo son al señalar las jugadas menos corrientes que omitimos.

El ordenador es una gran ayuda para el análisis y una herramienta invaluable para el jugador que desea mejorar. Nos muestra jugadas que creemos habríamos podido descubrir por nosotros mismos. Con frecuencia nos muestra jugadas cuya omisión no deberíamos reprocharnos. No obstante, ellas pueden ser instructivas o estéticamente gratificantes.

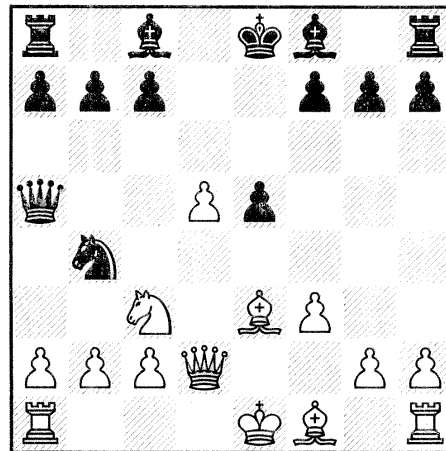
Esas jugadas pueden eventualmente ser simples, en el sentido de que no necesitan ni muchas ni largas variantes. Con mucha frecuencia, no obstante, las recomendaciones del ordenador nos conducen a un laberinto de complejas y embrolladas variantes, forzándonos a invertir algún tiempo para tener una idea de lo que está sucediendo.

En todo caso, pienso que es útil mantener el estándar humano en la mente, qué pensamos que está a nuestro alcance y qué no. Esto depende en gran medida de nuestra fuerza de juego, pero algunas de las jugadas especiales están aún más allá del alcance de los más fuertes grandes maestros. De modo que el lector está avisado.

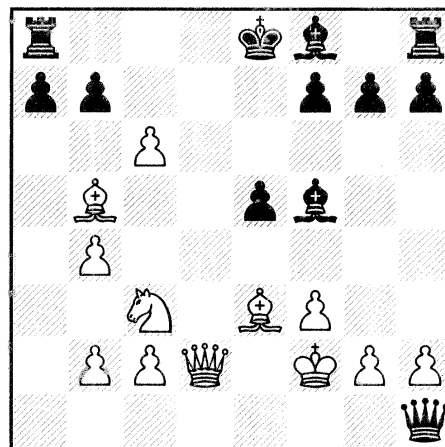
Ver el diagrama siguiente

Recientemente analicé una partida de uno de mis estudiantes que demostraba amablemente mi propia línea de demarcación, a pesar de que la jugada que observé era mucho más complicada que la que omití.

En esta promisoria posición mi estudiante jugó 11.♖b5+, que es una jugada decente, y luego ganó la partida.



Mi atención fue atrapada por 11.a3, con la idea de sacrificar tal vez una torre, ¡o dos! La continuación más activa de las negras sería 11...♗f5. Ahora 12.♖c1 ♘a6 13.♖b5+ ♗d7 14.♗xd7+ ♖xd7, es fuerte, pero aún lo es más 12.♖b5+ c6 (Ejercicio 98), y ahora el famoso doble sacrificio de torre 13.axb4!! Luego de 13...♔xa1+ 14.♗f2 ♔xh1 15dxc6

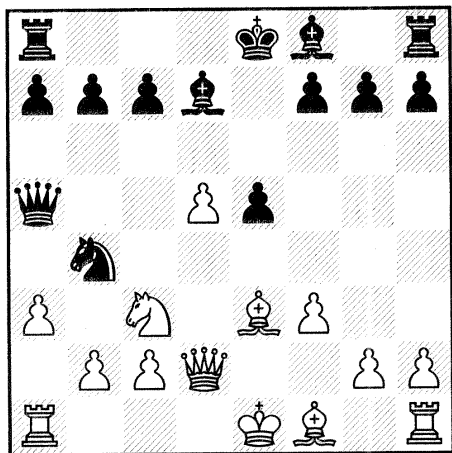


Las blancas tienen gran ventaja y un ataque ganador.

Pero no es una variante tan claramente ganadora, de modo que aun cuando se vea la idea y la posición resultante, debería tener algún coraje para decidirse por ella.

Yo estaba satisfecho con que el ordenador sostuviera mi idea. El doble sacrificio de torre, de todos modos, es un tema táctico estándar, por suerte toda la línea, aun cuando es complicada, permanece en el ámbito de la capacidad humana.

Ya que 11...♔f5 fue refutada, tuve en cuenta la más modesta 11...♔d7, con la idea de enrocar largo.



Ejercicio 99. Juegan las blancas

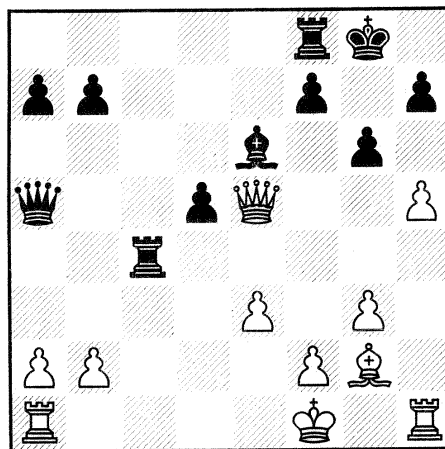
Consideré 12.0-0-0 y 12.♔c4, las cuales son, ambas, jugadas decentes que aseguran una gran ventaja. Pero por lejos la más fuerte era la que sugirió la computadora, una jugada que temo no habría encontrado por mí mismo: 12.♖d1!

De hecho, ¡una jugada de retroceso de dama! Y bastante tonta a primera vista, pero al cubrir la torre de "a1", las blancas amenazan tomar el caballo. El punto se advierte luego de 12...♘a6, cuando 13.b4! atrapa la dama. Las negras están forzadas a entregar una pieza, sin compensación alguna.

La última vez que el ordenador tuvo que

corregirme fue bastante bochornoso, tanto para mí como para mi oponente. No solo omitimos ambos una maniobra táctica no demasiado complicada, sino que tampoco la advertimos en nuestros análisis.

Hendriks - Van Onzen Arnhem 2011



Ejercicio 100. Juegan las negras

En esta competición de club no había mucho en juego, por lo que adopté un desarrollo un tanto experimental. Dada la existencia de amenazas tales como h5-h6 y hxg6, yo esperé que mi oponente intentaría cambiar damas, lo que él hizo con 18...♖c7? Y tras 19.♖xc7 ♖xc7 20.♗h4! mi armado estaba completo y finalmente tuve éxito en convertir mi pequeña ventaja.

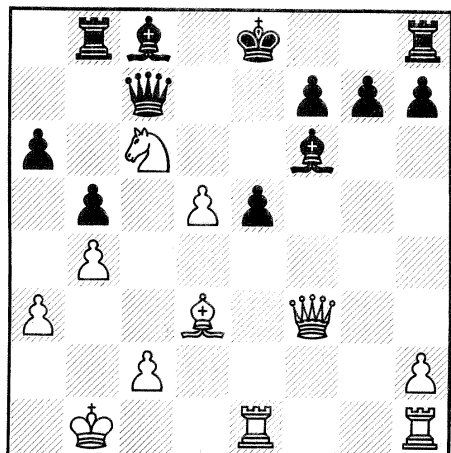
¡Pero 18...♖a6! 19.♔g1 f6! hubiera atrapado a la dama blanca!

En años recientes hemos visto en video más y más coberturas de grandes torneos. En el torneo Tata Steel, en la sala de prensa se registra el comentario del ganador de la mejor partida de la ronda. Dado que se hace inmediatamente después de la finalización de la partida, ello ofrece una posibilidad única de ingresar a los pensamientos del gran maestro, aún no esmaltados por los análisis del ordenador.

En la edición del 2010, Hikaru Nakamura

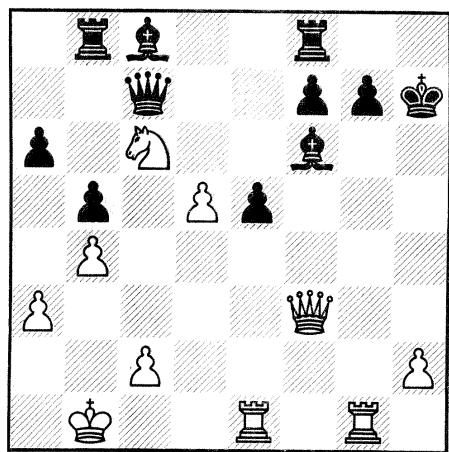
obtuvo una muy convincente victoria contra Loek van Wely. Yo miré el comentario en video, y mientras añadía sus comentarios a las jugadas, mi ordenador encontró una jugada especial.

Nakamura - Van Wely Wijk aan Zee 2010



Las blancas han sacrificado un peón, pero su poderoso caballo en "c6" y su ataque contra el rey negro en la mitad del tablero, les otorgan amplia compensación.

Ahora 21...0-0 podría ser clasificado como "enrocar en la cara"; una bella variante que demuestra el riesgo de esta elección sería 22.♖hg1 ♔h8 23.♕xe5 ♖xe5 24.♗f6! gxf6 25.♗e4 y sigue pronto el mate.



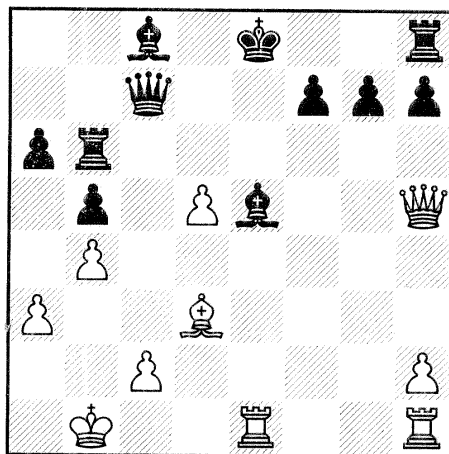
Ejercicio 101. Juegan las blancas.

24.♗xf6! gxf6 25.♗e4 y sigue pronto el mate.

Van Wely intentó 21...h5 y tras 22.♗xe5+! ♕xe5 23.♗e1, las blancas obtuvieron un ataque muy fuerte que fue exitoso a la postre.

En la conferencia de prensa, Nakamura dedicó alguna atención a la jugada 21...♗b6. Contra ella él pensaba jugar 22.♕xe5. En lugar de ello 22.♗hg1! hubiera mantenido el ataque en marcha, y tal vez de pensarlo nuevamente Nakamura la hubiera elegido, dado que hay un vacío en la combinación que planeaba.

Luego de 22...♕xe5 23.♗h5



Ejercicio 102. Juegan las negras.

Las negras no pueden jugar 23...f6, por cierto, pero la jugada especial que propone el ordenador 23...g5! pone un palo en la rueda. Ahora 24.♗xg5 permite 24...f6, y las blancas no tienen real compensación.

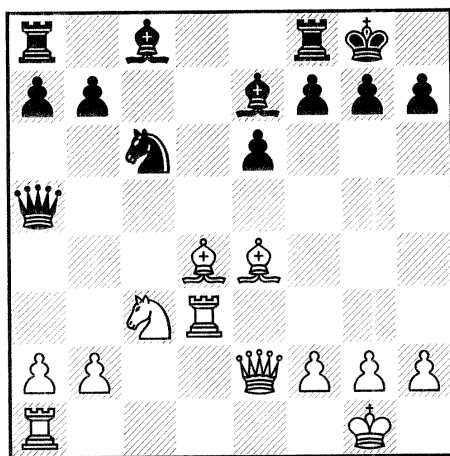
Los mejores jugadores deben sentirse un tanto contrariados al omitir un movimiento como 23...g5, pero los pobres mortales pueden ser consolados con la noción de mala suerte.

En el capítulo 3 dediqué alguna atención a "mi más bella jugada". Un aspecto un poco triste de esta jugada consiste en el hecho de que jamás tuve la oportunidad de realizarla en una partida. Por fortuna tengo una muy buena segunda jugada candidata, pero aparece de nuevo un factor deprimente: es una muy fea jugada de ordenador.

En un análisis precedente hemos visto el clásico doble sacrificio de torre. Nunca logré jugar uno en mis partidas, a pesar de que es una de las combinaciones que todo jugador de ajedrez desea realizar al menos una vez en su carrera. A esta lista se podría añadir (razonablemente) la promoción menor, unas tablas, un bonito ahogado y muchos más.¹

El doble sacrificio de alfil (la así llamada combinación de Lasker-Bauer) también pertenece a esta lista, y ése si intenté hacerlo en una ocasión. ¿O lo hice? Bien, comencé la preparación del sacrificio, mi oponente lo evitó y a posteriori se demostró que no era ganador. Sin embargo, estoy orgulloso de él.

Hendriks - Simutowe Dieren 2008



Las blancas han sacrificado un peón y sus piezas parecen muy amenazantes sobre el rey negro. Pero la dama negra ejerce una buena defensa, por ejemplo impide a su colega blanca participar en el ataque con ♖h5. Y las blancas tienen que darse prisa, dado que si las negras logra jugar...e6-e5, completará el desarrollo y hará retroceder a las piezas blancas.

El fuerte deseo de jugar ♖h5 me puso en la senda de mi siguiente jugada.

18. ♘d5!!

Los signos de admiración son por el concepto, pero no es una jugada ganadora.

Probablemente las blancas tengan suficien-

te compensación por el peón pero no hay continuación alguna que arroje algo convincente.

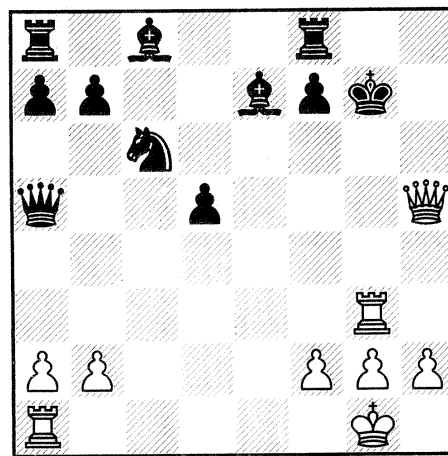
Aquí las negras invirtieron bastante tiempo y llegó a la conclusión de que el doble sacrificio de alfil era ganador. Este era un buen cálculo humano.

Para un humano era simplemente imposible detectar la jugada ganadora.

Las negras eligieron 18...f5? y luego de 19. ♘c3 ♖a4 20. ♖g3 ♖f7 21. ♘c2 ♖a6 22. Sd3 ♖a4 23. ♘c7 ♖b8 24. ♘xe6, las blancas obtuvieron una ventaja ganadora.

De modo que las negras tuvieron que aceptar el caballo con **18...exd5** y siguió entonces el doble sacrificio de alfil: **19. ♘xh7+ ♘xh7 20. ♖h5+ ♘g8 21. ♘g7 ♘g7**

A 21...f6, se replica **22. ♖g3**, ganando. **22. ♖g3+**



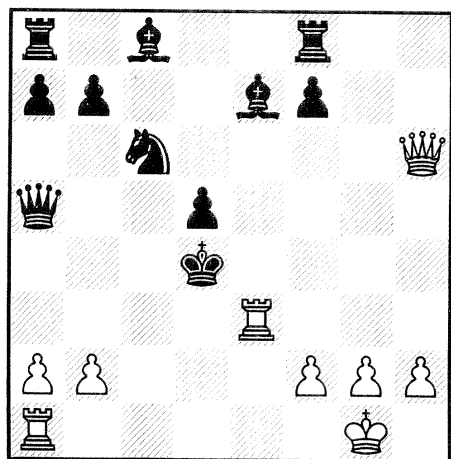
La secuencia es forzada y al fin la dama blanca (en la sexta fila) y la torre (vía "e3") cooperan perfectamente para llevar al rey negro a una red de mate, muy adentro de la posición blanca.

22... ♘f6 23. ♖h6+ ♘e5 24. ♖e3+ ♘d4

También pierde 24... ♘f5 25. g4+ ♘xg4 26. ♘h1 ♘f5 27. ♖g1.

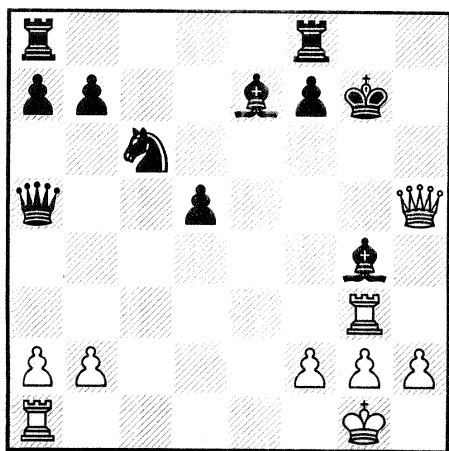
Ver el diagrama siguiente

Y ahora la tranquila jugada **25. ♖c1** sella el destino de las negras. Las blancas tienen muchas amenazas de mate, ♖f4 para comenzar, y no hay defensa adecuada contra ellas.



Ejercicio 103. Juegan las blancas

¿Cómo pueden salvarse las negras? Volvamos a la posición del diagrama luego de **22.♖g3+**. La cooperación entre la dama blanca y la torre es esencial y las negras pueden perturbarla mediante **22...♗g4!!**. A primera vista es una jugada absurda; si se mira más cuidadosamente, se aprecia que es una brillante doble desviación. Dado que las negras tienen tres piezas de ventaja bien puede devolver una.



Ahora **23.♗xg4+**? permite al rey negro escapar luego de **23...♔f6** **24.♖h6+** **♔e5**. Nótese que las blancas no tienen a disposición la jugada **25.♖e1+**, dado que esta casilla está cubierta por la dama en "a5". Por ello era tan importante tener la posibilidad de jugar **♖e3**.

La mejor jugada, **23.♗xg4+** conduce a una posición poco clara tras **23...♔f6** **24.♖e3**.

Tal vez las blancas tengan suficientes posibilidades de ataque como para mantener el equilibrio.

La máquina sugiere también **23.b4!?**. Estamos ahora realmente internados en el país del ordenador. ¡Embarullar es lo que mejor les sale! Se responde a una doble desviación con una jugada de triple propósito: desviación (el alfil desde "e7" en caso de **23...♗xb4?**, luego de lo cual seguiría **24.♗g5+** **♔h7** **25.♖xg4** con mate), interceptación (el control de la dama sobre "e1" en caso de **23...♗xb4?**, lo cual también conduce al mate luego de **24.♖xg4+** **♔f6** **25.♖h6+** **♔e5** **26.♖e1+** **♔f5** **27.♖f4** mate), y finalmente atracción de la dama a "b4". Luego de la jugada única **23...♗xb4** **24.♖xg4+** **♗xg4** **25.♗xg4+**, las opciones parecen ser iguales.

Al calcular las posibilidades tras **18.♗d5** ningún jugador humano puede ver **22...♗g4**. Aunque es difícil juzgar la habilidad de quienes son más fuertes que uno, sospecho que esta jugada está fuera del alcance aún de los mejores.²

Usar el ordenador para analizar, es una herramienta muy útil para hacerse una idea de las posibilidades tácticas en nuestras partidas. Hasta qué punto las variantes que se encuentran con el ordenador tienen un significado concreto para nosotros, depende obviamente de nuestro nivel de juego. Cada uno debe hacer su propia valoración sobre este punto.

Pero aun cuando concluyamos que un descubrimiento del ordenador está mucho más allá de nuestra capacidad, podemos siempre disfrutar de su belleza. Resulta obvio que "hermoso" es una calificación humana. El ordenador no se ocupa (por ahora) de la belleza. Un increíble sacrificio de dama es solo una entre un millón de opciones que él considera en cada caso en que le toca jugar, y ni más ni menos especial que cualquier otra jugada.

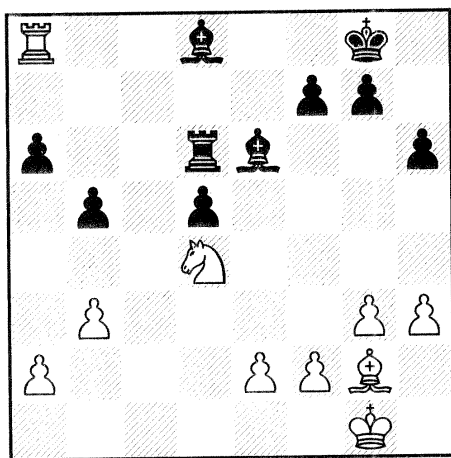
La mayoría de los programas tienen un mecanismo de selección. Cuanto más profundamente calcula un programa, más posibilidades existirán de que omita variantes im-

probables pero fuertes. Pero cerca de casa, nada escapa a su atención.

Es con esto con lo que frecuentemente logra sorprendernos. Cuando un humano considera una posición, él ve lo que ya sabe. Cuando dejamos que el ordenador considere una posición, nos muestra lo que no pensábamos que podía ser.

Para concluir este capítulo les presento un último problema, en el cual el ordenador trajo algo hermoso a la superficie. Proviene del libro *Imagination in chess* de Paata Gaprindashvili, un bonito libro con muchos problemas bastante difíciles.

Kaplan - Ribeiro Skopje 1972



Ejercicio 104. Juegan las blancas

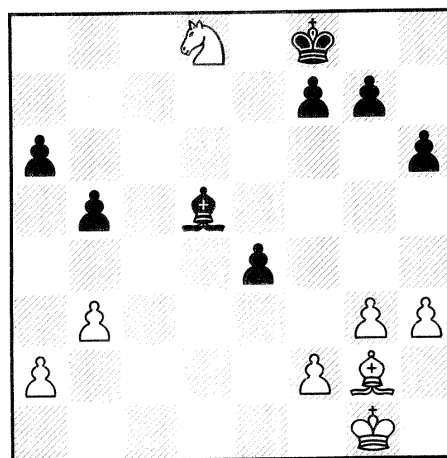
En una sesión de entrenamiento, quise utilizar este ejercicio, y como es habitual lo controlé con mi ordenador. Él mostró que luego de la solución del autor, que fue también la jugada de la partida, las negras no están aun liquidadas.

En realidad, entonces, la cuestión ofrece dos aspectos: primero ¿qué opciones de generar peligro tienen las blancas? Y segundo, ¿cómo pueden las negras defenderse luego de ello? Si contesta correctamente la primera pregunta, merece una felicitación.

Las negras tienen claramente algunos problemas por la clavada del alfil en "d8". No obstante, la directa 27. ♖c6 ♜xc6 28. ♜xd8+ ♔h7 29. ♜xd5 ♜xd5 30. ♜xd5 ♜c2, promete poco. En esta variante tal vez habréis visto el truco 29. e4 dxe4?? 30. ♜xe4+, ganando la torre. Pero las negras pueden evitarlo con 30... ♜c1+. Sin embargo, si se invierte el orden, ello puede conducir a la "solución": 27.e4!?

Ahora las negras se dieron cuenta de que no podían tomar en "e4" (debido a la variante ♖c6) y fueron por 27... ♔h7? Pero luego de 28.e5 ♜d7 29. ♜xa6, perdieron un peón y pronto también la partida.

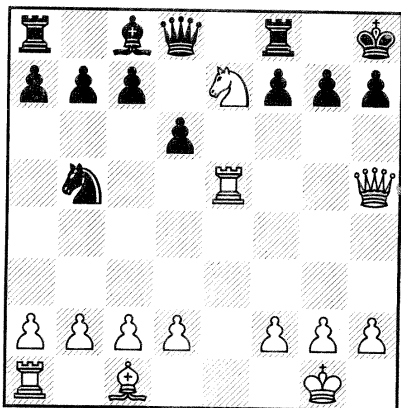
Sorpresivamente, 27...dxe4! era posible. Luego de 28. ♖c6 ♜d5!! 29. ♜xd8+ ♜xd8 30. ♖xd8 ♔f8, las negras recuperan el caballo y obtienen tablas.



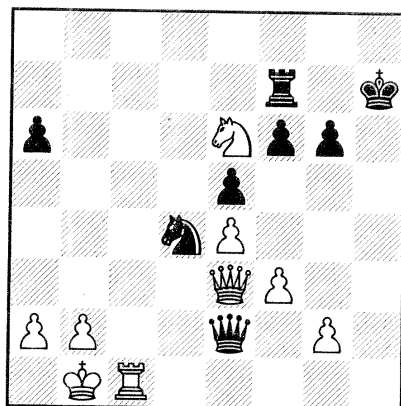
¹ Con relación al aspecto de la belleza, tengo aún pocas cosas en mi lista. El lector atento habrá notado que en lo que respecta al otro lado del espectro, ya estoy hecho.

² Nota del editor: ¡Solo Bent Larsen en una ocasión vio la misma maniobra táctica en su partida con Taimanov, Vincovci 1970! W.H.: Aunque la jugada de Larsen 23... ♜g4 no fue una doble desviación, pero de todos modos fue una brillante jugada.

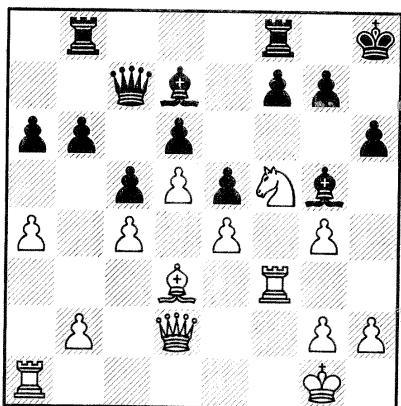
21. Ejercicios



105. Juegan las blancas



107. Juegan las blancas



106. Juegan las blancas

21. La teoría de la educación ajedrecística

"El talento tiene una ventaja: el derecho de trabajar más fuerte que los demás"

Alexander Vaisman

¿Qué tiene mayor influencia para determinar cuán lejos llegará un ajedrecista: el talento o la calidad de la educación en el juego?

Esta cuestión toca un punto de discusión más general en las ciencias sociales: la relación entre naturaleza y educación, o en otras palabras, la disposición hereditaria versus las influencias del medio ambiente.

En las últimas décadas los defensores de la influencia de la herencia han ganado mucho territorio. En el ámbito de las ciencias sociales, por un largo tiempo no se hablaba de la conducta humana como determinada por factores hereditarios. La doctrina predominante era la de la página en blanco: cada ser humano tenía desde su nacimiento la opción de desarrollarse en todas direcciones, y si él/ella no alcanzaba el éxito, se debía a diferencias en el entorno (pobreza, falta de educación), más que a diferencias de aptitudes.¹

Gracias al avance de la biología evolutiva y de la genética, los factores hereditarios han recuperado su lugar junto a los ambientales. En nuestros días muy pocas personas contradicen el hecho de que es la disposición hereditaria, en compleja relación con el entorno, la que determina de qué manera nos desarrollaremos como seres humanos. Se encuentra aún muy discutida la extensión de la influencia de cada uno de estos factores.

Un buen ejemplo de esta lucha se ofrece en la obra *The nurture assumption* de la psicóloga americana Judith Rich Harris.² Este libro causó una gran conmoción en el campo de la psicología del desarrollo. Harris llegó a la

sensacional conclusión de que la educación de los padres apenas tiene alguna influencia en el carácter de los niños. Junto a ello probó que gran parte de la investigación sobre esta cuestión puede ser arrojado al cesto de papeles.

Esto fue un duro golpe para la investigación científica seria en esta área, al igual que para muchas de las más populares publicaciones dedicadas a la educación de los padres.

Los factores hereditarios son en gran parte responsables del desarrollo del niño.

En el espacio que resta para los factores ambientales, los padres juegan solo un rol pequeño. De acuerdo con Harris, el grupo de pares en el cual crece un niño tiene un impacto mucho mayor que la influencia de los padres.

Los psicólogos del desarrollo, heridos en su orgullo, se arrojaron contra Harris, pero la investigación empírica sobre esta cuestión parece darle la razón. Tal vez algunos padres se sientan heridos dada su diligencia para hacer todo correctamente, pero para ellos también se encuentran algunos rasgos atractivos en esta perspectiva. Si no se llevan las cosas demasiado lejos, como padre no se puede dañar demasiado el desarrollo de sus hijos.

Esto es un gran alivio luego de los tiempos en los que dominaba el psicoanálisis, y se hacía creer a los padres que ellos podían infligir severos traumas a los niños aun con cuestiones menores.

El libro de Harris muestra de una forma luminosa cuántas malas investigaciones se han hecho en el campo de la psicología del desarrollo. Esta investigación con frecuencia ofrece conclusiones sobre la influencia de la crian-

za parental, si bien no puede excluir la posibilidad de que la herencia ejerza su influencia. Un simple ejemplo: un muchacho crece en una familia con padres fumadores y luego comienza él mismo a fumar. Esto no justifica la conclusión de que el ejemplo de los padres fue el factor decisivo.

Investigaciones que pueden demostrar las diferencias de la influencia de la naturaleza respecto de la educación, por ejemplo investigaciones sobre los mellizos que fueron adoptados, parecen indicar que los padres tienen escasa influencia sobre el carácter de los niños, más allá de lo que le transmiten sus genes.

Por ejemplo: uno de los mellizos es criado por sus padres adoptivos de una manera dura y desamorada. Más tarde él toma el camino del crimen. Su hermano mellizo es criado en una familia cálida y amorosa. Más tarde... él también se hace criminal.

Una bien conocida chanza entre psicólogos alude a esto:

"Juancito proviene de una familia desestructurada"

"Si, ¡Juancito es capaz de romper cualquier familia!"

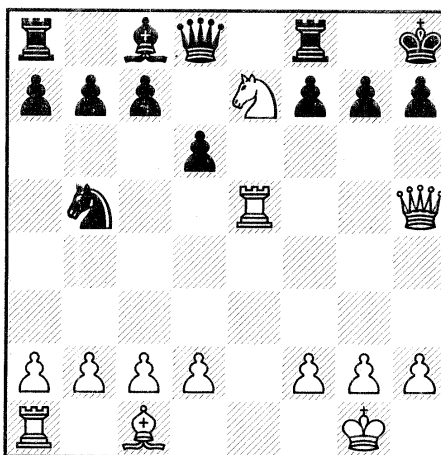
El libro *De larf* ("La larva" en español) del biólogo holandés Midas Dekkers es más entretenido y no tan estricto científicamente como el de Harris, pero llega a conclusiones similares. De acuerdo con Dekker, los padres no tienen que preocuparse demasiado sobre el desarrollo de sus niños. Sobre todo porque los niños están ya equipados con todo lo que necesitan para llegar a ser adultos competentes por sí mismos. Así como la larva del título puede llegar a ser una hermosa mariposa sin ayuda alguna de sus progenitores, un bebé puede, con alguna alimentación y protección, transformarse en un adulto completo por sí mismo.

Volvamos al ajedrez y echemos un vistazo al siguiente diagrama.

Ver el diagrama siguiente

Supongamos que es usted maestro y que uno de sus alumnos ha resuelto esta posición. La próxima vez que tenga esta posición, o una

similar en una de sus partidas, él juega 1.♖xb5: poco o ningún talento. O, si tenemos suerte, este demasiado-frecuente escenario no tiene lugar y los estudiantes juegan 1.♔xh7!: al menos algo de talento.

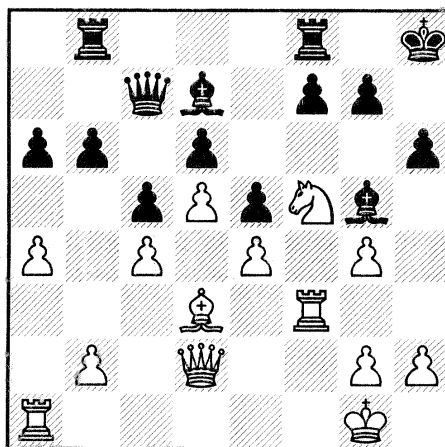


Ejercicio 105. Juegan las blancas

O aún mejor: el estudiante no solo resuelve correctamente una posición similar, sino que gracias a este único ejemplo también tiene éxito en resolver posiciones más o menos relacionadas con él, como las dos siguientes: ¡entonces tenemos un gran talento!

Golubenko - Bodnaruk

España 2000

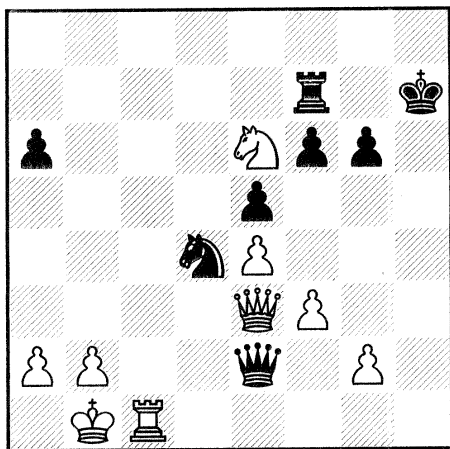


Ejercicio 106. Juegan las blancas

Luego de **1.♖xg5!**, las negras abandonaron, ya que hay mate en pocas jugadas (**1...hxg5 2.♖h3+ ♔g8 3.♘e7++**).

*Nomen est omen*³ pudo haberle dicho el jugador de las blancas a su oponente.

Spassky - Korchnoi Kiev 1968



Ejercicio 107. Juegan las blancas

Un mate similar surgió con **35.♖h6+**, y las negras abandonaron

Es necesario dedicar muchas horas para obtener lo máximo del talento de cada uno. Una gran voluntad de trabajo y una buena motivación son, por lo tanto, condiciones necesarias. En palabras del entrenador ucraniano Alexander Vaisman, que yo he utilizado como lema para este capítulo: "el talento tiene una ventaja: el derecho de trabajar más duro que los demás".⁴

No obstante, no es suficiente con acumular horas de estudio para alcanzar la cumbre. El conocimiento y la experiencia que permiten al gran maestro captar rápidamente la esencia de la posición, no son solo el resultado de un estudio intenso. Precisamente podemos reconocer el talento magistral en la facilidad con la que este conocimiento es obtenido. Para usar nuevamente las bien escogidas palabras de De Groot: "esta experiencia no es la cosa obvia y normal que podemos dar por descon-

tada, sino justamente la más fundamental y distintiva marca del maestro. El mismo hecho de que haya logrado construir un sistema tan amplio y firmemente diferenciado de fecunda experiencia, de que haya llegado a ser tan extraordinariamente hábil, es la prueba prístina de su disposición magistral".⁵

El jugador talentoso que desea trabajar debe ser alimentado: con buenos oponentes, para aprender mientras juega, y con un buen entrenamiento. ¿Podemos esperar milagros de este último?

Hay progenitores que piensan que si no dicen las palabras correctas en el momento correcto y si no le dan a sus hijos los juguetes correctos, los dañarán severamente en su desarrollo. Este temor parece injustificado. Los niños están bien equipados para obtener lo necesario por sus propios medios. El éxito evolutivo de nuestra especie sería difícil de explicar si criar bien a nuestros niños fuera un asunto tan rudimentario.

Tal vez pueda aplicarse para nuestra educación ajedrecística lo mismo que para nuestra educación común: ella debe ser provista, pero una vez hecho esto, la mayoría de los niños encontrarán su camino.

Muchas personas tienen muchas expectativas de lo que pueden lograr a través de un buen entrenamiento. Si busca en Internet el término "práctica deliberada" encontrará una multitud de artículos sobre *management* y *coaching*, vendiendo la convicción de que un entrenamiento bien conducido es más importante que el talento.

En el mundo del ajedrez un ejemplo extremo es Robert Hübner. En una bonita anécdota, Gert Ligterink relata que estaba organizando una pequeña fiesta para celebrar su primera norma de maestro internacional. Hübner pasaba, y cuando fue informado del motivo del encuentro, logró arruinar de inmediato la atmósfera festiva: "En casa tengo un perro que no sabe jugar al ajedrez. Pero si yo le enseñara durante medio año, el debería ser capaz de alcanzar cuando menos el título de maestro".⁶

Gracias a Internet, en nuestros días gente

de todo el mundo tiene a su disposición más que suficiente conocimiento ajedrecístico y buenos oponentes. Esto condujo a la situación que hay hoy muchos más jugadores fuertes que antes, y aún si se vive en un remoto rincón del mundo, se puede llegar a ser un fuerte jugador.

La vieja gloria holandesa del ajedrez Hans Bouwmeester (entre otros) ha declarado que la multitud de maestros y grandes maestros de estos tiempos bien puede ser definida como inflación. Yo no estoy de acuerdo con esto. Pienso que en nuestros días hay realmente muchos más jugadores fuertes que, por ejemplo, cincuenta años atrás.

La causa de ello es por cierto el hecho de que el conocimiento y la competición están al alcance de todos. Con esto casi hemos al-

canzado en el mundo del ajedrez la situación con la que soñaron los científicos progresistas de la página en blanco: posibilidades iguales e ilimitadas para todos.

No obstante, esa igualdad de oportunidades no condujo a una nivelación en la lista del *ranking*. No estamos todos agrupados cerca de los 2600 puntos de ELO, sino que hay jugadores que oscilan entre los 1000 a los 2800.

Esto no se debe solo a que algunos jugadores se entrenan más duramente, o con mayor decisión que otros. Se debe trabajar, pero el talento determina cuán rápido se avanzará y hasta dónde. Si no fuera porque hay muchas personas que piensan de otro modo podría decirse que esto es obvio. Por supuesto, tan pronto como el perro de Hübner me supere en el *ranking*, me retractaré de todo.⁷

¹ Sobre este punto se recomienda la lectura de la obra de Steven Pinker, *The blank slate*.

² El libro de Harris no solo ofrece una muy interesante perspectiva del tema, sino que es también muy ilustrativo de cuánta mala investigación (estadística) se hace en psicología.

³ N. de E. Del latín, "el nombre es el destino"

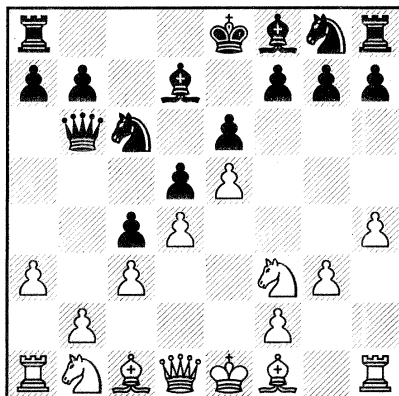
⁴ Alexander Vaisman en *The chess instructor*, página 117.

⁵ A. D. de Groot, *Thought and choice in chess*, página 321.

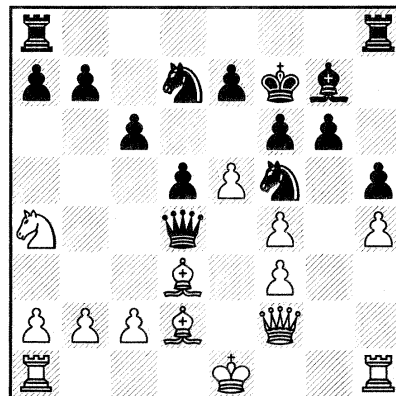
⁶ Véanse las columnas de Ligterink en el sitio del torneo Corus (hoy Tata Steel) (edición del 21 de noviembre de 2003). No estoy seguro de que puedan aún hallarse en la web. Podría haber una diferencia entre gatos y perros al respecto. He estado enseñando a mis gatos por más de un año y ellos han llegado a ser decentes jugadores de club, pero en manera alguna se aproximan a la fuerza de un maestro.

⁷ El talento cuenta. No estoy en condiciones de juzgar si para vosotros es ésta una buena o una mala noticia.

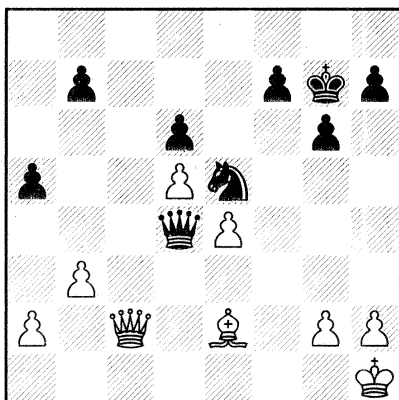
22. Ejercicios



108. Juegan las negras



110. Juegan las blancas



109. ¿Quién está mejor? Juegan las blancas

22. Los escrúpulos científicos de un entrenador de ajedrez

En los juegos de ordenador, el éxito y la derrota son la mayor parte de las veces expresados visualmente. El oponente, o en el peor de los casos su propio protagonista, cae entre llamas y rayos. Para el "programa mudo de enseñanza del ajedrez" que estoy planeando desarrollar, he estado buscando los signos adecuados para expresar aprobación o desaprobación. Al comienzo pensé sobre la expresión "bonito" y "no tan bonito" como el único lenguaje para ser usado, pero para que el programa fuese realmente mudo son preferibles los íconos ☺ y ☹.

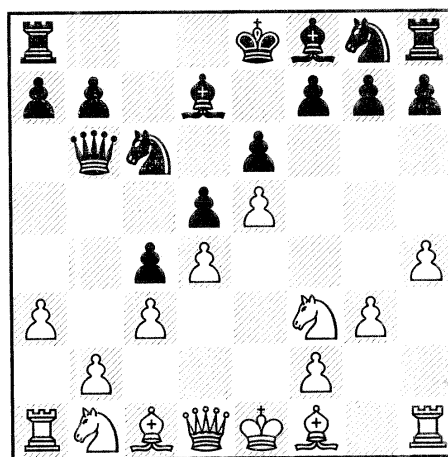
Tempranamente traté en este libro los experimentos de De Groot con grandes maestros que pensaban en voz alta. Él relató las dificultades de algunos de ellos para hablar mientras pensaban. Se los debió urgir repetidamente para que continuaran hablando, dado que de otro modo se quedaban en silencio mientras buscaban la mejor jugada.

Aparentemente, buscar las mejores jugadas no es algo que deba ser guiado por el lenguaje. ¿Es posible mejorar el nivel de ajedrez sin el lenguaje?

Una forma de entrenamiento que nos aleja de lo que podría ser llamado aprendizaje "conceptual" es la siguiente: se deja al programa jugar instructivas partidas a una velocidad determinada (por ejemplo cinco o diez segundos por jugada), sin comentarios, explicaciones o variantes. Se permite el uso de auriculares con una buena música de fondo. Los más sutiles finales de Capablanca acompañados de Vivaldi. Una selección de partidas de ataque de Tal con *heavy metal*.

La música de fondo es un asunto lateral, por supuesto, pero la idea de mirar sin la nece-

sidad de un proceso consciente puede ser fructífera.



Ejercicio 108. Juegan las negras.

La introducción de este nuevo método tendrá consecuencias. Un jugador de ajedrez educado clásicamente puede referir de manera elaborada por qué decidió jugar 8...f6! en esta posición: "Una típica estructura francesa, atacando la cabeza de la cadena de peones, procurando minar el centro blanco, y ganando espacio para el desarrollo". El jugador de nuestro nuevo programa solo farfullará: "Bien, eh ...f6, parece estar bien!".

¿Es el programa mudo de enseñanza del ajedrez un útil añadido al repertorio de métodos de entrenamiento? ¿Cómo se puede determinar su valor?

En algunos libros de ajedrez viejos, se pregunta si el ajedrez es una ciencia, una forma de deporte o un arte. Con frecuencia sigue a ello una respuesta matizada, en ocasiones la entusiasta "¡Los tres al mismo tiempo!".

La mayoría de los autores concuerdan en que es un tanto extraño llamar al ajedrez una ciencia. El ajedrez, después de todo, no es una teoría sobre una porción de la realidad, solo se refiere a sí mismo. Nuestra realidad se reduce a nuestras sesenta y cuatro casillas.¹

Sin embargo, la aproximación científica, con sus métodos particulares para alcanzar la verdad, juega un importante rol en ajedrez, por ejemplo en el modo en que un jugador busca la verdad en una determinada línea, partida o apertura.

Otra aspecto que puede verse desde una perspectiva científica es el relativo al aprendizaje y a la mejora del nivel de nuestro ajedrez del mejor modo posible. Pero el grado de certeza con el que podemos responder a estas dos cuestiones –"cuál es la mejor jugada" y "cuál es el mejor camino para aprender ajedrez"– es muy diverso.

Con relación a la primera pregunta, hay un importante consenso. En nuestros días más que en el pasado, especialmente desde que los fuertes programas de análisis pueden ayudar a decidir el asunto. Pero aún antes de que la máquina comenzara a adquirir fuerza, los ajedrecistas generalmente luchaban por arribar a un consenso y también lo alcanzaban. Desde esta perspectiva el ajedrez es un clásico ejemplo de cómo debería funcionar la ciencia: el lado con los mejores argumentos (las mejores jugadas) es probadamente correcto. Desde luego han existido algunas bien conocidas polémicas en la (temprana) historia del ajedrez, pero en la gran mayoría de los casos, los ajedrecistas (y los escritores) se han puesto de acuerdo sobre una línea convincente.

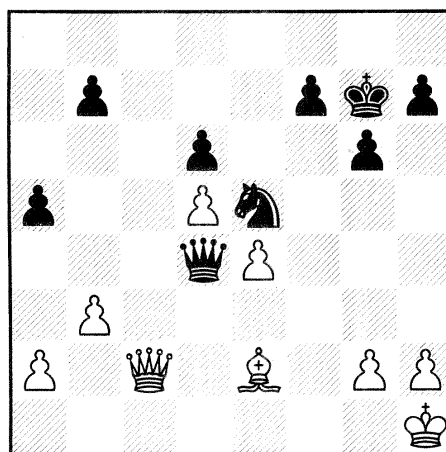
En el *post mortem* después de una partida, la mayoría de los jugadores, con muy escasas excepciones, buscan una verdad objetiva. El excampeón del mundo Anatoly Karpov era conocido por su hábito de tratar de ganar la partida una y otra vez en el análisis.

En una conferencia a la que concurrí, Arthur Yusupov contó una divertida anécdota sobre esto. Luego de haber hecho tablas con Karpov, a partir de una posición que no era del todo mala, a Yusupov no le agradaba la perspectiva de tener que defender nuevamente

su posición varias veces, de modo que tendió una pequeña trampa. "Fui afortunado al escapar", le dijo a Karpov, "debo de haber estado al borde de la derrota". "No, no", respondió Karpov, "no estabas tan mal, fíjate, podrías haber jugado esto y esto..." El truco tuvo éxito y allí estaba Karpov analizando de su lado.

Yo puedo recordar solo una vez en la que mi oponente discordaba completamente y vehementemente con mis propias impresiones.

Tare - Hendriks Hoogeveen 1999



Ejercicio 109. Juegan las blancas

Esperando, tal vez ingenuamente, que mi adversario estuviese de acuerdo, dije algo así como "casi ganada para las negras", pero esto pareció tocar un grano doloroso. Mi oponente dijo "no hay ningún problema" y cuando arrojó la expresión: "su alfil domina mi caballo", comprendí que estaba peleando por una causa perdida.

El asunto no se decidió sobre el tablero, ya que él perdió por tiempo enseguida.

30.h3 ♖f2 31.♙d1 ♜f1+ 32.♚h2 h5 33.♜e2 ♜f4+ 34.g3 ♜c1

Las blancas abandonaron.

Como ya dije, se trata de excepciones. En la mayoría de los casos los jugadores procuran

llegar a conocer que está sucediendo, objetivamente, y se ponen de acuerdo en ello.

Esta clase de consenso no se encontrará en el campo de la didáctica. La complejidad de las cuestiones, la diferencia de perspectivas ideológicas, la dificultad para llevar adelante investigaciones empíricas: todos estos factores conducen a un campo con muchas posiciones diferentes, en el cual se hace difícil efectuar distinciones científicas.

¿Puede este cuadro general de la didáctica aplicarse también a la pedagogía del ajedrez?

De alguna manera, la mayoría de los libros de ajedrez se refieren a la cuestión de cómo podemos mejorar nuestro ajedrez del mejor modo. Para tener una idea del calibre científico de las diversas respuestas, el manual de New in chess para los entrenadores de ajedrez, *The chess instructor* 2009, es un buen punto de partida.²

En este libro, un determinado número de entrenadores de ajedrez discuten una amplia gama de cuestiones. Ellos varían desde el ajedrez en las escuelas al entrenamiento de grandes talentos y desde lo puramente técnico-ajedrecístico a la didáctica general.

No todos se preocupan de la validez científica de su forma de trabajar. Uno que sí lo hace es el instructor ucraniano Alexander Vaisman: "He discutido sobre la falta de todo método científico en el entrenamiento ajedrecístico, y por lo tanto quisiera enfatizar al lector que lo que sigue es solo mi opinión personal".³

Esta clase de modestia es rara pero, en mi opinión, totalmente justificada. Enfrentados a una escasez de buenas investigaciones empíricas, construimos nuestras propias teorías con la ayuda de nuestra propia experiencia como jugadores, de nuestra propia experiencia como entrenadores, mediante el conocimiento de diferentes ciencias, siguiendo a otros entrenadores de ajedrez y por el consejo de jugadores fuertes. Todo ello puede ser valioso, pero no prueba la efectividad de determinada aproximación.⁴

Tendremos que conformarnos con esto, dado que una buena investigación científica tien-

de a ser prolongada, extensa y cara, y por lo tanto no asequible para el mundo del ajedrez. Si, por ejemplo, quisiera hacer un estudio comparativo entre el aprendizaje del ajedrez mediante un curso convencional y otros a quienes se deja que sigan su propio camino con un servidor en Internet, ello se convertiría pronto en una enorme empresa.

La práctica deliberada

El artículo en *The chess instructor* que parece ser el más científico, está escrito por Anique De Bruin, un psicólogo educacional holandés. Su trabajo está inspirado en la teoría de la práctica deliberada de K. Anders Ericsson. Ericsson dedicó mucho tiempo a estudiar el rendimiento experto en varios campos. Una de sus bien conocidas conclusiones es que toma mucho tiempo de estudio alcanzar un nivel experto, con frecuencia cuantificado como alrededor de 10 años o 10.000 horas.

Ya he discutido la cuestión de talento versus práctica. Algunos seguidores de Ericsson tienden a creer que todo este duro trabajo es suficiente para alcanzar la cima y que el talento es un concepto sobrevaluado. Esto, sin embargo, parece retrotraernos en el tiempo a los días en los que el psicólogo behaviorista J. B. Watson, afirmaba que si se le entregaban doce niños, él podría hacer de ellos cualquier cosa: un doctor, un artista, un abogado o hasta un ladrón.

Todos los que hemos ido a la escuela sabemos que hay diferencias de talentos, y decirle a todos los alumnos en una clase que pueden llegar a ser grandes maestros o integrar la selección nacional de fútbol (¡sí, tú también, el de atrás, el de gruesos lentes y dos pies izquierdos!), no parece totalmente leal.

El doctor De Bruin explica qué es lo esencial para un buen aprendizaje, y qué es la práctica deliberada. Si se sintetizan sus cuatro ingredientes podemos obtener la siguiente lista: motivación, justo nivel, *feedback* informativo y repetición. Esta parece una lista plausible, pero también un tanto trivial. Sólida pedagogía, pasada de moda.

Hay también un pequeño problema metodológico en la aproximación que describe De

Bruin. Si se mira a los expertos para tratar de discernir qué es lo que los hace tales, es difícil distinguir entre causa y efecto.⁵ Tanto el llegar a ser un experto como entrenarse de una manera eficaz pueden muy bien ser efectos de otro factor (por ejemplo, talento).

O bien, dando otro paso hacia adelante: la eficacia (la intencionalidad) de su entrenamiento ¡puede no ser la causa, sino el efecto de su progreso! Esto suena un tanto revolucionario, pero es perfectamente posible si se piensa en ello. El hecho de comenzar a pensar sobre el propio juego, sobre los puntos fuertes y débiles, sobre aquello que debe mejorarse: toda esta actitud reflexiva (o deliberada) puede fácilmente ser el efecto más que la causa de convertirse en un jugador más fuerte. En sus primeros años muchos jugadores talentosos van a los tropezones. Ellos llegan a ser más fuertes, luego se entrenan, mejoran más aún, leen libros, continúan entrenándose, comienzan a pensar en su entrenamiento, consiguen mejores entrenadores, y así hasta que alcanzan la categoría de expertos. En este proceso perfeccionan su entrenamiento, y terminan siendo expertos tanto como jugadores y entrenadores. Para estar en condiciones de ver espacios de mejora es necesario tener dentro aquel espacio, para comenzar.

Que todos los expertos entrenen bien no significa necesariamente que todos aquellos que entrenan bien llegarán a ser expertos. Para ver cuál es el efecto de un buen entrenamiento y cuál el del talento, es necesario comenzar por el otro lado. Por ejemplo, ofrecer a un grupo de principiantes el mismo programa de entrenamiento y luego ver si hay diferencias entre ellos o no.

Una sustitución de causa-y-efecto parecida-mente "revolucionaria" se puede aplicar a la destreza en ajedrez.

Si se contempla a los jugadores fuertes se nota que la mayoría de ellos son buenos para hablar sobre una posición, explicando de qué se trata y por qué han hecho determinada jugada. Eso podría llevar a la conclusión de que aquello que lo conduce a las mejores jugadas es su robusto razonamiento. Pero bien puede ser lo contrario: el buen razonamiento no es

una causa, sino un efecto del devenir más fuerte; los jugadores fuertes no solo llegan a ser muy experimentados en comentar posiciones, sino que, dado que ellos ven muy bien de qué se trata una posición, están muy versados en poner ello en palabras. Pero el ver viene antes que la explicación.⁶

Sea como fuere, lo más importante que podemos aprender de la teoría de la práctica deliberada es que el trabajo duro da frutos, pero existe una posibilidad de que usted ya lo sepa. Hay también un punto positivo para el estudiante de ajedrez: de acuerdo con De Bruin, un requerimiento esencial para progresar es empeñarse en un trabajo duro, y probablemente no muy gratificante. Pensemos en un jugador de tenis que practica determinado golpe una y otra vez. Yo no advierto la existencia de algo similar en ajedrez, pero bueno, tal vez no haya trabajado suficientemente duro o lo haya hecho de la manera equivocada.⁷

Pienso que para quienes gustan de jugar ajedrez casi todas las formas de entrenamiento son bastante gratificantes.⁸

Modestia o entusiasmo

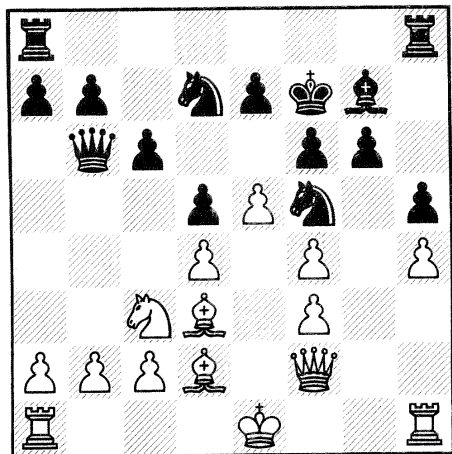
He elogiado la modestia de Vaisman, y esta modestia debería ser observada por mí también, por supuesto. Mi crítica de los conceptos de la didáctica del protocolo y la confianza que pongo en la autodirigida e inconsciente forma de aprendizaje puede estar fundada en las recientes investigaciones de la ciencia cognitiva. Pero la presunción de que un método de entrenamiento tal como el que he esbozado anteriormente sea una eficaz forma de aprendizaje, no ha sido aun empíricamente probada.

Una buena pregunta sería la de si tal modestia, inspirada en escrúpulos científicos, es una virtud para un entrenador de ajedrez. De él se espera, después de todo, que provea certezas de una manera segura y entusiasta.

Un buen ejemplo de esta clase de entrenador en *The chess instructor* es Charles Hertan. Ya he hablado de su trabajo relativo a las jugadas condicionantes (*forcing moves*). En su artículo Hertan profundizó este tema. Allí ofrece una suerte de protocolo ("la jerarquía

de Hertan") en el cual pensar cuando se tenga que elegir una jugada. Para el primer peldaño de su protocolo ("la última jugada del adversario contiene una amenaza –verifique si es real") ofrece un bonito ejemplo:

Hess - Alexander Ivanov Foxwoods 2008



Las blancas concluyeron correctamente en que 14...♙xd4 no es una amenaza real, por lo que jugaron 14.♘a4. Tras 14.♙c7 15.♙g1, están muy bien. Si las negras de hecho hubiera jugado 14...♙xd4 (**Ejercicio 110**), entonces hubiera seguido 15.e6+ ♔xe6 16.♙xf5+, ganando la dama.

El protocolo de Hertan trae muchos pasos hasta finalizar con la siguiente pregunta en el último de ellos: "¿Puedo provocar una debilidad estructural en el flanco en el que estoy mejor?".

No será una sorpresa para usted saber que, en mi opinión, el castillo de Hertan está construido sobre arenas movedizas. Los protocolos no pueden sustituir el conocimiento que uno lleva al tablero. Pero Hertan lo ofrece con entusiasmo y da algunos bonitos ejemplos, y debemos considerar eso como una compensación.

¹ Los dos campos a los que he dedicado mucho estudio en mi vida, ajedrez y filosofía, son extremos en este aspecto. El ajedrez se despliega en sesenta y cuatro casillas, la filosofía abarca todo. Pero desde un punto de vista intelectual, el ajedrez da más gratificaciones en un aspecto: si aciertas, ganas. En filosofía, desafortunadamente, esta fuerte relación no existe. Hans Ree escribió una vez sobre una persona que había cambiado una profesión "normal" por la de jugador de póquer. En su vida pasada había tenido que lidiar con muchos idiotas, pero ahora (como jugador de póquer) no tenía problema alguno con ellos: simplemente tomaba su dinero.

² Jeroen Bosch y Steve Giddins (ed): *The chess instructor 2009*. Con contribuciones, entre otros, de Mark Dvoretzky, Cor van Wijgerden, Jan van de Mortel, Alexander Vaisman, Adrian Mikhalechishin, Karel van Delft, Simen Agdestein y yo mismo.

³ *The chess instructor*, página 119.

⁴ Karel van Delft (quien conjuntamente con su hijo, Merijn, escribió *Developing chess talent*, un libro lleno de consejos prácticos y organizativos) utiliza el concepto de "las mejores prácticas" para describir los métodos construidos sobre estos fundamentos. Sin embargo este concepto es menos sólido de lo que parece. ¿Quién decide cuáles son esas "mejores prácticas" en ajedrez? ¿Es este concepto algo más que otro simple "slogan" comercial?

⁵ En la investigación estadística hay una trampa bien conocida, que consiste en mirar el final del proceso y olvidar toda la secuencia (ver capítulo 15). Por ejemplo, contemplar a quienes (año tras año) son exitosos en la bolsa y luego tratar de explicar el motivo de ese éxito. Se ha hecho notar que este "éxito" puede ser explicado con relación al caso aislado: si el grupo de personas actuando en el mercado de bolsa es suficientemente grande, es de esperar entonces que algunas de ellas batan el mercado por arriba del promedio. Para ulteriores lecturas sobre esta cuestión, se puede recomendar la obra de Leonard Mlodinow *The drunkard's walk, how randomness rules our lives*.

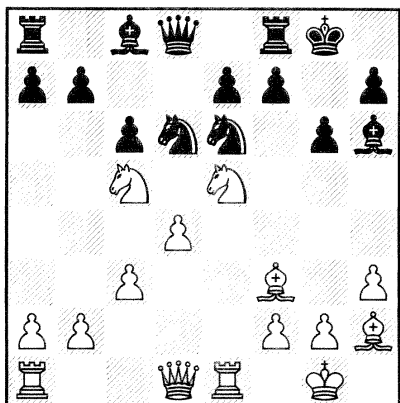
⁶ Cuando enseño a jóvenes talentos, con frecuencia me choca que ellos ven mucho, pero tienen problemas para verba-

lizarlo. No han alcanzado aún la maestría en el vocabulario de los jugadores experimentados. En lugar de ello utilizan expresiones tales como "por allí estoy bloqueado", señalando una parte del tablero en la que ven pocas perspectivas.

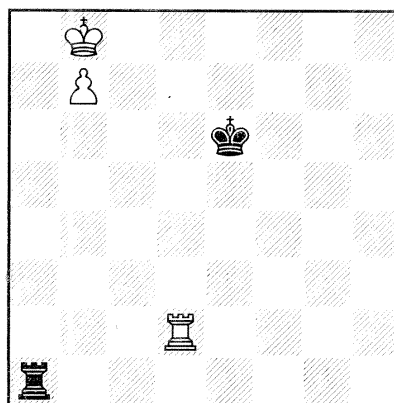
¹ En este sentido, la teoría de la práctica deliberada es más o menos inmune a las críticas: con relación a aquéllos que han trabajado duro pero no alcanzaron la cima siempre puede decirse que su práctica no fue suficientemente deliberada.

¹ Una muy buena lectura sobre "el arte y la ciencia de la memoria" (que presta considerable atención a la "práctica deliberada" en la mejora de las habilidades de la memoria) es la obra de Joshua Foer *Moonwalking with Einstein*, una combinación de ciencia de divulgación con la historia del autor, que llegó a ser el Campeón de Memoria de Estados Unidos. Luego de leer este libro, puede bien alegrarse de ser ajedrecista, porque para llegar a ser campeón de memoria debería consagrarse esforzadamente al duro y no muy gratificante trabajo antes mencionado.

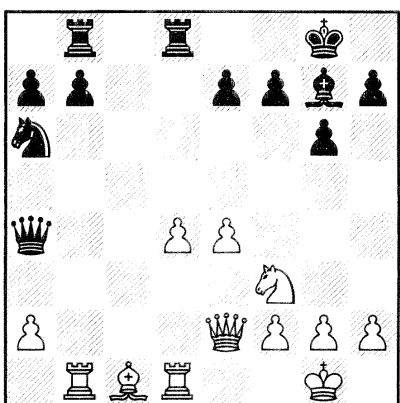
23. Ejercicios



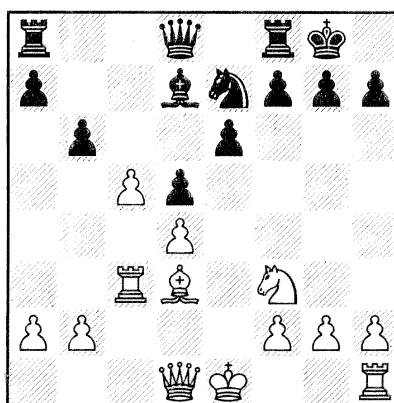
111. Juegan las blancas



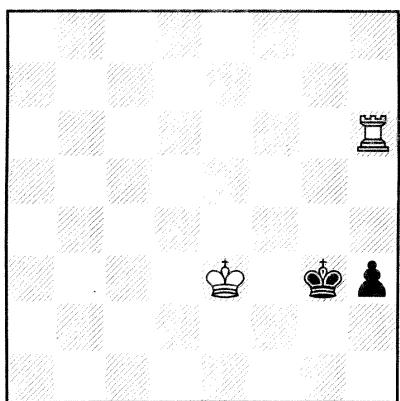
114. Juegan las blancas



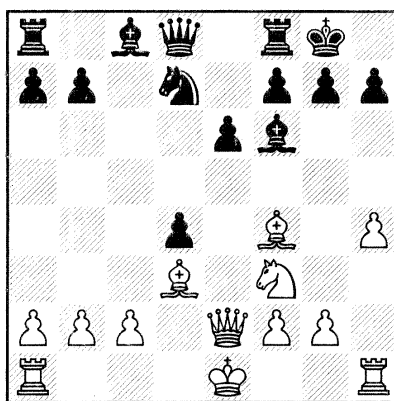
112. ¿Pueden las negras capturar en "d4"?



115. Juegan las blancas



113. Juegan las negras



116. Juegan las blancas

23. Calidad

Si el progreso en ajedrez no depende de la implementación de unos pocos métodos inteligentes de pensamiento, sino principalmente de la construcción de una gran cantidad de conocimiento ajedrecístico, entonces nuestro principal interés debería ser incorporar la más alta calidad de dicho saber. ¡Buenas jugadas, eso es!

Todos los métodos estándar de entrenamiento apuntan a esto. Echemos un vistazo a algunos de los más difundidos métodos para mejorar nuestro ajedrez.

Táctica

Estudiar táctica, a menudo en la forma de resolución de problemas, parece ser fundamental en todos los métodos de entrenamiento. Y pienso que esto es correcto.

Hay muchos (buenos) trabajos sobre este tema, el "método-paso-a-paso" holandés, es uno de ellos. Él consiste en una enorme cantidad de problemas, bien clasificados por temas y nivel.

Cuando era joven este método aún no existía. De todos los entrenamientos que hice en mi vida, mi trabajo con *The encyclopedia of chess combinations* fue probablemente la más importante contribución individual para elevar mi nivel.¹

Resolver problemas no solo mejora el saber táctico, sino que entrena la habilidad para el cálculo. Estos dos aspectos, visión combinatoria y habilidad para el cálculo, pueden ser separados en un nivel conceptual, pero normalmente se practican al mismo tiempo.

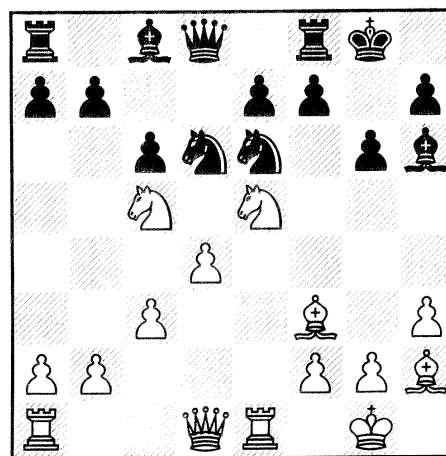
Una pregunta que con frecuencia se les formula a los (grandes) maestros es la siguiente: "¿Cuán profundamente se debería calcular?" Ante ello son bien conocidas algunas

respuestas en broma, tales como: "una jugada más allá de la de mi oponente", o "no más de una jugada: la mejor".

Mi respuesta sería: "exactamente lo necesario".

Quien formula esa pregunta está buscando aferrarse a algún tipo de sólido protocolo, pero, como señalan las respuestas, eso no existe. Depende por completo de la naturaleza de la situación.

Jadoul - Rooze
Hoei ch-BEL. 1984



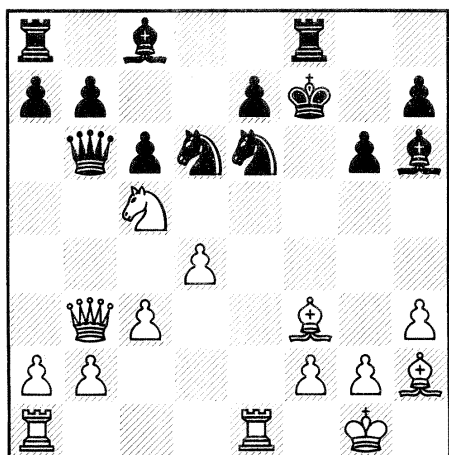
Ejercicio 111. Juegan las blancas

Las blancas obtuvieron una gran ventaja mediante una breve pero muy difícil combinación. El golpe final debió ser visto con antelación.

1. ♖xf7! ♜xf7!

Si 1... ♖xf7, 2. ♖xe6 ♜xe6 3. ♖xe6 ♖g5 4. ♖e3, y las negras no tienen compensación por el peón.

2. ♖b3! ♖b6!



Luego de esta inteligente defensa, parece que las blancas hubieran cometido un error, dado que 3. ♘xe6 ♖xb3 4. axb3 ♘xe6 simplemente pierde una pieza. Pero con la siguiente jugada, difícil de ver, mantienen la clavada. Sorprendentemente, las negras no pueden evitar la recuperación de la pieza por parte de las blancas, quienes quedan con ventaja ganadora.

3. ♘d1!

Y las blancas ganaron.

En la siguiente posición, tomada de un campeonato juvenil de Europa, el jugador de las negras tuvo que decidir si podía tomar en "d4". Su decisión fue correcta, pero existe la sospecha de que no había calculado todo lo debido.

Ver el diagrama siguiente

16... ♘xd4?! 17. ♘xd4 ♖xd4 18. ♖xd4 ♖xd4 19. ♖xa6!?

¿Habían previsto las negras esta jugada? Luego de 19... bxa6 20. ♖xb8+ ♔g7 21. ♘b2, las blancas recuperan la dama y ganan. Las negras son afortunadas de tener una vía de escape, gracias a la vulnerabilidad de la última línea blanca.

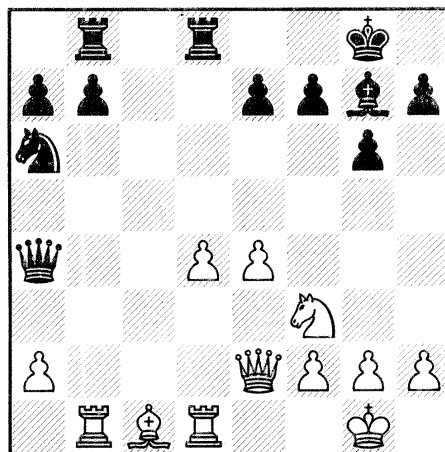
19... ♖xe4! 20. ♖b5 a6! 21. ♖b3??

Un error garrafal extraño. Luego de hacer

21. ♖b4, las blancas tendrían aún la torre y la casilla de mate "e1" bajo control.

Sismanis - Pex

Urgrup 2004



Ejercicio 112. Juegan las negras

Entonces podrían las negras jugar aquí 21... ♖xb4 22. ♖xb4 ♖d8!, y dada la amenaza de mate en la última fila, las blancas tienen que devolver su pieza extra. Quedarían entonces las negras con un peón de ventaja, conservando aún algunas opciones de ganar la partida.

Pero cuando comenzaron las acciones, las negras debieron calcular hasta aquí. Ello hubiera sido un cálculo propio de un gran maestro: llegar a ver la jugada 19. ♖xa6!, y evaluar que ella no era eficaz.

21... ♖e1++.

En mis años de estudiante, jugué mucho con Friso Nijboer y Theo Hommeless, quienes eran muy buenos calculando. Me di cuenta de que debía dejar de lado mi habitual pereza y tratar de ponerme al día.

Con Nijboer ello era casi imposible. El apuro de tiempo lo acompañó durante toda su carrera, sobre todo porque él calculaba siempre muy profundamente. Algunas veces tuve la impresión que él podía cambiar una posición igual en una mejor solo mediante el puro poder del cálculo.

La apertura

Si se observan los libros de ajedrez que se publican cada año, la cantidad que se dedica a la apertura sugiere que es la parte más estudiada de nuestro juego. Muchos son los entrenadores que advierten contra ello, afirmando que el estudio de tópicos del medio juego o del final es más productivo. En los Países Bajos esta idea ha ido configurando una pequeña tradición, posiblemente porque el líder de la didáctica ajedrecística, Cor van Wijgerden, no es un gran defensor del estudio de las aperturas. Lo mismo ocurre con otro bien conocido entrenador, Herman Grooten. A él le gusta citar el caso de Loek van Wely, quien solo comenzó a estudiar aperturas seriamente cuando alcanzó los 2400 puntos de ELO. "Por debajo de los 2400 no hay necesidad de estudiar aperturas", concluye Grooten.

Sin embargo yo haría una pequeña corrección a esta regla, siempre refiriéndome a Van Wely: ¿acaso estudiar aperturas resulta provechoso solo cuando se llega a 300 puntos de nuestro límite máximo? ¡Entonces los menos dotados pueden retomar sus libros de aperturas sin sentimiento de culpa!

La observación "las partidas raramente se deciden en la apertura" no hace realmente justicia a la cuestión.

En un reciente torneo, para alcanzar a los líderes yo debía ganar una partida con negras en la última ronda contra un peligroso oponente. ¡Pero gracias a mi mejor conocimiento de aperturas estaba ya claramente mejor después de solo cuatro jugadas!

Wilgenhof - Hendriks

Arnhem 2011

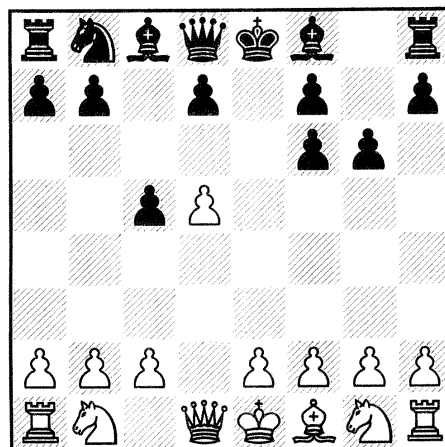
1.d4 ♘f6 2.♗g5 c5 3.d5 g6 4.♗xf6?! exf6

Ver el diagrama siguiente

La jugada 3...g6 es un tanto extraña, de modo que las blancas pensaron que las negras debían ser "castigadas" por ello.

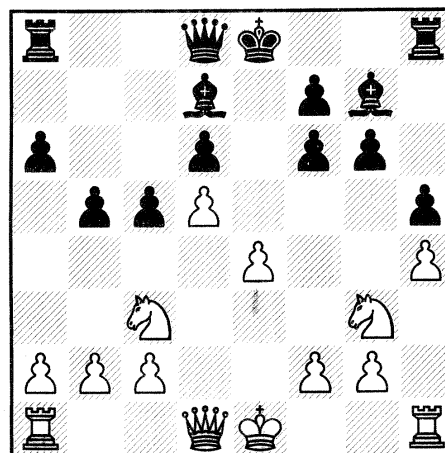
Pero en realidad la estructura de peones de las negras no está dañada –por lo contrario– y

el par de alfiles, especialmente el alfil de casillas negras que ha perdido su rival, se convierten en una importante fuerza. También beneficia a las negras la columna semiabierta "e".



Esta fue la segunda vez que alguien cometió un error jugando 4.♗xf6 contra mí. En la partida anterior mi rival consumió más de 40 minutos para decidirse por esa jugada, de modo que fue definitivamente mi apertura más exitosa jugando con negras: una clara ventaja y una enorme diferencia a mi favor en el reloj, y todo esto después de solo cuatro jugadas.

5.♘c3 d6 6.e4 ♗g7 7.♗b5+ ♘d7 8.♘ge2?! a6 9.♗xd7+ ♗xd7 10.♘g3 h5 11.h4 b5



Las negras tienen una gran ventaja y finalmente logré ganar esta partida.

Pero aun si una ventaja inicial en la apertura se beneficia por una serie de errores, lo expuesto no pierde significado. En el largo plazo tener la ventaja en la apertura le conducirá a mejores resultados.

Tal vez esta advertencia contra el estudio de las aperturas pone foco especialmente en el "mero aprendizaje de las jugadas". Pero casi todos los libros de aperturas y los DVD's prestan amplia atención a los esquemas de planes y desarrollo, golpes tácticos típicos, partidas completas, etc.

Hay buenos argumentos para no incluir la teoría de las aperturas en un curso de entrenamiento elemental. Pero decirle a quienes han ya jugado por algún tiempo y han transitado por los diversos campos de la teoría del ajedrez que se mantengan lejos de la teoría de las aperturas, suena algo pedante. Especialmente desde que todos los jugadores fuertes y de elite dedican casi todo su tiempo al estudio de las aperturas. ¿Están todos ellos equivocados?

Para cada jugador el mejor consejo es simplemente estudiar aquello que más le gusta. Tal vez a un nivel de experto el único camino para ganar un poco de territorio extra es practicar aquéllas cosas que menos gustan, como se supone proponen los defensores de la práctica deliberada. Pero para la gran mayoría es verdad que todo lo que sea de calidad rendirá beneficios.

El final

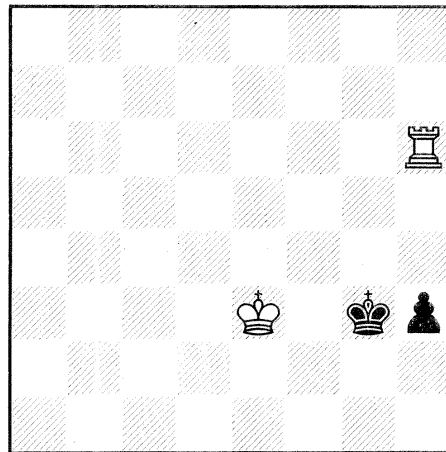
En ocasiones los errores en el final son presentados como una suerte de "accidente laboral". Si la jugada merecedora de un signo de interrogación es realizada por un fuerte jugador, el gozo del comentarista es aún mayor, y es esperable una referencia burlona a "todas esas horas perdidas en estudiar aperturas".

Por cierto, pienso que el estudio de los finales puede proveer un conocimiento valioso. Pero jugar finales es aun jugar ajedrez. La mayor parte de las veces es muy difícil y hay una amplia gama de oportunidades para cometer errores, los cuales no son ni más ni menos excusables que en las otras fases de la partida.

He aquí un ejemplo reciente de uno de esos

errores, si bien no es mi intención utilizarlo como un argumento barato.

Bacrot - Robson Khanty-Mansiysk 2011



Ejercicio 113. Juegan las negras

La Copa del Mundo de la FIDE es un evento de *knock-out* y ésta es una partida rápida de *playoff*. Pero además del incremento las negras tenían aún algunos minutos a su disposición. Y ésta es una posición bien conocida.

87...h2??

Con 87...♔g2, las negras se aseguraban las tablas; 88.♖g6+ se respone mediante 88...♔f1. **88.♖g6+ ♔h3 89.♔f2 h1♙+ 90.♔f3 ♔h2 91.♖g7**

Las negras abandonaron.

Un lamentable error, ya que era la partida del *knock-out*. Se podría argüir que el joven gran maestro americano debió haber conocido esta exacta posición o debió haber sido capaz de trabajarla sobre el tablero.

En el reciente libro de finales de John Nunn, *Understanding chess endgames* y que lleva por subtítulo "presentación de las 100 ideas más importantes en el final". La posición del diagrama no se encuentra exactamente así en el libro, pero sí la que resulta luego de 89.♔f2.

Yo no conocía esta posición. Como el de muchos jugadores, mi conocimiento de este final se limita a "algunas veces tablas, algunas

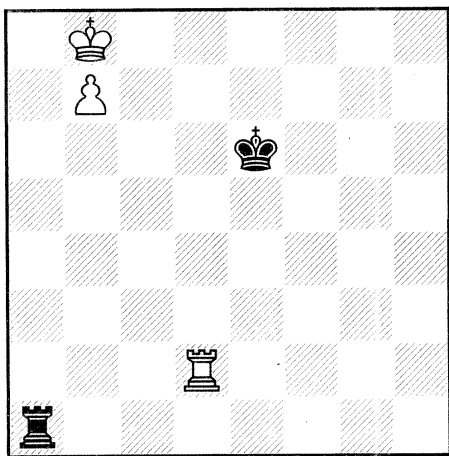
veces perdido", además de una vaga idea de las maniobras tácticas que pueden encontrarse en él (oposición, mate, ahogado, clavada etc.). Y entonces uno espera que podrá trabajar sobre el tablero. Este "estado de conocimiento" probablemente pueda aplicarse también a Robson.

En nuestros días, habitualmente tenemos poco tiempo cuando alcanzamos estas posiciones. Por lo tanto, algo puede ir mal cuando las jugamos. Esto puede ser utilizado como un argumento para mejorar el conocimiento concreto.

¿Pero cuán amplio debe ser este conocimiento? ¿Debería la posición del diagrama ser llamada "conocimiento esencial del final"? Tal vez para un gran maestro, pero para un jugador de club, definitivamente no.

Hay una impresionante cantidad de estas, así llamadas, posiciones esenciales, y si juega, digamos, unas 50 partidas al año, jamás encontrará a la gran mayoría de ellas en sus partidas.

Por ejemplo, dar mate con alfil y caballo estará en los primeros lugares de la lista de conocimiento esencial, pero en los 30 años durante los que he jugado ajedrez, solo se me ha presentado en una ocasión en partidas serias (sí, lo logré; afortunadamente tenía aún media hora en el reloj). ¿Y qué decir de la siguiente posición?



Ejercicio 114. Juegan las blancas

Esta es la llamada "posición de Lucena" y el método más sencillo para que las blancas obtengan la victoria es **1.♖d4!**, método conocido como "la construcción de un puente". Una posible continuación es **1...♜a2 2.♕c7 ♜c2+ 3.♕b6 ♜b2+ 4.♕c6 ♜c2+ 5.♕b5 ♜b2+ 6.♜b4**, y las blancas ganan.

Un procedimiento muy bien conocido, también en el tope de la lista, pero no recuerdo haber tenido que usarlo en una partida seria.

Si a un cierto punto de su carrera ha aprendido unas 100 o 200 páginas de conocimientos esenciales de los finales, seguramente está mejor preparados que el término medio.² No estará en condiciones de utilizar la mayoría de ellos y algunos ya los habrá olvidado cuando los necesite, pero hay buenas posibilidades de que en algún momento obtenga algún provecho de ese estudio.

Uno de los estudiantes de un club en el que regularmente doy clases de entrenamiento, me anima a incluir más finales en mis lecciones. Él es árbitro y en su función ve muchos finales muy mal conducidos. Ello lo ha llevado a la conclusión de que muchos puntos pueden ser ganados especialmente en los finales.

Lo que vengo diciendo podría llevarle a ser aún más suspicaz con relación a mi actitud respecto del final, pero le puedo asegurar que me he entretenido con algunos finales y disfruto resolviendo estudios (debo admitir, no obstante, que no he comprado los dos pesados volúmenes recientemente publicados sobre "todo lo que usted necesita saber sobre finales de torre").

Sin embargo, creo que algunos entrenadores sobrestiman los beneficios de estudiar finales y actúan de manera un tanto paternalista cuando nos aconsejan estudiar finales que podrían no presentarse nunca sobre el tablero, en lugar de aperturas, que seguramente las tendremos que jugar siempre. De modo que si no le gusta estudiar finales, ello no es razón para preocuparse demasiado.

Esto, después de todo, es lo que nos aconsejan los entrenadores de la "teoría-de-la-no-apertura", aunque con los argumentos cambiados: ellos desean dejarnos jugar las aperturas solo intuitivamente, pero el final con un

conocimiento exacto. Por lo tanto debería probar lo contrario. Esos finales son todavía ajedrez, tendría que poder jugarlos apropiadamente sin demasiado conocimiento.

Estrategia

Estudiando táctica, aperturas y finales, construimos un saber sobre posiciones concretas. Este conocimiento podría ayudarnos de algún modo en posiciones similares.

De igual modo deberíamos estudiar estrategia (del medio juego). Simplemente tomando ejemplos del buen ajedrez. La mayoría de los conceptos estratégicos básicos pueden ser inútiles aquí, por ejemplo para organizar el material, pero la calidad de los fragmentos o de las partidas completas es lo más importante.

La narrativa en los manuales del medio juego no es de gran importancia —poner la esperanza en ellos y omitir el ajedrez real es un camino seguro para no aprender nada—.

Gran parte de este libro está dedicada a este tópico, de modo que no diré nada más al respecto.

Colecciones de partidas

Táctica, estrategia, apertura, medio juego y final pueden ser estudiados separadamente, pero es asimismo recomendable examinar partidas completas y tomar "algo de todo". El estudio de los clásicos (partidas instructivas de los grandes jugadores del pasado) es un consejo que se escucha con frecuencia. Hay mucho material en esta área: aparte de los libros de los torneos clásicos y de las colecciones de mejores partidas, en nuestros días hay muchos DVD como así también servidores de Internet. Estas últimas opciones hacen que sea posible una consulta más relajada.

Una bien conocida clase de libros de ajedrez le invita a ponerse en los zapatos del gran maestro. Mientras va reproduciendo una partida, debe decidir por usted mismo la siguiente jugada. Al final hay una recompensa en puntos por cada vez que escogió la jugada del gran maestro (o una alternativa igualmente

bueno).³

En nuestros días hay mucha información sobre ajedrez divulgada en Internet y ello hace posible una versión libre de ese formato. Aunque no hay una recompensa en puntos, pensar en tiempo real juntamente con los más fuertes jugadores es aún mejor. Una forma de concentrarse realmente en la selección de jugadas es la de obligarse a escribir aquellas que está considerando y escoger la favorita de entre ellas. Si le parece que seguir una partida de esa manera puede ser un tanto aburrido puede seguir dos o aún más al mismo tiempo. Las partidas rápidas pueden también ser apropiadas para este propósito, dado que le fuerzan a tomar decisiones veloces.

Si se divulgan muchas partidas (de un torneo), puede hacer un ejercicio alternativo. Luego de, digamos, dos horas de juego, haga una ronda de posiciones y trate de evaluarlas tan precisamente como sea posible. Podrá ver el resto de la partida para verificar si se confirma su veredicto. Asimismo, luego de finalizada la ronda, podrá bajar las partidas y chequear con el ordenador cuán acertada estuvo su evaluación.

El simple hecho de seguir partidas vivas es gratificante en sí mismo, pero si quiere obtener lo mejor de ello con intenciones de efectuar un entrenamiento, entonces estos ejercicios son recomendables.

Si hay muchas partidas para mirar, puede zapear entre ellas como lo hace un moderno televidente y al regresar a la primera de la lista seguramente se ha hecho ya una nueva jugada. Pero para recoger algo de ellas es recomendable una aproximación más empeñosa.

Analizando las partidas propias

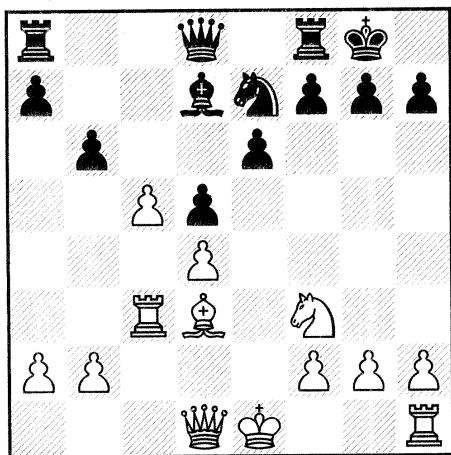
Lo que vincula el estudio y el juego es el análisis de las propias partidas. La ayuda de los programas del ordenador ha hecho posible para todos obtener un panorama razonablemente ajustado de lo que sucedió en sus partidas.

Para obtener lo mejor de este método, es recomendable esperar un poco antes de poner en marcha el programa (aunque es difícil dejar de lado la curiosidad). Lo mínimo que siem-

pre consejo es añadir a la anotación todas las variantes y las jugadas candidatas que se consideraron durante la partida antes de acudir al ordenador. Lo mejor es hacerlo ni bien finaliza la partida, ya que la mayoría de los jugadores olvida rápidamente lo que había pensado durante ella.

Además resulta necesario dar un sentido a las variantes y las valoraciones del ordenador. Si solo mira la pantalla verá "17.♘e4+= (0.42)", y luego concluye: "ajá, debí haber jugado ♘e4, con una pequeña ventaja", sin tener idea de qué se trata dicha jugada, no habrá aprendido nada. Si pensó que debía defenderse contra 17...♙xb2, y no vio cómo ♘e4 lo hace, entonces juegue 17...♙xb2 y deje que el ordenador trabaje por usted.

Tome, por ejemplo, las siguientes dos posiciones, en las cuales el sacrificio temático ♙xh7 podría ser una posibilidad.



Ejercicio 115. Juegan las blancas

Suponga que tiene esta posición y decide no tomar en la casilla "h7".

Analizando la partida en casa, añada la jugada ♙xh7 como una alternativa y las líneas que ha visto durante la partida y por supuesto la variante que le hizo descartar ♙xh7. Solo entonces, ponga en marcha el programa.

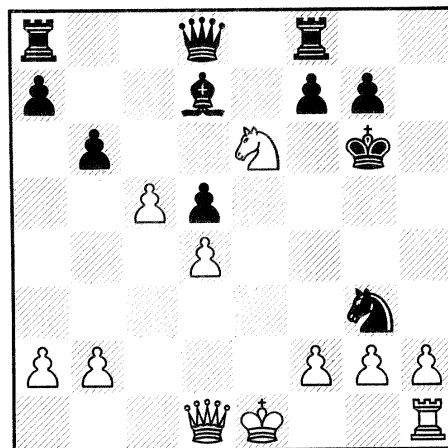
Sigue entonces una pequeña decepción: ha perdido una oportunidad para alcanzar la gloria, el sacrificio era correcto.

14. ♙xh7+! ♔xh7 15. ♘g5+ ♔g6

Una buena cantidad de jugadores se detendría en este punto ya que no parece haber una línea claramente ganadora.

Las tres opciones 15...♖h8/♖g8 16.♙h5 (+) y 15...♖h6 16.♙h3+, pierden rápidamente.

16. ♙g3! ♘f5 17. ♘xe6+ ♘g3



Tal vez ha calculado hasta aquí y sin embargo las cosas no están claras. Si 18.♘xd8 ♙e8+ 19.♖d2 ♘xh1, las negras tienen más que suficiente compensación por la dama. Este sería un cálculo muy bueno. Pero sería excelente si vio que las blancas podrían dar mate con su siguiente jugada.

18. ♙g4+ ♔f6

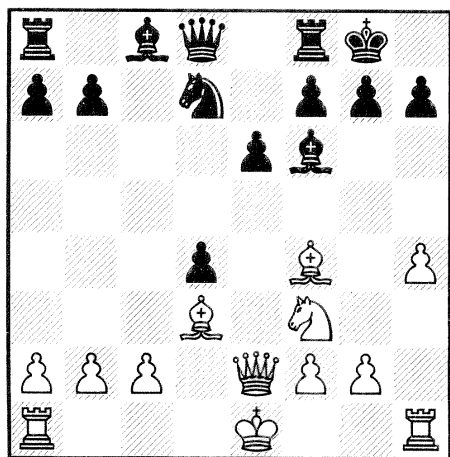
A 18...♖h7, continúa 19.♙xg7++, y a 18...♖h6 19.hxg3+, y mate muy pronto.

19. ♙g5+ ♔xe6 20. ♙e5++.

Aun cuando hubiera perdido una buena opción, poniendo en marcha el ordenador ha aprendido algunos bonitos temas tácticos. Si no añadió 14.♙xh7 por usted mismo, sin embargo el programa habría hecho que volviera la atención sobre esa jugada. Este no es el caso en la siguiente posición.

Ver el diagrama siguiente

Nuevamente podría haber tenido esta posición en una partida y luego de considerar el sacrificio 11.♙xh7+, por alguna razón la descartó.



Ejercicio 116. Juegan las blancas

Como ella no es correcta, su motor de búsqueda no la tiene en su lista de primeras candidatas. Pero desde un punto de vista humano es una jugada importante y debería tenerla en cuenta en su análisis.

11. ♖xh7+?

Tanto 11.0-0-0 y 11. ♖d6, para responder a 11... ♞e8? Con 12. ♖xh7+! son jugadas razonables.

11... ♖xh7 12. ♘g5+ ♖g8 13. ♙h5

Merece una felicitación si ha visto esta idea, con la columna "h" abierta de manera decisiva luego de 13... ♖xg5? 14. hxcg5 f6 15. g6, pero desafortunadamente hay un defecto en esta combinación: 13... ♙a5+! Seguido de 14... ♙f5 y las negras ganan. ¿Ha visto esta bonita maniobra defensiva?

En la partida Charbonneau-Hussein, Dresde 2008, las negras encontraron esta refutación, pero en otra anterior las negras la omitieron y recibieron mate prontamente.

Esto es solo un ejemplo de una jugada interesante desde una perspectiva humana, que el ordenador no analiza si no se lo requiere expresamente (es decir no aparecerá en la pantalla entre las cuatro o cinco mejores alternativas).

Lo mismo vale para tantas variantes y jugadas candidatas que usted y sus adversarios habrán analizado durante la partida y han jugado un rol esencial para orientar sus deci-

siones. Por ello debe anotarlas antes de poner en marcha el motor de análisis, ya que de otro modo se perderán u olvidarán.

Jugar

Nos adiestramos para llegar a ser mejores jugadores, pero evidentemente jugar es en sí mismo una forma de adiestramiento. Mientras jugamos absorbemos algo del conocimiento de nuestros adversarios. Después de todo, ellos podrían proponer jugadas que no hemos considerado. Fácilmente se subestima lo valioso de tener jugadores fuertes cerca, jugar contra ellos y que nos muestren sus buenas jugadas.

Luego de la Segunda Guerra Mundial, la llamada Escuela Soviética de Ajedrez llegó a ser dominante. Hay diversas versiones respecto de cuál era la esencia de esta nueva escuela, algunas de tipo más bien ideológico. Pero una explicación relativamente simple del éxito de los jugadores soviéticos es que ellos eran miembros de una gran comunidad ajedrecística con numerosos jugadores (semi-) profesionales y maestros.

Desde entonces el ajedrez se ha convertido en una actividad más popular en varios países, la literatura ajedrecística se ha distribuido mejor y viajar ha llegado a ser más sencillo. De alguna medida esto ha reducido el liderazgo de los antiguos estados soviéticos.

El auge de Internet, no obstante, ha hecho que sea menos relevante en qué parte del mundo se vive, porque en nuestros días todos pueden acceder a un amplio campo de buenos oponentes a través de los diferentes clubes de ajedrez y de servidores en la red.

¡Es aconsejable para el jugador ambicioso hacer uso de estas posibilidades! Ya he citado antes la modestia de Alexander Vaisman con referencia a la eficacia de los métodos de entrenamiento, ya que no hay pruebas científicas para sostenerlos. Esto se aplica también a jugar en Internet pero es un método de entrenamiento en el que creo.

Con algunas condiciones, no obstante.

No quiero que suene paternalista, pero debo expresar mi opinión en el sentido que

jugar partidas bala (es decir, de un minuto) durante toda la noche no será de mucho beneficio. Pero si se comienza con, digamos, 5 minutos, se pueden jugar partidas bastante decentes y utilizarlas con propósitos de entrenamiento.

La segunda condición es que se haga algún análisis de estas partidas luego. Soy consciente de que ello requiere autodisciplina. ¡No aprete de inmediato el botón de "nueva partida"!

Una breve exploración táctica con el ordenador es una opción. Si una determinada posición es interesante, o tal vez le está generando dificultades, entonces no vacile en profundizarla un tanto.

Una segunda opción es el uso de la partida para practicar, controlar o mejorar el repertorio de aperturas. Si ha almacenado su repertorio en una base de datos, puede controlar si lo recuerda bien y ver si está satisfecho con él.

Mal conocimiento

Si solo se juegan partidas pero nunca se las examina, su efecto pedagógico puede ir decreciendo, y el peligro de estancamiento se convierte en real. El concepto de "mal conocimiento" puede ser esclarecedor al respecto.

En ajedrez tendemos a tomar al conocimiento solo desde una perspectiva positiva.⁴ Por ejemplo, aprendemos un modelo de mate típico, luego nos familiarizamos más con él y por último se convierte casi en un automatismo y detectamos rápidamente oportunidades para hacer que funcione.

Del mismo modo, sin embargo, pueden llegar a producirse automáticamente jugadas no tan buenas y reacciones típicas. Hay una gran variedad en esto y cada jugador (de cualquier nivel) tiene diversas inclinaciones. En el jugador de club de más bajo nivel se aprecia en ocasiones la tendencia de jugar rápidamente las "siempre útiles" movidas h2-h3 o...h7-h6.

Tales tendencias pueden tener un carácter más general, como cambiar toda aquella pieza que se cruza en el camino, o jamás tomar un

peón envenenado ni aun aquéllos que difícilmente ofrezcan la impresión de ser tales.

También puede existir un afecto particular por determinadas jugadas, sea que ellas respondan a la posición o no.

Una metáfora que se usa frecuentemente para describir esto, es la de "seguir el camino trillado". Podría ser una expresión ajustada para describir qué sucede realmente en nuestros cerebros. Las conexiones se fortalecen (o se profundizan, para seguir la metáfora) y partiendo desde el punto A parece imposible no arribar al punto B.

El peligro de esta clase de mal conocimiento es la dificultad de detectarlo por uno mismo. Es muy difícil, si no imposible, salir de los propios límites.

En servidores como ICC, los *kibitzers* (espectadores que comentan), con frecuencia inician discusiones sobre cuestiones tales como quién es el mejor jugador de todos los tiempos, o en ese momento, sobre los aspectos fuertes y débiles de los mejores jugadores, y por supuesto sobre la partida que se está mirando, la calidad de las jugadas, etc. Se ha notado que en esas discusiones, jugadores no tan fuertes (de acuerdo con su *ranking*) ofrecen con frecuencia las opiniones más arriesgadas. Por lo contrario, jugadores que están en la cima, cuando analizan inmediatamente después de una partida, dan a veces la impresión de ser muy cautelosos: "tal vez esto...no estoy seguro...es necesario realizar un análisis ulterior... no es claro qué está sucediendo...".

Este fenómeno se conoce en psicología como el efecto Dunning-Kruger: las personas no calificadas toman decisiones pobres y alcanzan conclusiones erróneas, pero su incompetencia no les permite reconocer sus errores. Ellos padecen por lo tanto de la ilusión de una superioridad que no es tal, midiendo su habilidad muy por encima del promedio que realmente tienen. Del otro lado, individuos competentes pueden asumir falsamente que otros tienen un grado de comprensión equivalente y por ello subestiman sus propias habilidades, padeciendo una ilusoria inferioridad.

Para ilustrar que no fueron ellos los pri-

meros en observar este efecto, los dos autores mencionados citan a Bertrand Russell: "Una de las cosas más penosas de nuestro tiempo es que los estúpidos se sienten seguros y quienes poseen imaginación e inteligencia se encuentran llenos de dudas y de indecisión".

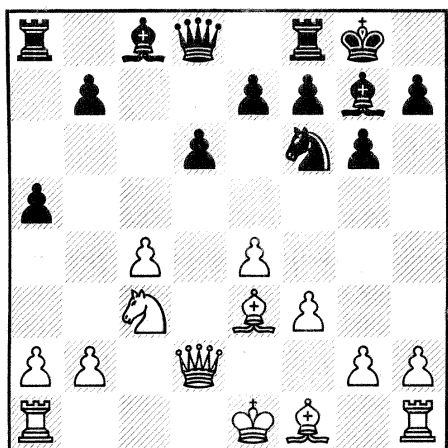
No es mi intención burlarme de las personas "inexpertas" antes mencionadas, aunque además de la incompetencia una cierta falta de modestia juega también un rol allí. Pero las variadas formas en las que las personas pueden sobreestimarse muestran claramente que algunas limitaciones no solo son difíciles de superar, sino también, en primer lugar, muy difíciles de detectar.

Como dije antes, encuentro dificultoso juzgar las habilidades de aquellos que juegan mejor que yo. En la discusión antes mencionada, no obstante, se pueden oír afirmaciones tales como "¡Kasparov debería haber jugado ♖xf7 aquí!".

En una partida analizada años atrás, mi fuerte oponente efectuó una observación similar.

Van den Doel - Hendriks Arnhem 2006

1.e4 c5 2.♖f3 g6 3.d4 cxd4 4.♖xd4 ♖c6 5.c4 ♖f6 6.♖c3 ♖xd4 7.♗xd4 d6 8.♙e3 ♙g7 9.f3 0-0 10.♗d2 a5?!



Esta posición, tomada de un *playoff* para una plaza en el campeonato holandés, se pre-

sentó con anterioridad en algunas partidas, y casi todas ellas continuaron con 11.♙e2. En diversas posiciones Maroczy, se ha puesto de moda un rápido avance ...a7-a5, pero aquí no fue probablemente la mejor jugada. El gran maestro Van den Doel me sorprendió con una fuerte novedad, aparentemente encontrada sobre el tablero.

11.♖a4!

Previendo...a5-a4 y amenazando ♖b6.

Tras 11...♖d7, una jugada como 12.♗c1 o 12.♗d1, habría permitido conservar una pequeña ventaja, pero las blancas continuaron en original estilo con 12.0-0!?, y ganó luego la partida.

Luego mi oponente comentó su fuerte jugada, diciendo que se había preguntado a sí mismo: "¿Qué jugaría Kasparov aquí?".

Esto no es un asunto del tipo "interrogar es obtener la respuesta". Desafortunadamente no puedo recordar si Van den Doel aclaró de qué manera esta pregunta lo condujo a su jugada. Hay historias populares sobre personas ordinarias que, bajo hipnosis, fueron conducidas a creer que eran pianistas famosos o fuertes ajedrecistas, desempeñándose luego de acuerdo con ello. Pero hasta donde yo sé, son solo historias.

El aspecto divertido de este episodio tuvo lugar cuando, una vez retornado a casa, miré mi base de datos. Resultó que Kasparov había tenido esa posición en una ocasión (en una partida contra Boris Alterman, en una sesión de simultáneas con reloj contra el equipo israelí), y jugó entonces la "normal" 11.♙e2...

Podemos concluir que un jugador deseoso de mejorar su juego debería evitar permanecer atascado en un determinado nivel y por el contrario tendría que tratar constantemente de superar sus limitaciones. Esta es una conclusión bastante trivial y los deportistas y expertos en otras áreas lo vienen haciendo hace años.

"Hacer retroceder nuestros límites" es una antigua expresión para esto, pero si se desea demostrar que se es bueno en algunas cosas, se debería utilizar la expresiones tales como "abandona tu zona de confort", "sal de tu OK plateau", "pensar fuera de la caja", "hacerlo

desafiante", "permanecer en la fase cognitiva". etc.

Como método de entrenamiento, hacer ejercicios (resolver problemas) es altamente valorado y muy utilizado en ajedrez. Es una forma de luchar con los propios límites y de hacerlos retroceder. Si no soluciona el problema, la solución le dará un valioso conoci-

miento nuevo. Es un plus con relación a repasar fragmentos de partida: una solución solo se puede apreciar como tal si se parte de un problema.

Los siguientes capítulos ahondarán con un tanto más de profundidad la cuestión de resolver (y crear) ejercicios.

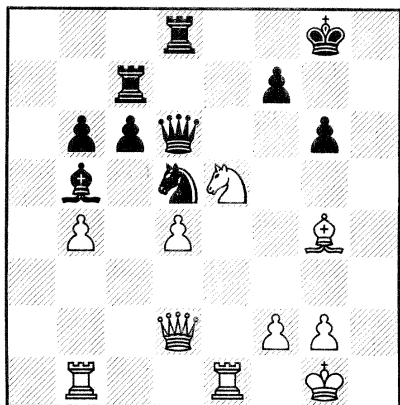
¹ Este libro contiene muchos problemas, pero no todos de la misma calidad. La clasificación tampoco es buena. Hay una nueva versión de él, titulada *Antology of chess combinations*. Aquí las combinaciones están clasificadas y presentadas de acuerdo con el material que es sacrificado, lo que no es una buena idea, dado que orienta a quien debe resolverlos de manera demasiado obvia en cierta dirección.

² El libro de Nunn que mencioné, era realmente la versión reducida de un proyecto más ambicioso: dos volúmenes titulados *Nunn's chess endings*, con un total de 700 páginas. Con las 230 páginas de *Understanding chess endgames* se está ya sobre el promedio del nivel magistral (y aún sobre el mismo, en algunos casos).

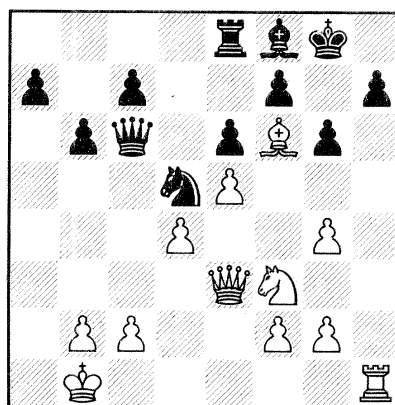
³ Un buen libro reciente de este género es *The chess combat simulator* de Jeroen Bosch.

⁴ Al comienzo de *Ajedrez para cebras* (La casa del ajedrez 2008) Rowson introduce el concepto de "desaprendiendo", que subraya esta posibilidad del saber mal.

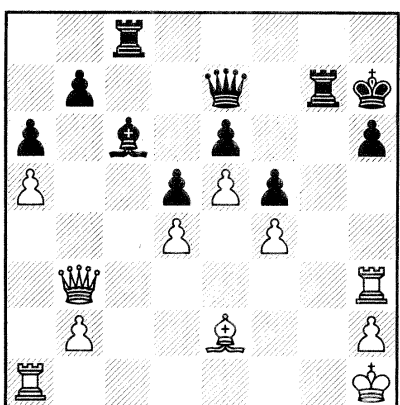
24. Ejercicios



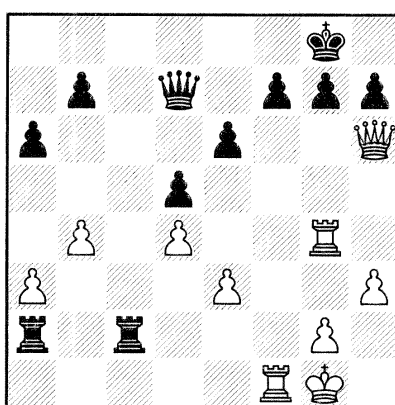
117. Juegan las blancas



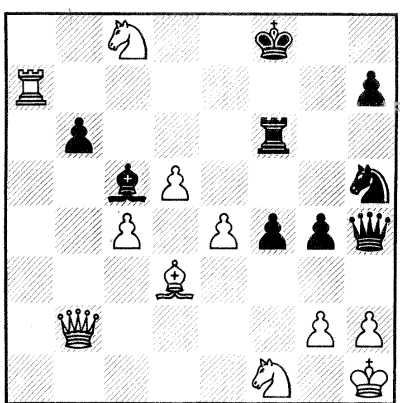
120. Juegan las blancas



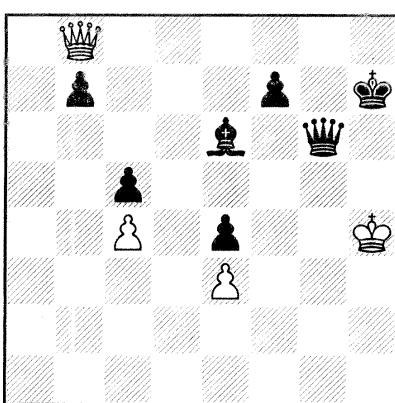
118. Juegan las blancas



121. Juegan las negras



119. Juegan las negras



122. Juegan las blancas

24. Expectativas

En determinado tipo de experimento psicológico, hay un elemento que genera una cierta sensación de incomodidad. Es el hecho de que en esos experimentos no se comunica a los participantes aquello respecto de lo cual están siendo realmente examinados. En la mayor parte de los casos, esto se hace dando a ellos la impresión de que son testeados sobre algo diverso. Por ejemplo, mientras que se simula efectuar un test sobre un tópico de lingüística, en realidad lo es sobre prejuicios raciales.

El indiscutible punto más alto en esta tradición fueron los famosos (e infames) experimentos Milgram. Las personas que sin saberlo eran objeto de estos experimentos, eran ubicadas en el rol de un "maestro" que acertaba a oír a un "alumno" en una habitación separada. Ante una respuesta incorrecta el maestro debía aplicar al alumno corriente eléctrica. El voltaje se incrementaba con cada respuesta errónea. Por supuesto los *shocks* no eran reales, pero los maestros no lo sabían, engañados como estaban por gritos de dolor grabados que iban en aumento. Si ellos querían detenerse, el director del experimento los urgía a continuar. El objetivo de este experimento era investigar cuán lejos podían llegar las personas, bajo la presión de alguien autoritario, en la realización de conductas que entraban en conflicto con sus conciencias. El resultado indicó que bastante lejos.

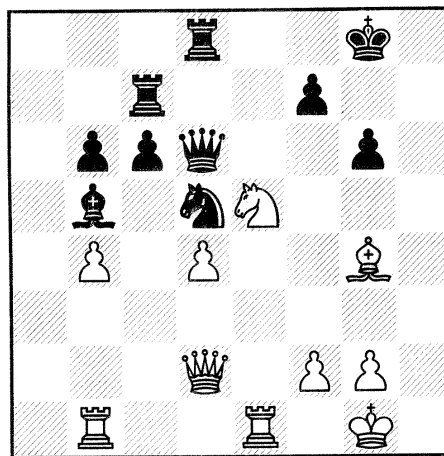
En la mayoría de los casos, los participantes son engañados de manera más inocente. Esto es difícil de evitar porque para que muchos experimentos tengan éxito es esencial que la persona testada desconozca el objeto del examen. Para volver al ejemplo antes mencionado, si se le pregunta a alguien abiertamente "¿Cuál es vuestra opinión sobre los

grupos étnicos?", es posible que no se reciba una respuesta sincera.

No tengo la intención de que mi investigación sea conocida como el "Milgram" del ajedrez, pero por algunas altas y justificadas razones científicas (...) he realizado algunos pequeños experimentos en la línea de la gran tradición antes delineada.

Es claro que si se presenta una posición de ajedrez como un problema es porque debe ser resuelta, y este solo hecho alimenta fuertemente nuestra expectativa y nos conduce en una determinada dirección. Yo deseaba saber cuán fuerte podía ser ese efecto. Me inspiré en la siguiente posición para realizar el experimento. Aun cuando estaba familiarizado con el poder de la expectativa, diversas soluciones al siguiente ejercicio me sorprendieron.

Kasparov - Hübner Hamburgo 1985



Ejercicio 117. Juegan las blancas

Di este ejemplo como parte de una tarea para el hogar a un grupo de talentosos jóvenes y para mi sorpresa más de la mitad de ellos sostuvieron como respuesta uno de los siguientes sacrificios: 32. ♖xf7 o 32. ♜xg6. Ambos sacrificios son dudosos (por decir lo menos), pero aparentemente los estudiantes habían tenido la impresión de que esta era una posición "táctica" y por lo tanto debía ser resuelta de una manera concreta y violenta. De modo que aun jugadores fuertes pueden engañarse a sí mismos con variantes muy malas para justificar jugadas dudosas, ya que "el problema debe tener una solución".

Si esta posición hubiera llevado por título "estrategia", o "maniobras", o "involucrando fuerzas de refresco para el ataque", muy posiblemente la mayoría de ellos hubiera acertado con la jugada de Kasparov, que es la mejor.

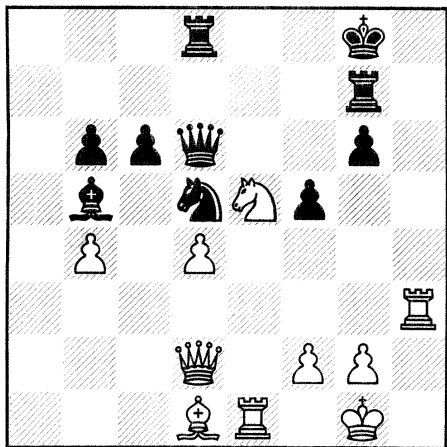
33. ♖b3! f5?!

Debilitando fatalmente la posición, pero tras 32... ♖e7 33. ♖h3 ♖f6 34. ♖e4, cubriendo la casilla "f4" y preparando el doblaje de torres en la columna "h", las blancas también tienen un ataque peligroso.

33. ♕d1

En sus primeros tiempos las máquinas podían ser ridiculizadas por su actitud extremadamente materialista, pero sus sucesoras son más *kasparovianas* que el propio maestro. Mi motor de búsqueda propone 33. ♕xf5! gxf5 34. ♖g3+ con ataque ganador.

33... ♖g7 34. ♖h3!



¡Brillante! Las blancas están listas para entregar una torre con jaque, estimando correctamente que su ataque será decisivo.

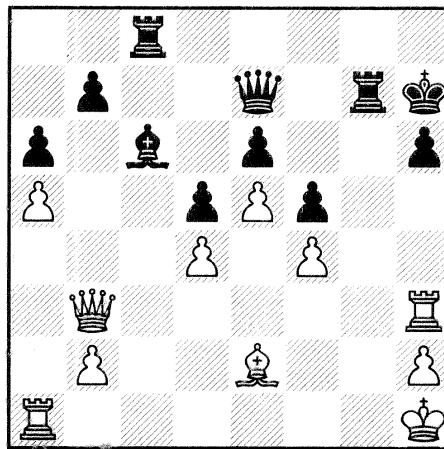
34... ♖xb4 35. ♖h6! ♖xe1+ 36. ♕h2 ♕f8 37. ♜xg6+ ♕g8 38. ♖h8+ ♕f7 39. ♖xd8

Las negras abandonaron.

Uno de mis experimentos consistió en añadir, a una serie de combinaciones correctas, posiciones con una combinación defectuosa, o solo con posibilidades de sacrificio muy dudosas. En un test ensayé la siguiente serie de tres posiciones, las que también le ofrecí en la sección de problemas.

Las presenté simplemente como ejercicios tácticos, pidiéndole a los estudiantes que me indicaran la jugada que ellos deseaban hacer. Si hubiera dicho algo así como "con estos ejercicios tácticos testearé vuestra habilidad para chequear jugadas que parecen promisorias", el resultado hubiera sido seguramente bien diferente.

Volokitin - Nanu Plovdiv 2008

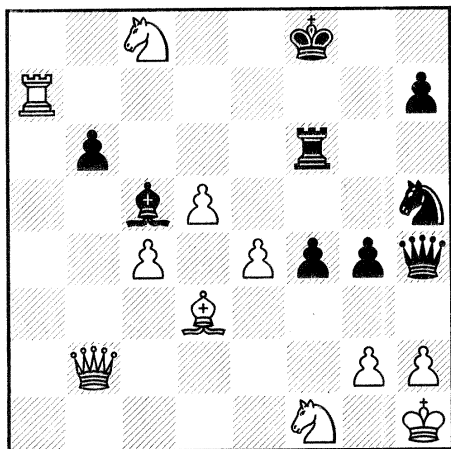


Ejercicio 118. Juegan las blancas

Se gana con **31. ♖h6+! ♕g8** (sigue un rápido mate luego de 31... ♕xh6 32. ♖h3+ ♕g6 33. ♖h5+, mientras que la continuación de la partida permite solo una pequeña dilación) **32. ♖h3 ♖c7 33. ♖h4**

Las negras abandonaron.

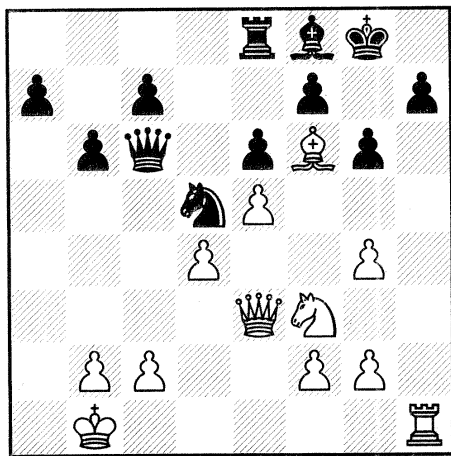
Podolny - Panov
Moscú 1939



Ejercicio 119. Juegan las negras

Nuevamente es viable una victoria directa.
33...♖g3+! 34.♔xg3 ♕xh2+!
Pero no 34...fxg3 35.♖xh7!
Las blancas abandonaron.

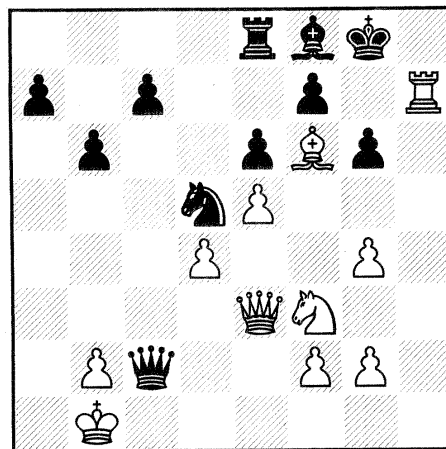
¿Ha resuelto ambos? Muy bien ¿pero qué hay con relación al siguiente?



Ejercicio 120. Juegan las blancas

Si ha visto 1.♖xh7 ♕xh7 2.♔g5+, seguido de ♕h3 con un ataque de mate, ha hecho un buen trabajo. No cambia demasiado con 1...♔xf6 2.exf6, ya que 2...♕xh7 3.♔g5+

también lleva al mate. Pero solo ganan todos los puntos aquéllos que vieron que a 1.♖xh7?, sigue 1...♕xc2+!, y las negras ganan.



Tras 2.♕a1 ♕xh7 3.♔g5+ ♕g8 4.♕h3, las negras dan mate antes con 4...♕c1+ 5.♕a2 ♔b4+. Las blancas no tienen nada mejor que 2.♕xc2 ♔xe3+ 3.fxe3 ♕xh7, culminando con la pérdida de calidad.

Si ha visto 1...♕xc2+! de ser un fuerte jugador o una persona perspicaz. Tal vez lo segundo sea un prerequisite para llegar a ser lo primero.

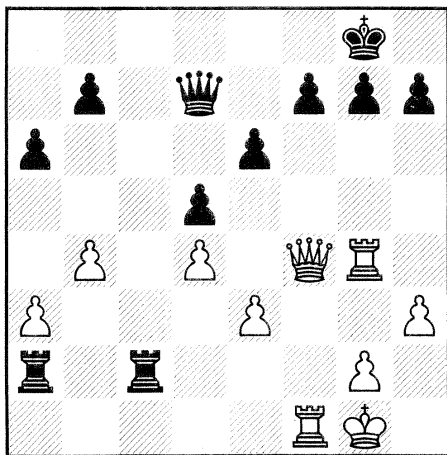
Hasta ahora todas mis víctimas han caído en 1.♖xh7? Pero en cuanto les digo que es errónea, encuentran 1...♕xc2+! de inmediato. (de modo que las blancas tienen que jugar algo así como 1.♕d2, con posibilidades equivalentes).

Puede considerar que se trata de un truco barato –y ello no sería por completo injustificado–. Sin embargo esto demuestra que hay una gran diferencia entre resolver un problema y encontrar la mejor jugada sobre el tablero.

Transferencia de conocimiento

Los entrenadores de ajedrez se quejan en ocasiones de que sus pupilos omiten golpes tácticos simples en sus partidas, mientras que son capaces de resolver problemas mucho más complejos durante el entrenamiento. Hace poco observé un ejemplo en una competencia juvenil en mi club.

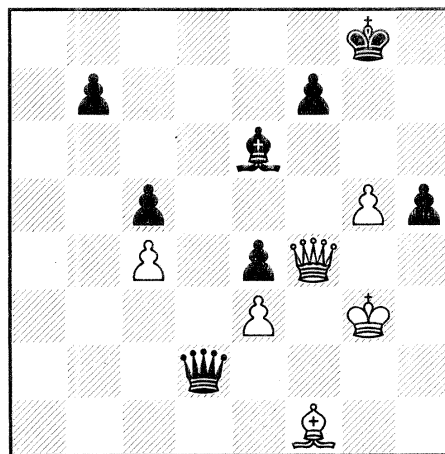
Sibbing - Hendriks
Amsterdam 1987



Las negras tienen un sano peón de más, y la respuesta a la siguiente jugada de las blancas **1.♖h6?** (Ejercicio 121) con **1...g6** fue suficientemente buena para ganar la partida. Pero ambos jugadores estaban bien entrenados en aspectos tácticos y advirtieron que omitieron el simple **1...♜xg2+!** fue un tanto decepcionante.

Uno podría llamar esto como una fracasada "transferencia de aprendizaje". Lo que se aprendió en el entrenamiento no es implementado en el juego práctico. Los mecanismos de expectativa podrían, no obstante, ofrecer una mejor explicación.

El hecho de que una posición se presente como un problema a resolver, cambia profundamente la actitud del ajedrecista. Si hay más pistas, tales como "resolver ejercicios tácticos", o más específicas aún, con títulos tales como "ataque descubierto", por ejemplo, la manera en que se mira la posición cambia totalmente. Esta diferente aproximación eleva considerablemente nuestro nivel. Un capítulo sobre "ahogado" en un libro de táctica puede llegar a ser pronto un poco aburrido, pero en una partida real, una trampa de ahogado puede ser fácilmente omitida. Un ejemplo bastante bochornoso es el de la siguiente partida, en la que me encontré por completo en ascuas de lo que estaba sucediendo hasta muy entrado el final.

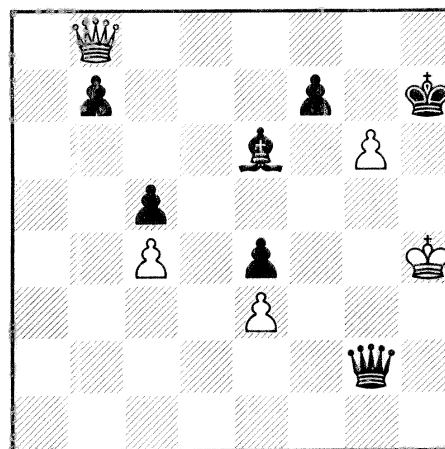


En la última ronda del campeonato nacional de estudiantes debía ganar para alcanzar al líder. Yo había tenido una muy buena posición ya por algún tiempo y las siguientes jugadas de las blancas no despertaban sospecha alguna.

53.♙g2?!

No es una buena jugada, pero añadido un signo de admiración porque se entiende que aquí las blancas habían ya entrevisto el truco.

53...h4+! 54.♙xh4 ♜xg2 55.♖b8+ ♔h7 56.g6+



56...♜xg6?

Las negras pudieron haber ganado aun con **56...♙g7 57.♖e5+ f6. (Ejercicio 122).**

Tal vez se preguntó porqué esta posición tan simple está en la sección de problemas, pero ya ve, en ajedrez rara vez una jugada es tan simple que sea imposible no advertirla.

57. ♖h8+

Tablas por ahogado.

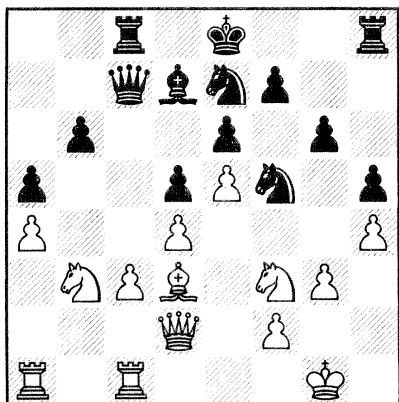
En nuestras partidas tenemos toda clase de expectativas, pero ellas pueden cambiar rápidamente. Ellas no pueden compararse con la (justificada) expectativa de quien resuelve un problema: hay una jugada —probablemente bastante especial— que claramente sobrepasa a todas las alternativas, y trae gran provecho. Con algunas pistas extra, tales como "manio-brando" o "ataque doble", las jugadas de los grandes maestros se pondrán al alcance de todos.

Esto no implica una crítica a los libros de problemas, ya que en mi opinión la resolución de ellos es una herramienta de entrenamiento muy valiosa.

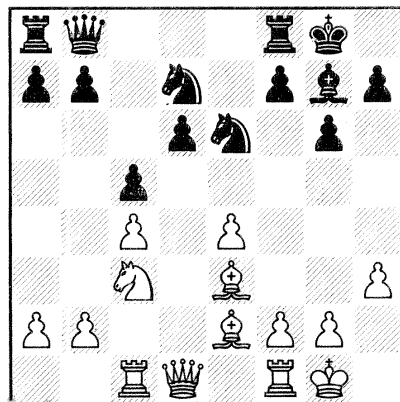
En este libro he tratado, combinando problemas de diversos tipos y niveles de dificultad, de limitar el poder directivo de las expectativas justificadas y dar un pequeño paso hacia las condiciones de la partida real.

Pero es solo un pequeño paso: en la gran mayoría de las decisiones que debemos tomar en una partida, no hay ninguna jugada particularmente relevante, es difícil distinguir entre las alternativas, ya que las diversas variantes no ofrecen un resultado claro y nunca somos advertidos respecto de cuando alguna jugada especial está disponible.

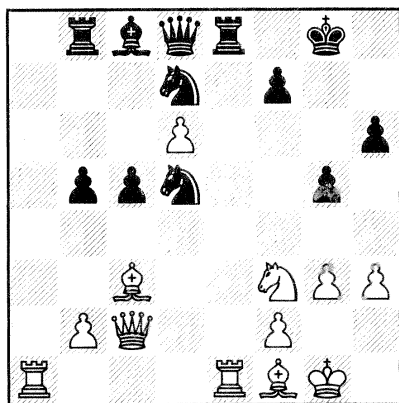
25. Ejercicios



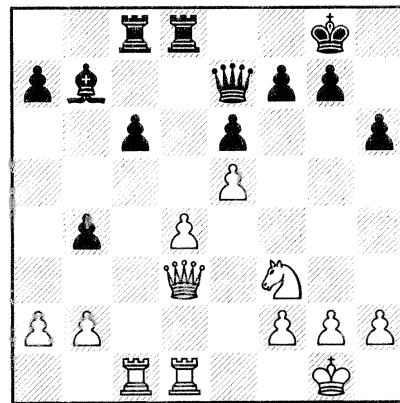
123. Juegan las blancas



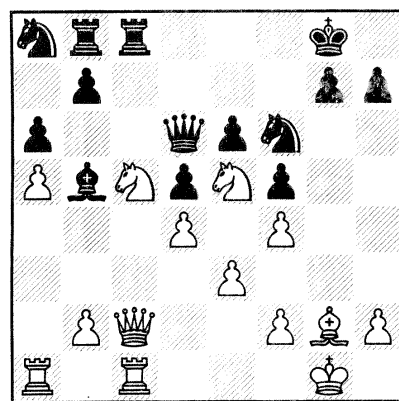
126. Juegan las blancas



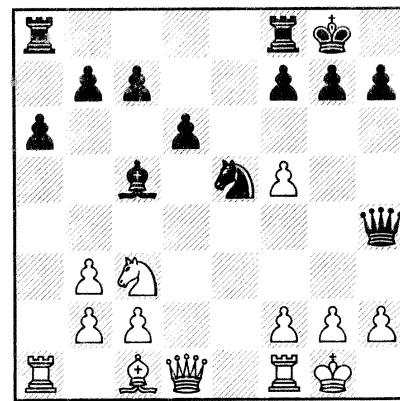
124. Juegan las blancas



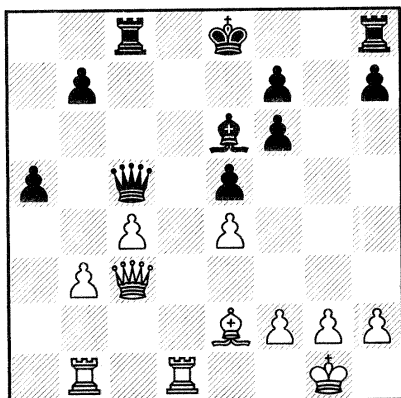
127. Juegan las blancas



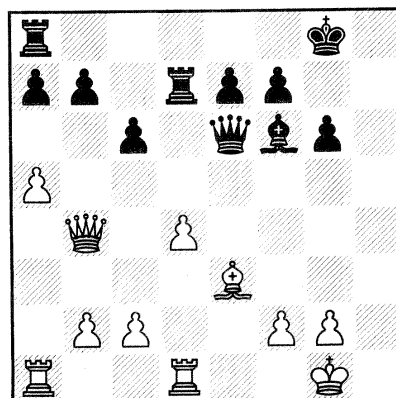
125. Juegan las blancas



128. Juegan las blancas



129. Juegan las blancas



130. Juegan las negras

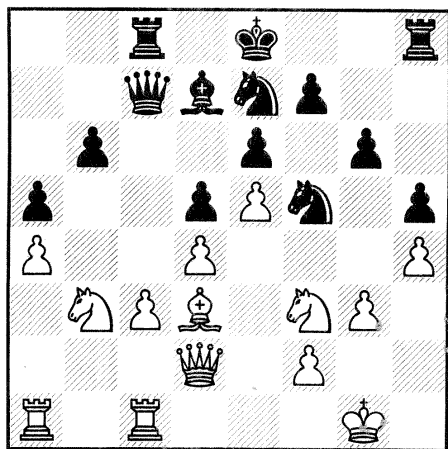
25. Ejercicios estratégicos

Es más sencillo encontrar buenas posiciones para problemas tácticos que para ejercicios de estrategia, y hay muchos más libros de problemas sobre el primer tópico que sobre el segundo. Hay diversas razones para ello.

Los problemas tácticos tienen habitualmente una solución muy clara, que da por ejemplo, un +3 de valoración (ganancia de una pieza), mientras que todas las alternativas terminan rondando el 0, o debajo de él. En los problemas estratégicos las diferencias tienden a ser mucho menores y podría ocurrir que sea menos evidente por qué la solución propuesta es la mejor.

Estrechamente conectado con esto está el hecho de que en buenas posiciones hay con frecuencia más de un buen movimiento. La jugada ejemplar e instructiva que le gustaría que fuera la mejor, puede ser solo una más entre varias opciones buenas.

Echemos una mirada a la siguiente posición de una partida mía de ICC.



Ejercicio 123. Juegan las blancas

Vacílé en incluir esta posición en la sección de problemas.

Las blancas tienen una clara ventaja, las negras están débiles en las casillas de su color, especialmente en el flanco rey, lo que hace que el enroque sea un tanto peligroso. Pero de otro modo no será fácil completar el desarrollo. Aparte de mantener una cierta presión sobre "a4" y "c3", las negras no tienen un plan activo.

Por lo tanto las blancas tienen algún tiempo para mejorar la posición, y de acuerdo con la opinión de mis motores de análisis, casi todas las jugadas razonables permiten mantener la misma ventaja.

Sin embargo, estoy bastante satisfecho con la jugada que realicé aquí.

19.♖c2(!)

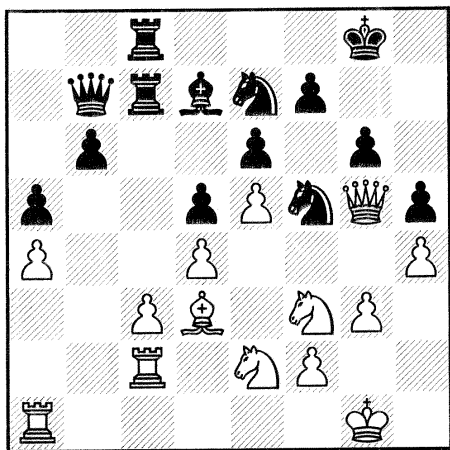
Las blancas planean mejorar su caballo de "b3", el que tiene escasas perspectivas allí, mientras permanezca el peón negro en "b6". Mediante su reubicación en "e2" vía "c1", las blancas le dan una protección extra al peón de "c3", y al dirigirse a "f4" el caballo podría dar soporte a un futuro ataque al rey.

19...♗b7 20.♘c1 ♝c7 21.♘e2 0-0 22.♗g5 ♝fc8

Ver el diagrama siguiente

Las blancas tienen buenas posibilidades de ataque contra el rey negro; la más promisoría podría ser **23.g4 hxg4 24.♘h2!**, seguido de ♘xg4 y tal vez h4-h5.

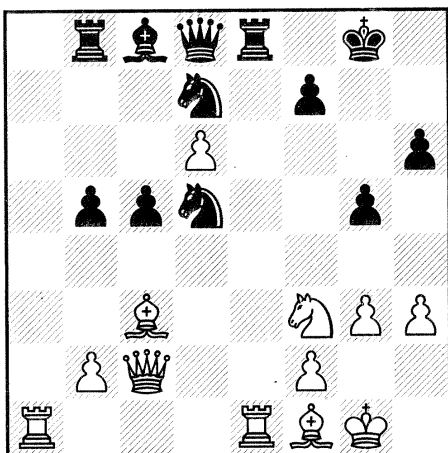
Si se presenta una posición como un problema, debe hacerse justicia a quien la resuelve. Él o ella ha hecho algunos esfuerzos tratando de resolver el problema, pero al final pudo no haber acertado con la solución propuesta.



Algunos libros de problemas solo dan la solución, la jugada que se realizó, con un signo de admiración, y no se preocupan de otras alternativas. Pero si hay jugadas razonables, o incluso alternativas equivalentes, se les debería dedicar algunas palabras, de modo que quien lo resuelve no quede preguntándose "¿qué hay de mi jugada?"

En su minucioso manual de juego posicional, *Chess strategy for club players*, Hernan Grooten presenta el siguiente problema de una manera bastante peculiar.

Kasparov - Browne Banja Luka 1979



Ejercicio 124. Juegan las blancas

Grooten le pide al lector que elija entre cuatro jugadas: 29.♖xe8+, 29.♘e5, 29.♙d2 y 29.h4.

Yendo al fin del libro por la solución, leemos lo siguiente: "29.♘e5! Las blancas eligen la estrategia correcta. El peón en "d6" puede llegar ser débil, pero luego del cambio de los bloqueadores puede también ser empleado como un arma de ataque".

Luego de ofrecer él mismo estas tres alternativas, sería de esperar que Grooten dedicara al menos algunas palabras a ellas. Conociéndolo un poco, sospecho que encontró la jugada 29.♘e5 tan ejemplar, ya que le da sustento a su lección sobre el cambio de los bloqueadores, que no se preocupó de la posible existencia de otras alternativas plausibles.

El peón pasado en "d6" es un arma y la jugada de Kasparov es fuerte. Pero asimismo la posición del ala rey de las negras está comprometida, de modo que podría ser igualmente efectivo iniciar acciones en esa dirección.

Si mira con un poco más de detenimiento a la posición negra, probablemente notará que está al borde del completo colapso, por lo que no sorprende que las blancas tengan a su disposición más de una jugada. Mi motor piensa la aplastante 29.♖xe8+ ♗xe8 30.♖e1 ♗f8 31.♘g5! hxg5 32.♗f5. La inmediata 29.♘g5! conduce a lo mismo. También luce muy decente atacar con 29.h4.

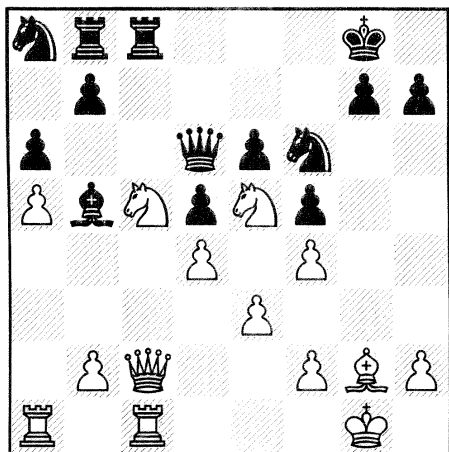
Kasparov ganó la partida sin demasiado problema.

Si pone a funcionar su motor de análisis, verá que muchas jugadas que pensó eran muy ejemplares y claras, pueden llegar a ser un tanto borrosas. Por razones "didácticas" puede decidir mantener apagado su motor, prestar poca atención a las alternativas y dejar que las partidas instructivas hablen por sí mismas.

Johan Hellsten parece haber elegido este método en sus libros *Estrategia en el medio juego* (La casa del ajedrez 2014). Hay casi 400 ejercicios en ellos, lo cual es enorme para un trabajo de estrategia. Muchos de ellos son relativamente recientes, pero también hay una buena cantidad de ejemplos clásicos. Hay una gran abundancia de instructivos fragmentos de

partidas, por lo cual recomiendo mucho estos libros, pero no todos ellos merecen ser presentados como un problema.

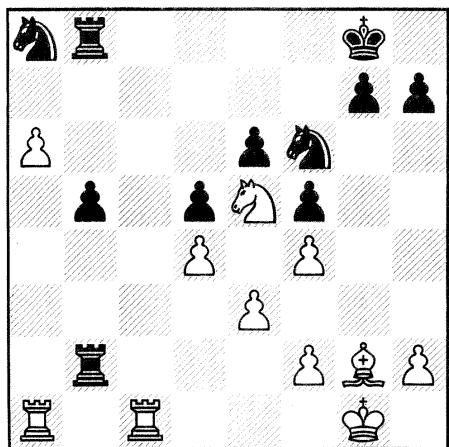
Taimanov - Lisitsin Leningrado 1949



Ejercicio 125. Juegan las blancas

Taimanov jugó 19. ♖a3 y esa fue la solución propuesta.

Hellsten no menciona el golpe táctico 19. ♖xb7, lo que resulta sorprendente, dado que para encontrar esta jugada no es necesario poner a funcionar el motor de búsqueda. Las negras pueden evitar perder un peón haciendo 19... ♖xc2 20. ♖xd6 ♖xb2, pero tras 21. ♖xb5 axb5 (si 21... ♖2xb5 22. ♖f1) 22. a6.



El peón muy avanzado, en combinación con la mejor distribución de sus piezas, otorga al blanco una ventaja ganadora.

La maniobra de Taimanov ♖a1-a3-c3 es bonita, pero no resulta claro que sea mejor que otras jugadas razonables; en todo caso, es seguro que no es tan buena como 19. ♖xb7.

Si resuelve un problema y no está satisfecho porque su solución no es mencionada, podría tratar de encontrar la partida en una base de datos y buscar por usted mismo, o en conjunto con su motor de búsqueda la solución. Tal vez encontrará por qué su jugada era inferior a la solución propuesta, pero bien podría ocurrir que ella fuera jugable a pesar de todo, ¡o aún que sea la mejor jugada!

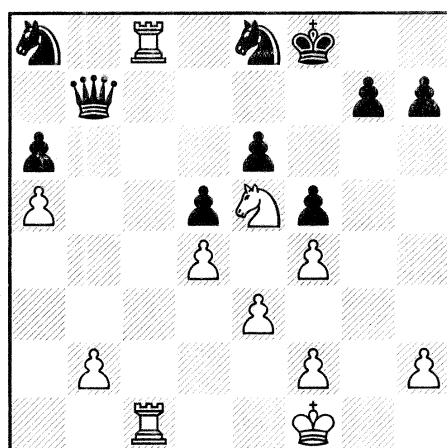
Con solo echar una mirada a la evaluación del motor de búsqueda no se obtendrá mucho, pero trabajar realmente con él podrá otorgarle un valioso punto de vista.

El plan de Taimanov lo condujo prontamente al éxito en la partida, por cierto, con el golpe táctico ♖xb7.

19... ♖c7 20. ♖c3 ♖e7 21. ♖f1 ♖xf1 22. ♖xf1 ♖bc8 23. ♖b3 ♖e8? 24. ♖xb7!

Una bonita combinación. Las blancas han debido prever todo hasta el final, las negras pierden su caballo extra.

24... ♖xb7 25. ♖xb7 ♖xb7 26. ♖xc8 ♖f8



Un sombrío panorama para el jugador de las negras. Dado que las negras están total-

mente paralizadas, cualquier jugada gana aquí, pero Taimanov concluyó con estilo.

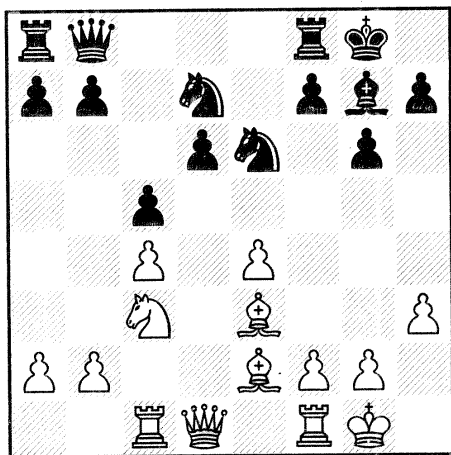
27.♖b8! ♔e7 28.♖xa8 g6 29.♖cc8 ♔g7
30.♖xe8

Y las blancas pronto ganaron.

Se pueden hacer problemas considerando el momento en que los fuertes grandes maestros le conceden un signo de admiración a su jugada. Esto tiene sentido, si bien las jugadas que los grandes maestros consideran triviales podrían ser igualmente instructivas para la mayoría de los ajedrecistas.

Si se toman las jugadas a las que los más fuertes grandes maestros adjudican un signo de admiración o, mejor aún, aquellas que ellos no encuentran sobre el tablero sino más tarde, durante el análisis, entonces se corre el riesgo de finalizar teniendo una colección de problemas cuya solución es extremadamente difícil. Esto se aplica a los ejercicios que recolectó Jacob Aagaard en su *Excelling at positional chess*.

Un método didáctico que es muy común en diferentes campos es comenzar con ejercicios relativamente simples para no destruir la confianza de los alumnos. Algunas años atrás, dispuse del libro de Aagaard en una jornada de entrenamiento, y miré el primer ejercicio junto con Ruud Janssen, entonces aún un maestro internacional, pero ya muy fuerte.



Ejercicio 126. Juegan las blancas

Andersson - Vaganian

Skelleftea 1989

Estudiamos la posición atentamente, pero no logramos tener una pista respecto de cuál sería la mejor jugada. La jugada obvia es 15.♔d2, pero sospechamos que era demasiado normal para ser la solución.

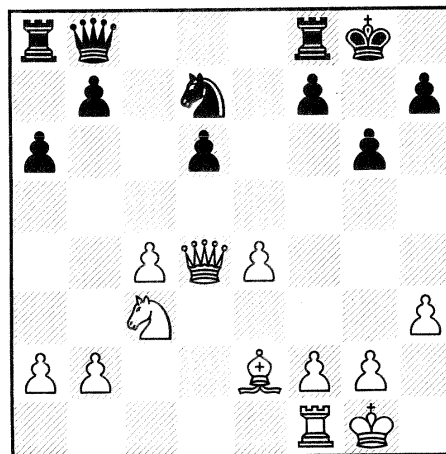
El hecho de que dos maestros internacionales no pudieran resolver este primer ejercicio puede darle una pista sobre el grado de dificultad de esta serie de pruebas. ¡Para aquellos que aman los desafíos!

No estoy seguro de que la jugada efectuada por Andersson sea mucho más fuerte que la trivial 15.♔d2, pero ella encierra definitivamente un profundo concepto. ¡Si se ha decidido por esa jugada, bien hecho!

15.♖c2!?

Las blancas preparan ♖d2 con presión en "d6". Si las negras toman posesión de la fuerte casilla "d4", las blancas están listas para sacrificar calidad.

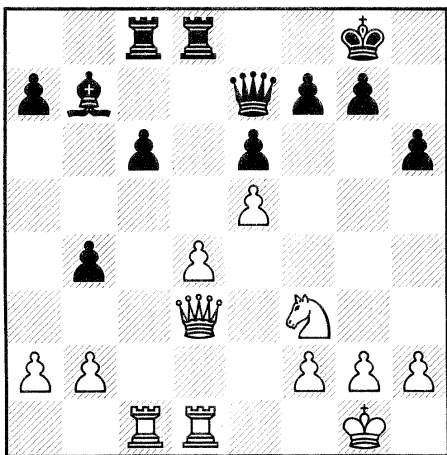
15...a6 16.♖d2 ♘d4 17.♙xd4 cxd4 18.♖xd4
♙xd4 19.♔xd4



Esta posición fue ya prevista por las blancas cuando jugaron 15.♖c2. Con un peón de más, la posibilidad de ♘d5, y las debilidades en el campo de las negras, tienen una amplia compensación por la calidad, y posteriormente Andersson ganó la partida.

Los problemas estratégicos no tienen que ser necesariamente complejos. También pue-

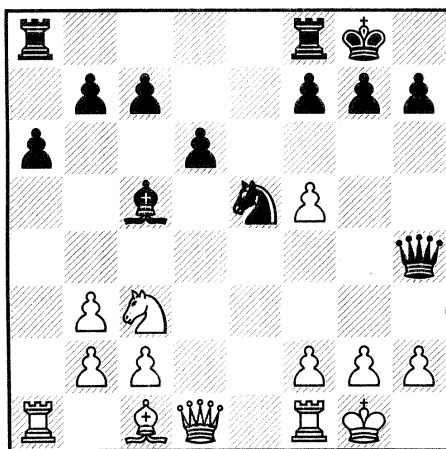
den ser instructivas algunas operaciones estratégicas simples, como en las dos posiciones siguientes.



Ejercicio 127. Juegan las blancas

Las blancas debían jugar 1.♖c5!, ya que es la única manera de evitar la ejecución de la maniobra liberadora de las negras. Entonces las blancas estarían ligeramente mejor. En lugar de ello, eligieron 1.♘d2?, después de lo cual las negras no esperaron que se jugara ♘d2-b3, sino que dieron vida a su posición con 1...c5!, con gran ventaja.

Klein - Arnaudow Haarlem 2011



Ejercicio 128. Juegan las blancas

En esta partida de torneo, el juvenil conductor de las blancas se lanzó al ataque de manera elegante.

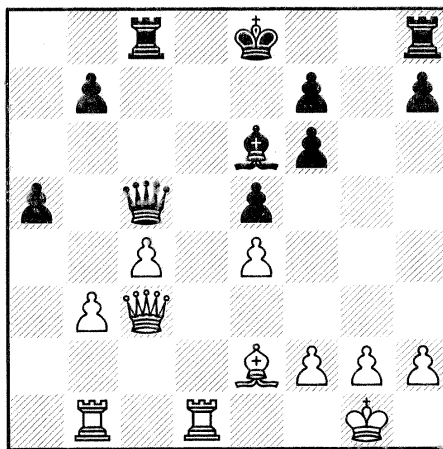
15.♖a4! ♕d8 16.♗h5

Las blancas tienen una gran ventaja. Todas sus fuerzas están dispuestas para sostener el ataque sobre el rey negro, el cual no sobrevivió por mucho tiempo.

Las clasificaciones específicas y las sugerencias tienden a conducir al lector en una cierta dirección. Ya no se tratará de encontrar la mejor jugada en una determinada posición, sino que inmediatamente se pone el foco en "cambiar el mal alfil por el alfil bueno de las blancas". Pienso que un problema pierde mucho de su encanto si no se puede encontrar por uno mismo de qué se trata.

Can you be a positional genius? por August Dunnington tiene muchos problemas interesantes, y el lector es guiado por muchos comentarios.

Khalifman – J. Polgar Las Vegas 1999



Ejercicio 129. Juegan las blancas

"¿Cómo pueden las blancas recordarle a su oponente que tanto "d5" y "f5" podrían ser un problema para él?", le pregunta Dunnington al lector. Si responde correctamente obtendrá 5 puntos, pero también puede verse una pista extra al final del libro la cual, no obstante, le

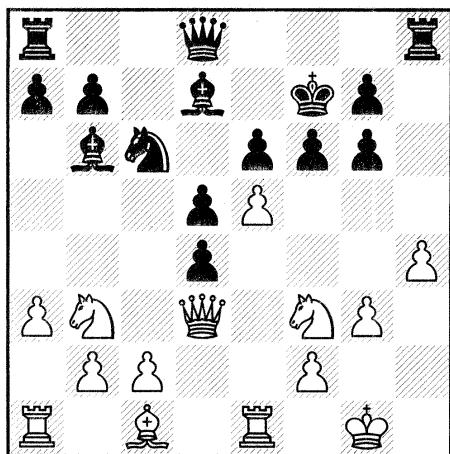
costará 2 puntos. La pista dice: "el alfil negro es una pieza clave..."

Le presento esta posición sin acompañar las pistas y si encuentra la jugada que hizo Khalifman, entonces merecerá una felicitación. Hay otras jugadas atractivas para conservar la ventaja y la solución no es una jugada obvia. No obstante, con la ayuda de las pistas es casi imposible equivocarse.

23.h3! (preparando ♗g4, y dando "aire" al rey). Tras **22...0-0 23.♖g3+ ♔h8 24.♗h4 ♗e7 25.♗g4**, las blancas tienen una clara ventaja y finalmente ganaron.

La siguiente es una de las más extrañas preguntas que vi en mi vida sobre un ejercicio y ha sido tomada del libro de Carsten Hansen, *Mejore su ajedrez posicional* (La casa del ajedrez 2008).

Bondarevsky - Botvinnik Leningrado/Moscú 1941



"¿A quién favorece la presencia de las damas en el tablero? ¿Qué deberían jugar las negras?"

Si se considera detenidamente la posición, la primera pregunta parece muy académica. O ... un minuto, ¿está él indicando algo como ... ♗d8-g8-h7-h5-f5? Justamente eso era.

14...♗g8!? 15.♗d2 ♗h7 16.♗b4 g5 17.♗xh7 ♗xh7 18.exf6 gxf6 19.hxg5 e5 20.gxf6 ♔xf6

Y las negras obtuvieron una gran ventaja y luego ganaron.

Yo no incluiría este fragmento en una sección de problemas. Aunque la idea es altamente original, no tengo indicio alguno de que ésta sea la mejor jugada. Los motores de búsqueda no están demasiado entusiasmados con 14...♗g8.

La primera pregunta es también difícil de responder. No parece que el rey negro tenga problemas serios, pero era necesaria una indicación como esta para toparse con la jugada de Botvinnik. Si son necesarias elaboradas indicaciones, entonces eso con frecuencia significa que simplemente no es una buena posición de problema.

Para concluir este breve viaje por algunos libros de estrategia (con problemas): en mi opinión un buen problema estratégico no necesita ni pistas ni indicaciones introductorias. Aunque evidentemente la solución es la jugada más fuerte, deberían mencionarse alternativas sensatas como un servicio al lector. Si su ejemplo no lo hace, podría consagrarle su propio esfuerzo para ello.

Pienso que la solución debería ser la jugada más fuerte en la posición dada, y no solo una buena jugada muy "ejemplarizadora."

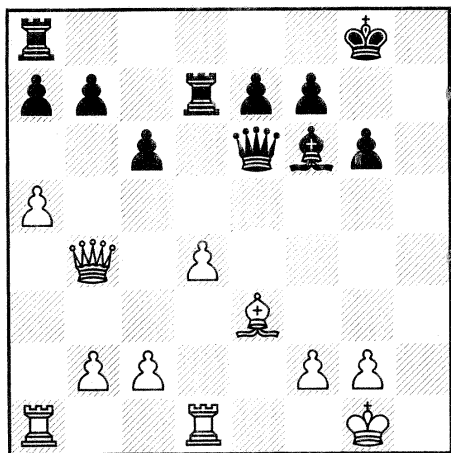
¿Crean estrategia los ordenadores?

A propósito de algunas de las posiciones antes consideradas, hice referencia a la evaluación de mi motor de análisis. Se podría tratar de rechazar el veredicto del ordenador afirmando que "las computadoras no entienden de estrategia". No creo que esto esté justificado (a esta altura). Si un programa de análisis fuerte considera una posición por algún tiempo, su conclusión será exacta en un 99% de los casos. Pero si no está de acuerdo siempre podrá tratar de convencerlos.

Hay diferencias entre el pensamiento humano y el pensamiento del ordenador, y solo en sentido metafórico es posible decir que la máquina "tiene un plan". La primera línea de su despliegue de jugadas no se parece a un plan, ni puede usted preguntarle cuáles son sus intenciones. Ella simplemente selecciona la jugada que, luego de millones y millones de variantes, surge como la mejor.

Pero nuevamente, si hay algo que no entiende, por ejemplo porqué el motor de búsqueda está entusiasmado con determinada jugada, póngalo a trabajar. Extraiga su propia opinión de entre las propuestas de la máquina. Puede añadir algunas jugadas que en su opinión son mejores. Si no advierte la finalidad de la jugada del ordenador, puede hacer una útil jugada de espera para ver cómo prosigue. O puede no hacer jugada alguna. Muchos programas ofrecen una herramienta útil en este aspecto, que consiste en la posibilidad de "insertar una jugada nula" (es decir, dejar pasar el turno).

Sutovsky - Ivanchuk Khanty Mansiysk 2011



Ejercicio 130. Juegan las negras

Suponga que la siguiente posición se presenta en una de sus partidas. Jugó algo así co-

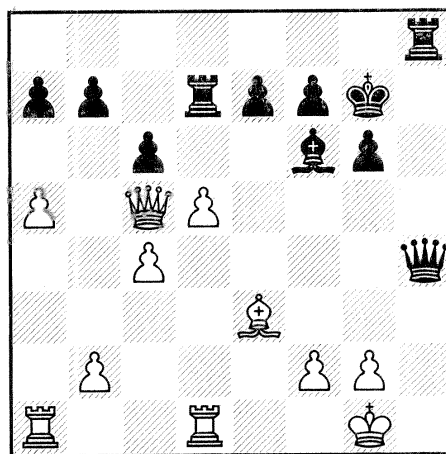
mo 22...♖ad8 pero no logró obtener ventaja y la partida terminó en tablas. Luego de volver a casa al anochecer, decide poner a funcionar su motor de búsqueda.

Advierte que le gusta 22...♔g7, para seguir 23...♖h8 (una idea amenazante) 24...♖d5, y 25...♖dh5. Uh, el módulo se está acercando a menos 7.

Si pone estas jugadas en orden, podría fácilmente tener la impresión de que la máquina tenía un plan después de todo.

Esta partida no fue suya, sino de Ivanchuk y, por supuesto, él no necesita un ordenador para encontrar esos fuertes movimientos. Sutovsky, del otro lado, parecía no preocuparse demasiado de nuestro "pasador" de jugadas.

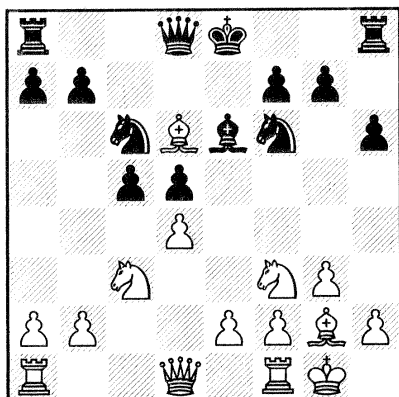
22...♔g7! 23.c4 ♖h8 24.♖c5 ♖e4 25.d5 ♖h4



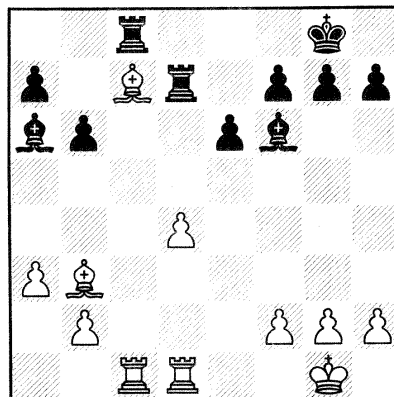
Las negras tienen un ataque ganador, el que luego convirtieron en un punto completo.

26. Ejercicios

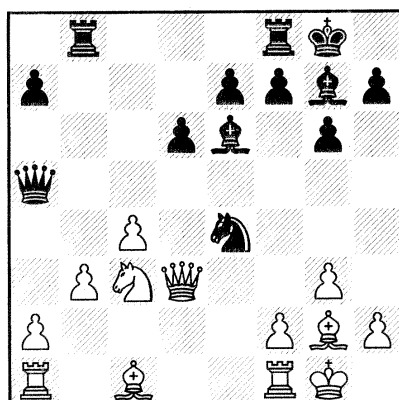
(elija una jugada y dé la evaluación)



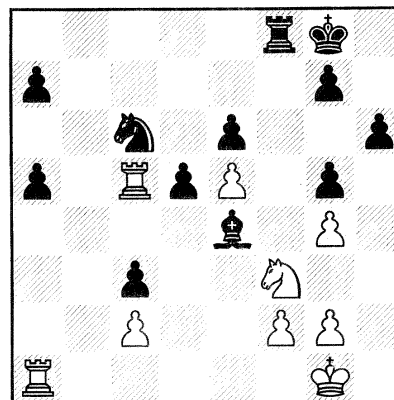
131. Juegan las negras



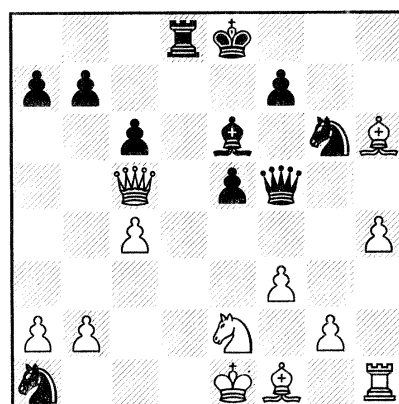
134. Juegan las blancas



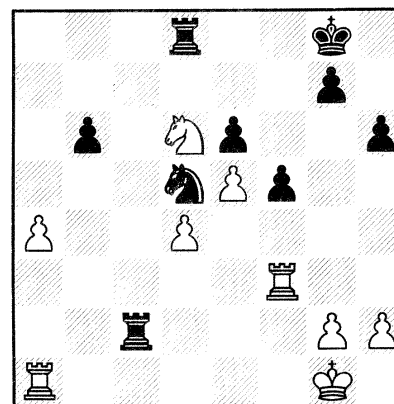
132. Juegan las blancas



135. Juegan las negras



133. Juegan las negras



136. Juegan las blancas (las negras acaban de mover 34...f7-f5)

26. Problemas casuales

No es sencillo obtener buenas posiciones de problema de partidas reales. Siempre las estoy buscando, por ejemplo, en mis propias partidas. Si uno no se restringe a las jugadas efectivamente realizadas, sino que incluye también los análisis, un promedio de un bonito problema por partida sería una buena cosecha.

Para que una posición llegue a ser un buen problema, se requiere una serie de condiciones. La solución debe ser unívoca, es decir, claramente mejor que las alternativas. La posición no debería ser tan buena como para que todas las jugadas sean ganadoras. En segundo lugar, la solución debería ser en algún modo especial, instructiva y ejemplar. Además, debe constituir un desafío, pero superable, no demasiado difícil y con poco "ruido" o complicaciones poco claras.

En un capítulo previo mencioné el fenómeno de que muchos (jóvenes) jugadores son buenos resolviendo problemas e igualmente buenos para desperdiciar las mismas oportunidades en sus propias partidas.

De igual modo, parece difícil extraer problemas interesantes de las posiciones que se producen en las partidas vivas. Esto es un tanto preocupante, ya que la finalidad de estos problemas es la de llegar a conformar un material óptimo de estudio para aplicar en las partidas reales.

Podríamos preguntar, ¿por qué no podría toda posición en cualquier partida constituir un buen problema? Es interesante ver si este problema casual puede conducir a algo valioso.

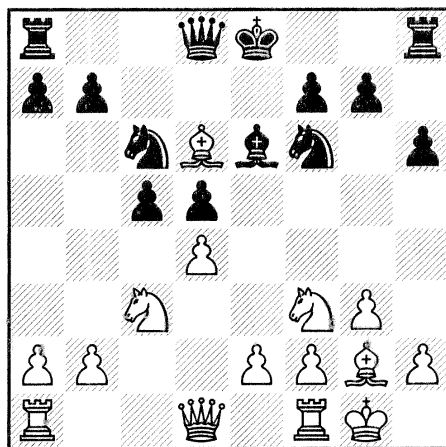
Esto es suficientemente sencillo como para hacerlo uno mismo, si bien será necesario contar con un programa de base de datos do-

tado de una función de "entrenamiento". Con esta función, las jugadas de la partida en curso se pueden ocultar, dejando visible solo su número. Como un pequeño ejercicio, tomé seis posiciones del TWIC 882.¹ Había elegido de antemano algunas (partida 200: jugada 10 de las negras, partida 300: jugada 15 de las blancas y así sucesivamente) y posteriormente no efectué ningún cambio en la selección, para que fuera más interesante.

De modo que el método de entrenamiento consiste en elegir una posición casual, considerarla con detenimiento y realizar una elección, juntamente con una evaluación. Luego se puede observar cómo sigue la partida y qué piensa de ella el motor de búsqueda.

Echemos un vistazo a la selección que le presento (incidentalmente, todas las partidas son del Campeonato Europeo de clubes por equipos).

Nogly - Shala Rogaska Slatina 2011

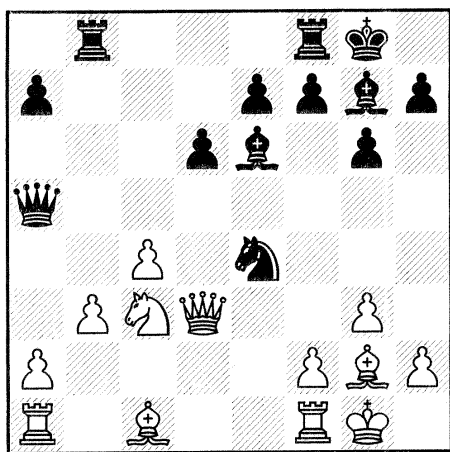


Ejercicio 131. Juegan las negras

No todos los problemas casuales son igualmente interesantes ¿Podría alguien no retomar en "d6"? La única jugada digna de consideración sería 10...cxd4, pero falla ante la respuesta 11.♘b5.

Luego de 10...♙xd6 11.♘b5! ♚e7 12.dxc5, las blancas tienen una gran ventaja. Para comenzar, las negras tienen muchas dificultades para recuperar su peón.

Gupta - Trauth Rogaska Slatina 2011



Ejercicio 132. Juegan las blancas

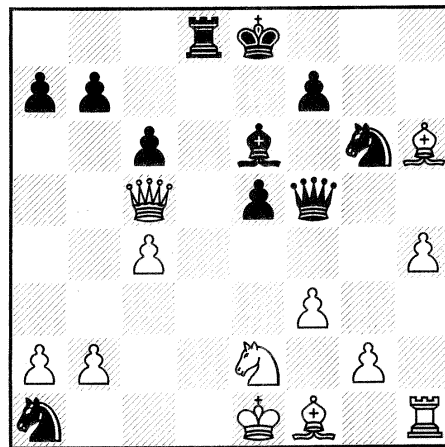
Es una bella coincidencia tener una posición como ésta en mi colección, dado que arroja luz sobre algunas diferencias entre problemas "reales" y posiciones de partidas. Obviamente, las negras acaban de tomar en "e4", y si esta hubiera sido una posición extraída de un libro de problemas, automáticamente se esperaría que la solución incluyese el sacrificio de la calidad.

Pero en una partida real no hay garantías de que ello funcionará. Y parece que así será en este caso. Quienes optaron por 15.♘e4?! fueron probablemente guiados por la presunción propia del problema, en el sentido de la existencia de una jugada especial y efectiva.

Luego de 15...♙xa1 16.♙g5 (16.♙h6 ♙g7 no lleva a ningún sitio) 16...♙xa2 17.♙xe7 ♜fc8, las blancas no parece tener suficiente compensación.

En la partida, las blancas se decidieron correctamente por 15. ♙xe4, lo cual, luego de 15...♙xc3 16.♙xc3 ♙xc3 17.♙b1, condujo a un final equilibrado que finalmente lograron ganar.

Nepomniachtchi - Pavasovic Rogaska Slatina 2011



Ejercicio 133. Juegan las negras

¡Una posición loca! Las blancas tienen un peón de más, pero su rey parece inseguro y el flanco rey no está desarrollado. Mi primera impresión fue que las negras deberían tener algo, pero una consideración más detenida me demostró que no es tan sencillo llegar al rey blanco.

Además, el peón "h" es un as de triunfo, y el rey negro tampoco está totalmente a salvo. Y el alfil de "h6" es fuerte.

20...♙b1+!

Este parece ser el único camino para obtener contrajuego.

21.♘f2 ♘c2 22.h5 ♘e1?

El motor aconseja 22...♘f4 23.♘xf4 ♙e1+ 24.♙g1 y ahora 24...♘d4! (ver siguiente diagrama), actuando como si las negras no tuviese una pieza de menos.

Podría añadir la frase "con complicaciones", pero en todo caso es claro que hemos dejado ya los límites humanos. Bien, no es tan fuerte 25.♘xe6 ♘e2+ 26.♙h2 ♙g3 mate, tan lejos como puedo ver.

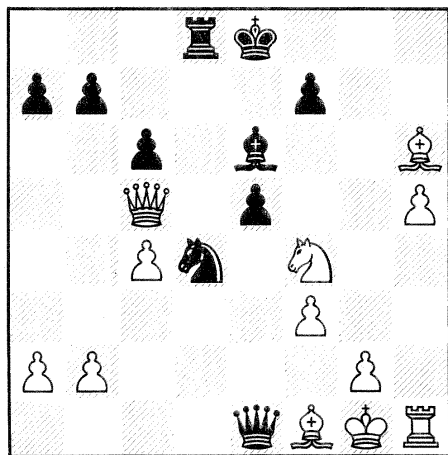


Diagrama de análisis

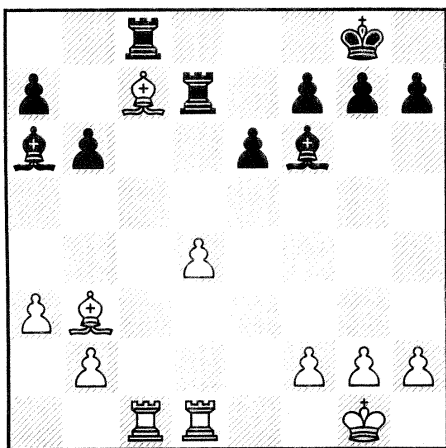
La partida continuó complicada, pero finalmente el peón "h" blanco decidió la cuestión.

23.♔g1 ♘d3 24.♚e3 ♘e7 25.♘g3 f5 26.♚g5
 ♘f4 27.♘h2 ♚xb2 28.♙g7 ♗d2 29.♗g1 ♙xc4
 30.h6 ♙d5 31.h7 ♘eg6 32.♘xf5

Las negras abandonaron.

Toivola - Vladimir Bilic

Rogaska Slatina 2011



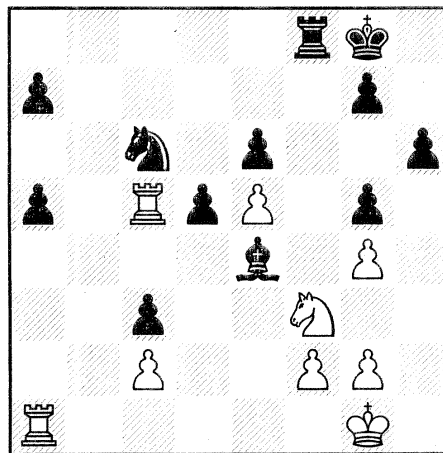
Ejercicio 134. Juegan las blancas

La segunda posición de "jugada única". Dado que todas las otras jugadas pierden el peón de "d4", las blancas tienen que jugar **25.♙e5**. Luego de **25...♗xc1 26.♗xc1 ♙xe5 27.dxe5 g5**, las negras están tal vez un poco mejor; la

jugada **27...♗d2** no era promisorio debido a **28.♗d1**. La partida finalizó en tablas.

Berg - Korobov

Rogaska Slatina 2011



Ejercicio 135. Juegan las negras

Las negras tienen tres peones en compensación por la calidad, pero los del flanco dama están en peligro de caer y su caballo está siendo atacado, lo que limita sus opciones. Son necesarios algunos cálculos para decidir quién está mejor.

Luego de **30...♙xf3 31.♗xc6** (no **31.gxf3 ♘xe5**) **31...♙xg4 32.♗xc3**, o **32.♗xa5**, las blancas recuperan algunos peones, manteniendo las mejores opciones. Lo propio puede decirse respecto de **30...♘b4?! 31.♘d4 ♘xc2 32.♘xc2 ♙xc2 33.♗xc3**. Aún peor es hacer **30...♗c8? 31.♘d4**.

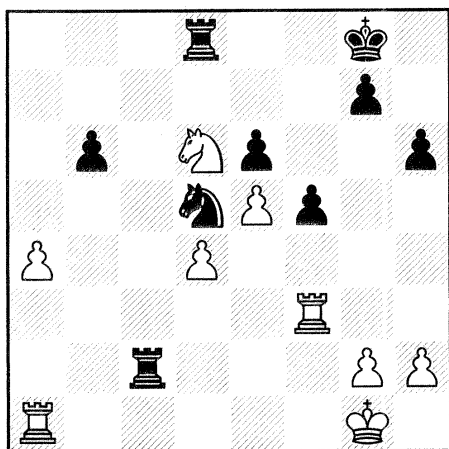
Solo resta la jugada que efectuó Korobov, la que dificulta a las blancas recuperar sus peones sin devolver la calidad.

30...d4! (las negras están mejor) **31.♗xc6 ♙xc6 32.♘xd4 ♙d5**

Con **33.f3**, las blancas tienen buenas opciones de mantenerse. La jugada realizada, no obstante, pierde varios peones en el ala de rey. **33.♗xa5? ♗f4! 34.♘b5 ♗xg4 35.♘xc3 ♙xg2 36.♗xa7 ♙e4+ 37.♘f1 ♙xc2 38.♗e7 ♗c4 39.♘a2 ♙b1 40.♗a7 ♘h7 41.♗a3 ♙xa2 42.♗xa2 ♗c5**

Las blancas abandonaron.

Adamcik - Diesen
Rogaska Slatina 2011



Ejercicio 136. Juegan las blancas

Los problemas casuales puede confrontarle con un hecho de vida que raramente se encuentra en los libros de problemas: posiciones desalentadoras con escasas oportunidades de devenir activas.

Espero que advierta que las blancas, a pesar de su impresionante caballo en "d6", están claramente peor.

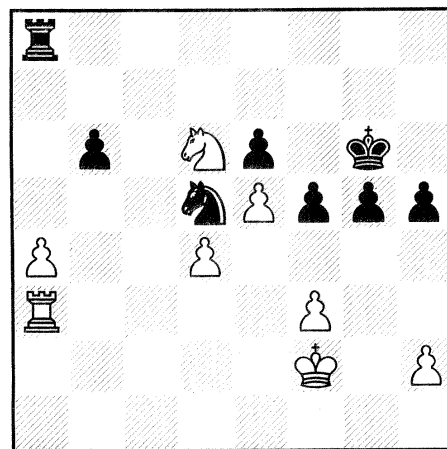
Las negras tienen un caballo aún mejor, que bloquea la mayoría central de peones blancos. Su propia mayoría en el flanco rey puede ser puesta en movimiento fácilmente (...g7-g5). Además, los peones blancos "a" y "d" son débiles y la torre negra en "c2" es muy activa.

Solo la torre en "d8" tiene algunas dificultades para entrar en juego; por supuesto que le gustaría mucho acompañar a su colega en la segunda fila.

De modo que no son muy atractivas las posibilidades de las blancas aquí. Añado la observación de que "la última jugada de las negras fue 34...f7-f5", con intención de completar el comentario, y no para persuadirle de la bondad de 35.exf6?, jugada que carece de sentido luego de 35...♞xd6. Después de otra posibilidad activa, 35.a5 bxa5 36.♞xa5, las negras pueden crear algunos problemas reales con 36...♞c3 o 36...♞b8.

Por lo tanto las blancas no deben permanecer pasivas sino prepararse para defender el peón "d". La jugada que efectuaron es probablemente la mejor.

35.♞f2 ♞c3 36.♞f3 ♞xf3 37.gxf3 ♞a8 38.♞b5 ♞f7 39.♞f2 g5 40.♞a3 ♞g6 41.♞d6 h5



Las negras tienen una clara ventaja y finalmente vencieron.

Seis posiciones constituyen una muestra muy pequeña, pero esta última no fue decepcionante. En las posiciones reales de problema, la mayoría de las veces uno se esfuerza por alcanzar claridad: una mejor jugada clara, sin complicaciones, una idea estratégica precisa. En la vida real las cosas tienden a ser embrolladas y complicadas, y las diferencias son pequeñas o difíciles de distinguir. Se trata de resolver problemas, pero las soluciones reales rara vez están disponibles.

Hay varias formas de entrenamiento casual. En lugar de tomar diferentes partidas, puede detenerse en una, caminando con los zapatos de un fuerte gran maestro, por ejemplo.

Una forma de problema casual que ya he mencionado antes es seguir una partida viva transmitida por Internet. Este tipo de entrenamiento recuerda los bien conocidos libros "es tu turno", en los cuales se deben elegir jugadas, pero se quitan nueve puntos para el caso de realizar las malas. Prácticamente esto sería imposible, dado que en tal caso el autor tendría que valorar todas las jugadas legales.

Ello podría ser esclarecedor, no obstante, ya que el nivel de juego se determina no solo midiendo a qué nivel magistral se encuentran sus mejores jugadas, sino de igual modo considerando cuán terribles son sus malas jugadas.

En la forma antes señalada de problemas casuales con el control de un motor de búsqueda, este aspecto es tenido en cuenta. Si, por ejemplo, piensa en el tercer ejercicio que puede ir por el mate con 20...♞d1+, el motor de búsqueda le corregiría. En la clase de libros antes mencionada, a una jugada como esa simplemente no se le prestaría atención. Aquí obtiene su "devolución": 20...♞d1+ 21.♔xd1: +7,56, lo que significa que ha perdido todos los puntos que antes se le habían adjudicado. Vuelva al primer casillero.

Tal vez el libro junto con el motor de búsqueda harían una combinación perfecta. Tome una partida del libro, la selecciona de su base de datos, la pone en modo entrenamiento, y añade las jugadas que ha elegido. Al final de la partida puedes chequear con ambos, el libro y el motor de búsqueda.

Creo que alguien alguna vez aconsejó no analizar partidas de *blitz*; tal vez fue Botvinnik (quizás pudo aconsejar también no jugar partidas de *blitz*, directamente). Pero yo lo aconsejo; no estoy hablando de las partidas de un minuto, sino, digamos, de cinco minutos.

Se puede jugar una partida a la que resulte

provechoso echarle una segunda mirada. No debería desperdiciarse la oportunidad de practicar contra buenos oponentes en Internet y analizar con un fuerte programa.

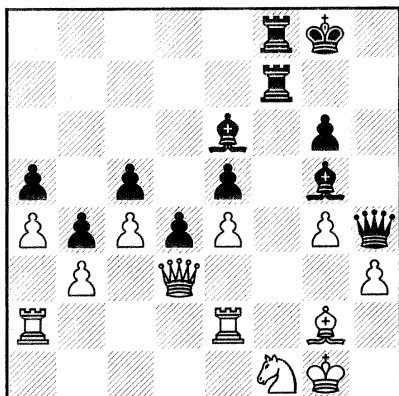
Trato de animar a los estudiantes a ello dándoles una tarea extra: deben seleccionar combinaciones bonitas que hayan sido jugadas, o que fueran posibles pero no se dieron sobre el tablero, y ponerlas en la base de datos ("mis más bellas maniobras tácticas en Internet"). Como se indicó antes, esto apela a una severa autodisciplina. La actitud "una nueva ronda, nuevas opciones" debería ser evitada. Es esencial mirar hacia atrás.

También les pido a mis alumnos elegir problemas de todas sus partidas. Los ejercicios estratégicos son también bienvenidos. De este modo, los estudiantes estarán entrenándose de una manera eficaz, y mi colección de problemas aumentará sin demasiado esfuerzo de mi parte.

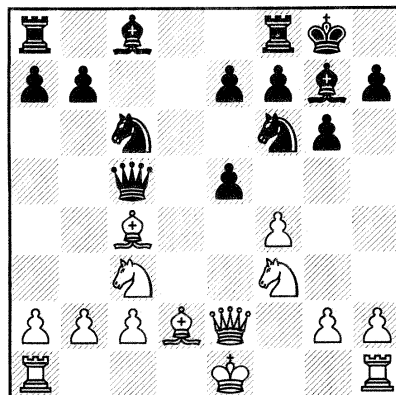
La actitud de quien soluciona problemas, poniéndose a sí mismo a prueba, es esencial para el jugador que desea mejorar. Todo lo que interesa es encontrar la mejor jugada. O una buena jugada. La diferencia entre posiciones de problema y posiciones de la vida real, es el hecho de que en estas últimas raramente se dispone de una "jugada matadora". Los problemas casuales le pueden ayudar a tratar este aspecto de la vida.

¹ El excelente sitio de noticias *The week in chess* ofrece una colección semanal de partidas para descargar.

27. Ejercicios



137. Juegan las negras



138. Juegan las blancas

27. Conclusiones

Pon buenas jugadas dentro y verás que salen buenas jugadas
(Antiguo proverbio behaviorista)

Los primeros filósofos de la antigua Grecia se encontraban en una situación óptima. Partieron de cero en la búsqueda de los elementos y de las fuerzas fundamentales de la naturaleza. Podríamos intentarlo nuevamente en nuestros días, pero no sería muy fructífero negar centurias de progreso científico.

Algunos de estos filósofos presocráticos pensaban que existía solo un elemento, otros veían la presencia de más elementos funcionando (como tierra, agua, fuego y aire). Para Parménides, la unidad era esencial; de acuerdo con Heráclito, lo era el cambio (*panta rhei*: todo cambia y nada permanece igual). Con los "atomistas", Demócrito anticipó ya la ciencia moderna.

De acuerdo con Pitágoras y su escuela, "los números son la esencia de todo". Podría haber existido algún componente místico en este concepto, y las matemáticas de esta escuela fueron parte de una gran visión, un tanto religiosa.

La noción fundamental de Pitágoras suena bastante moderna, no obstante, y, con alguna pequeña modificación, caracteriza muy bien los principales temas de este libro: los grandes números son la esencia de todo.

La ciencia moderna ha expandido su perspectiva en dos direcciones. Nuestro gran mundo con las nubes arriba, se ve ahora solo como una minúscula parte de un inmenso universo. Por otra parte, a nivel microscópico, cada día se conoce más sobre las más pequeñas partículas de nuestro mundo físico.

Podemos asimismo ver el mismo cambio en perspectiva al pensar sobre nuestra propia mente. Lo que nosotros llamamos nuestra

"mente" es (el producto de) el funcionamiento de nuestro cerebro, de billones y billones de células cuya interacción ofrece un enorme efecto multiplicador. La cualidad no es una simple característica, sino el efecto de una enorme cantidad de acciones simples.

Aunque hay muchas diferencias entre el funcionamiento de un ordenador y el de nuestro cerebro, es posible esclarecer la analogía.¹ Tomemos, por ejemplo, la función de corrección de un texto, una actividad que tanto puede ser realizada por ordenadores como por humanos (los lectores más viejos pueden añadir la obligatoria mofa a la juventud de hoy en día). Al corregir un texto, el ordenador ejecuta billones de acciones simples, todas al fin basadas en una lógica binaria (0 y 1). La afirmación "el ordenador ha controlado la ortografía del texto" resume adecuadamente en pocas palabras aquellas billones de acciones. Si un humano ejecuta la misma tarea, nuevamente se activan grandes cantidades de información. Si Pedro realiza una buena tarea al respecto, decir que "Pedro es excelente controlando la ortografía", es también una descripción adecuada. Pero nuevamente, no se trata de una calidad simple, unificada, sino que depende de una enorme cantidad de (buenos) conocimientos que Pedro ha adquirido a lo largo de los años.

Los humanos no tenemos ni la capacidad ni la velocidad para ver qué sucede a nivel de los billones de acciones del ordenador o de la mente humana. Si yo quisiera ver todas las acciones del ordenador que se ejecutan cuando lo pongo a controlar lo que estoy tipeando ahora, ello me llevaría una semana (o tal vez dos; al expresar esta duda probablemente lo

alargue a dos).² Lo mismo ocurre con nuestra mente. Aunque yo puedo controlar la ortografía en una sentencia en unos pocos segundos, podría requerir semanas para descubrir lo que se necesitó para ello en mi cerebro (si ello fuera técnicamente posible, claro). ¡De manera paradójica, nuestra mente es demasiado lenta para seguir su propio ritmo!

"Pedro y el ordenador han controlado este texto para detectar errores de ortografía". Llamo a esto una adecuada descripción de lo que sucedió, aunque implica una gigante reducción de billones de acciones a un concepto (psicológico): el control de errores de ortografía. Dado que queremos hablar sobre nuestra mente, la psicología requiere de conceptos. Pero debe tenerse presente que ellos tienen una relación un tanto problemática con aquello que desean describir.

La descripción de procesos psicológicos en términos (solamente) del funcionamiento del cerebro ha sido acusada de ser una suerte de reduccionismo. No obstante, describir aquellas billones de acciones en nuestro cerebro con un concepto, merece mucho más que ser denominado reduccionismo.³

Espero que no encuentre estas observaciones tan aburridas como si implicaran la repetición de todas las acciones de un corrector automático, ya que desde mi perspectiva ellas son esenciales.

Un importante principio de la teoría evolutiva es que la complejidad se logra a partir de la simplicidad, a través de un gran número de pequeñas variaciones. Un bien conocido argumento creacionista en contra de la evolución afirma que objetos complejos (como por ejemplo el ojo) no pueden ser el fruto de la casualidad, sino de un diseño consciente. La respuesta es que no se trata aquí de la acción de la casualidad, sino que es el producto de la selección natural. En tal proceso se multiplican las pequeñas mutaciones que aumentan las chances de reproducción de un organismo. Con suficiente tiempo, una simple célula con alguna sensibilidad para la luz puede producir, en una larga descendencia, un órgano complejo como un ojo. Desde luego estamos hablan-

do de grandes números aquí, muchos años y muchas generaciones.

El ajedrez es también un juego de grandes números. Aunque la cantidad de posibilidades sea inmensa, cada posición tiene un número limitado de continuaciones posibles, y al final de cada línea hay un veredicto definitivo: uno, empate o cero.

Es imposible para los seres humanos alcanzar esta verdad absoluta. No obstante los ordenadores, con su fuerza bruta, logran llevar bastante lejos esta línea.

Pero los grandes números juegan el papel más importante en el modo en que consideramos la mejor jugada. Los grandes números de nuestro conocimiento ajedrecístico nos conducen directamente hacia las mejores jugadas disponibles en una posición. No las encontramos como si fueran el fruto de alguna suerte de razonamiento conceptual. La verdad debe ser hallada en una posición concreta y con jugadas concretas.

Nos gusta hablar de ajedrez, pero muchos de nuestros conceptos tienen el mismo vínculo débil (simplificador, reductivo) con lo que está realmente sucediendo, como lo tienen los conceptos emanados de la psicología.

Para tratar con cuestiones que son características de los grandes números, viene muy a mano la "comprensión estadística". Esta comprensión no se limita a la investigación de las leyes estadísticas. Más generalmente, significa comprensión de las relaciones de causa y efecto, del papel que juega la casualidad, de qué distribuciones son dable esperar en grupos amplios, etc.

Esto también significa que, en lo que respecta a cuestiones complejas, deberíamos hacer justicia a la multitud de factores en ellas implicados, evitando simplificar las cosas reduciéndolas a una "esencia".

En ajedrez, la comprensión de la estadística es útil en diversas áreas. Ello requiere ubicar los resultados en el contexto correcto. He prestado alguna atención al hecho de que algunos jugadores buscan todo tipo de explicaciones psicológicas para la fluctuación de sus resultados, los cuales podrían muy bien ser

solo el efecto de la suerte.

La filosofía no es un campo uniforme, y cada uno es libre de elegir aquello que le parece más esencial. Están aquéllos que disfrutan particularmente la "especulación ilimitada"; para mí es importante el "pensamiento crítico". Con ello quiero significar la actitud de no tomar las cosas por garantizadas, sino de mirar qué está sucediendo "realmente", por lógica, presuposiciones y prejuicios, por errores en el razonamiento, de contemplar la evidencia empírica, etc. Esto también podría ser llamada una actitud científica, y en este sentido la filosofía es la madre de todas las ciencias.

En ajedrez, esta actitud crítica es una práctica común: "¿Cuál es el error en el juego de mi rival, cómo lo refutaré?". Esta misma actitud crítica es recomendable para nuestro método de entrenamiento, para nuestros modos de progresar y para los libros que se escriben sobre estos temas.

No hay en la didáctica del ajedrez una gran cantidad de conocimiento sólido, de modo que una actitud modesta podría venir bien a todos aquellos que escriben sobre el modo en el que se puede progresar. Personalmente, me gusta cuando un autor muestra tener conciencia de estos problemas metodológicos y filosóficos, y ubica su trabajo en la perspectiva de lo que ha sido previamente dicho y de lo que se ha hecho con relación a la cuestión que trata. (Pero no funciona el "basado en una antigua sabiduría china, a lo que se añade la implementación de los más recientes conocimientos cuánticos").

Entiendo que deba hacerse algún *marketing*, pero cuando un libro comienza solo con palabras mágicas y *slogans* maravillosos, haría bien en poner en alerta sus antenas críticas.

Esto va indicado para el entrenamiento ajedrecístico y, más aún, para todos los adiestramientos que tienen lugar en el ámbito del *management*, autodesarrollo, etc. En estas áreas podemos advertir una ausencia casi total de pensamiento crítico.

Se aprende a jugar buen ajedrez asimilando buen ajedrez. No hay forma de aventajar a un

buen estudiante con vaya a saber qué inteligente manera de pensar. No hay un atajo hacia la mejor jugada gracias a algún método revolucionario de considerar la posición. Los mejores jugadores no siguen protocolos secretos.

Esta convicción es un tema central de este libro. El ajedrez es un juego muy rico, de modo que debemos estar felices de que no existan soluciones simplistas a disposición.

Si miramos a los ajedrecistas expertos, es probable que ellos tengan talento, y seguramente han dedicado muchos esfuerzos al estudio. Hay mucho material de buena calidad y muy buenas maneras de estudiar. Pero esté atento a no pasar por alto las jugadas, buscando por el contrario la claves del éxito en las palabras.

He expresado mi confianza en la resolución de ejercicios y en la utilización de motores de análisis para tener una segunda mirada de las partidas, aún de partidas jugadas por Internet. Luchar con posiciones y luego descubrir dónde estaba la verdad, parece ser un modo eficaz de aprender, según creo.

En esta obra he cuestionado algunos libros que enseñan métodos y maneras de pensar. Espero que no sienta que le he quitado la alfombra debajo de los pies. En lugar de ello, espero que se sienta muy aliviados de viajar ligero de equipaje. No se preocupe demasiado por estudiar características, hacer planes, pensar de acuerdo con un protocolo, seguir reglas y proverbios, detectar momentos críticos, ni sobre toda suerte de aspectos psicológicos de su proceso de pensamiento. Confíe en el conocimiento ajedrecístico que lleva al tablero. ¡Y en aquello "de ahí dentro" que tiene la misión de tratar ese conocimiento y hacer salir las buenas jugadas!⁴

Aunque las ciencias cognitivas están conociendo un auténtico *boom*, estamos aún en la oscuridad en lo que respecta a los procesos que llamamos consciencia y toma de decisiones. Al mismo tiempo, cuestiones sobre la consciencia suscitan un gran interés público, ya que este "proceso" parece ser esencial para el asunto relativo a qué tipo de seres creemos

que somos.

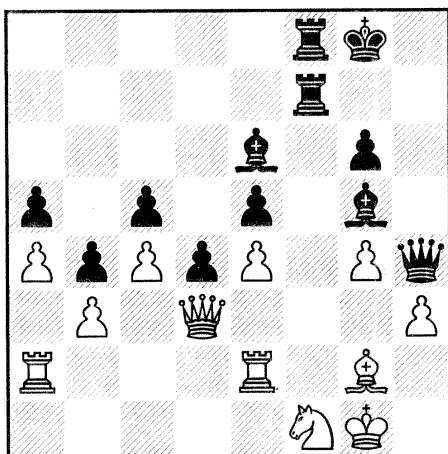
En este libro he seguido una corriente de pensamiento para la cual nuestra consciencia no es una unidad de toma de decisiones, sino más bien una especie de comentario continuo, una manera de tratar procesos de información que tienen lugar en un nivel inconsciente.

Para ponerlo en un contexto ajedrecístico: no razonamos conscientemente hacia una jugada, sino que mientras las jugadas, variantes, evaluaciones y decisiones pasan por delante de nuestra consciencia, nosotros les "añadimos" algún razonamiento. Cuál sea la función de este tipo de consciencia, es materia para la especulación. Podría jugar un rol en el cómo y qué comunicaremos al mundo exterior.

El cómo "ellos" juegan ajedrez dentro nuestro es difícil de adivinar, pero no creo que tengan una copia de *The fundamental rules and secret concepts of chess strategy* a mano. Supongo que les gusta "prueba y error", es decir, poner en jugadas lo que antes ha funcionado. Reconociendo cosas que son más o menos similares a otras que han visto con anterioridad. Y parecen ser muy buenos en ensamblar rápidamente las variantes; y todo en modo automático.

Li Wu - Hendriks

Hastings 2005

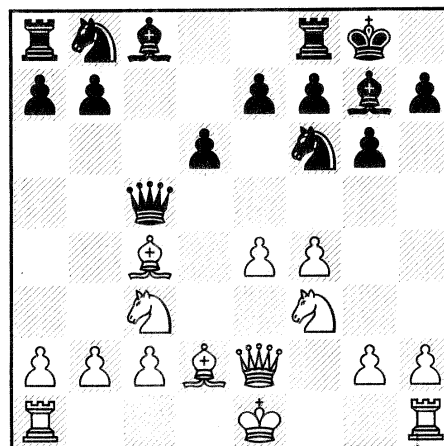


Ejercicio 137. Juegan las negras

31...♙xg4! 32.hxg4 ♜xf1! 33.♙xf1 ♜xf1!
34.♙xf1 ♜h1+ 35.♙f2 ♙h4+ 36.♜g3 ♜h2+!
37.♙f3 ♜xg3++

Azadmanesh - Hendriks

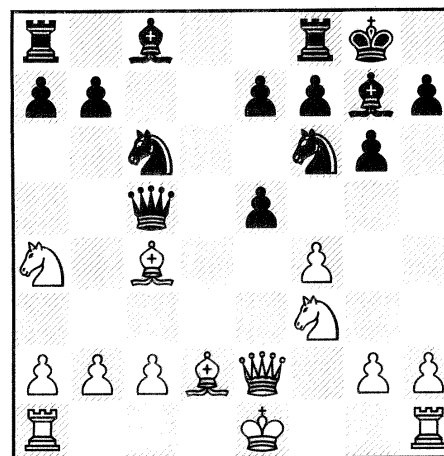
Dieren 2000



9... ♖c6? 10.e5! dxe5?

Aún sin la menor sospecha (Ejercicio 138)

11. ♖a4!



Atrapando la dama o ganando pieza tras 11... ♜d6 12.fxe5. La trampa funciona igual si se comienza con 11.fxe5, seguida de ♖a4.

A veces jugamos una partida, o realizamos una combinación y aceptamos alegremente ser sus autores. Pero con frecuencia nos preguntamos desesperadamente de dónde vienen nuestras jugadas.

De modo que este libro finaliza con la perplejidad con la que comenzó. En nuestros días el conocimiento del funcionamiento del cerebro avanza rápidamente. Sin embargo, en su mayor parte éste es aún la caja negra con la que se enfrentaban los conductistas. Para obtener una respuesta al interrogante antes formulado, es necesario intentar alguna meditación intensiva: moverse lentamente desde el centro de la consciencia hacia el costado, hasta toparse con la pared invisible, golpearla la cabeza contra ella y pedir una explicación.

Una bonita metáfora de la búsqueda consciente del inconsciente es pedir a una luz encendida hallar un lugar no iluminado.

Con su modelo de estímulo-respuesta, que no pretendía conocer aquello que hay en el medio, los behavioristas asumieron una posición modesta. El punto central de este libro, consistente en "insertar buenas jugadas y luego las buenas jugadas aflorarán", no parece ser un gran avance con relación a aquella posición. Bien, espero que haya disfrutado del viaje, aunque parece haberle conducido de nuevo hacia el punto de partida. Si durante el trayecto ha hecho el esfuerzo de resolver las posiciones de los problemas, estoy seguro de que ha adquirido un valioso conocimiento.

Un viaje que termina donde empezó, suena como su ejercicio filosófico promedio. Tal vez esperaba algunas finas especulaciones para finalizar, y ahora se siente un tanto decepcionado.

Algún tiempo atrás escuché de casualidad una conversación. Se trataba de una escena luego de un torneo, donde tuve un encuentro social con algunos ajedrecistas amigos míos de Bélgica. Dos de ellos, René Vandekaart y Willem van de Zeepier, estaban jugando una partida amistosa pero, habiendo bebido algunas cervezas, en determinado momento no se pusieron de acuerdo con relación a quién le tocaba jugar.

"Juego yo o no juego yo, esa es la cuestión", señalaba Willem.

Casi sin vacilar, René respondió: "¡Estoy pensando, luego me toca jugar!".

Entonces pensé: "he aquí el sólido fundamento de nuestra ciencia ajedrecística", pero luego Willem replicó:

"Esta lógica no vale, fíjate, ¡yo juego primero y luego pienso!".

Y adecuó la acción a la palabra, pero su poderosa jugada hizo saltar las piezas en todas direcciones y el lío resultante terminó efectivamente con la discusión.

¹ En Wikipedia estas diferencias no son consideradas muy importantes y bajo la voz *computer* también se trata sobre nuestro cerebro. "Los cerebros son procesadores paralelos, hechos de neuronas, vinculados por complicados esquemas que se comunican mediante electricidad y neurotransmisores químicos".

² "Una semana" es un deseo temerario; tal vez sea suficiente un día, o tal vez se requiera un mes. Como se señaló anteriormente, ¡uno, dos, tres, muchos!, es una manera de contar en la que los humanos son buenos. Mi suegra logró sorprenderme respecto de la subestimación de los grandes números. Aunque a veces ella usa un ordenador, cuando escuchó que yo estaba escribiendo un libro le preguntó a mi esposa: "¿Lo está escribiendo en el ordenador? ¿Entra allí un libro completo?".

³ No resulta claro si alguna vez será posible "comprender" los procesos psicológicos. Aún si lográsemos eventualmente establecer todas las actividades y condiciones que se describen mediante un concepto psicológico (como, por ejemplo, consciencia), ello no significa que conozcamos "lo que es, esencialmente". La inimaginable cantidad de procesos cerebrales no pueden ser reducidos a esencia alguna: ¡su ser "grandes números" es su esencia!

⁴ Con "aquello de adentro" no quiero significar alguna clase de pequeño ajedrecista tipo "homúnculo", sino la maquinaria en su totalidad.

La discusión continúa

Con ocasión de edición española, es un placer para mí añadir algunas reflexiones y volver la mirada sobre algunas recensiones y reacciones. Como lo indica el título, pocas certezas, ni siquiera aquéllas que parecen más seguras, permanecen carentes de controversia en este libro. En el *Washington Times*, David Sands lo describió como "un intento polémico, con frecuencia generador de furia, pero nunca aburrido, de aplicar los últimos descubrimientos en el campo de la ciencia cognitiva y de la epistemología al perenne misterio de cómo un ajedrecista resuelve cuál es la mejor jugada en una determinada posición".

De acuerdo con la gran cantidad y diversidad de respuestas, estoy feliz de concluir que *Juegue primero, piense después* seguramente "ha tocado algún nervio".

Uno de los aspectos interesantes de jugar al ajedrez y de tratar de mejorar el nivel de cada uno, es que nos hace pensar sobre nuestro pensamiento, sobre cómo funciona nuestra mente. Podría decirse que nos da una suerte de "mirada interior" al funcionamiento de nuestros cerebros. Pero ello podría ser una descripción demasiado optimista. Uno de los temas recurrentes a lo largo de la historia de la psicología, es justamente esta dificultad de adquirir conocimientos confiables mediante la "mirada" en el interior de nuestra mente.

Cuando pensamos en nuestra siguiente jugada, algunas aparecen ante el centro de nuestra mente y otras no. "¿Cómo pude jugar (u omitir) esta jugada?", es la queja más frecuente de los ajedrecistas. Pero esta cuestión no puede responderse fácilmente. Nos gustaría llamar al tipo que juega dentro de nosotros y preguntárselo, pero bueno, es sumamente difícil contactarse con él.

En psicología seria, el "tipo de adentro" no es considerado un concepto útil, pero ello pone bien en evidencia el hecho de que somos en gran medida dependientes de alguna suerte de generador de jugadas, que claramente no forma parte de nuestro proceso de pensamiento consciente.

Navegando por la red, leyendo reflexiones (y lamentaciones) de ajedrecistas de diferentes *blogs* y foros, se advierte que esta confrontación con nuestra propia mente fascina a muchos jugadores, y especialmente a aquéllos que, luego de haberse esforzado por mejorar su juego, han llegado a un punto muerto. En otros campos de la vida, ellos son los consumidores (víctimas) de la industria de la autoayuda y del *coaching*.

La respuesta positiva que generó este libro puede ser explicada en parte por el interés que hay sobre estas cuestiones relativas al funcionamiento de nuestra mente, pero también por el esfuerzo de soslayar explicaciones fáciles y, más importante aún, de evitar la oferta de remedios sencillos. "Como alguien que ha luchado con una buena cantidad de literatura de instrucción a lo largo de los años, este libro es un buen tónico", señaló Marc Crowther.

Un título ultrajoso

Si su libro tiene un título atractivo, que ofrece la posibilidad de diversas interpretaciones, entonces es un prudente consejo que como autor nos lo explique usted mismos. Pero me gustaría rebatir el reproche de que estoy criticando muchos métodos solo para reemplazarlos por uno nuevo, el cual es de algún modo formulado en el título del libro.

El subtítulo, evidentemente, se refiere al título, de modo que esperaba que los buenos

lectores lo mirasen desde esa perspectiva. Pero esto no ocurrió en todos los casos. En su recensión en MFTI., Jeremy Silman intentó convertirme en un representante de la mentalidad "el ajedrez es sencillo", basado en una mala lectura del título: "Ahora tenemos *Juegue primero piense después*". El autor les contará el secreto (sí, otro "secreto") de cómo hacer emerger una jugada y bash-bam-boom, ¡es la jugada correcta! ¿Cuán audaz es esto? La mentalidad "el ajedrez es un juego fácil" vende muy bien, pero todos sabemos que eso no puede ser verdad (¿no es así?), y no lo es.

En realidad pienso que Silman no es un lector tan superficial, sino que ha efectuado deliberadamente una mala interpretación. Espero que el lector que ha finalizado de leer mi libro, haya notado que uno de mis principales objetivos es hacer justicia a la complejidad de nuestro juego.

El título, sin embargo, expresa la intención de dar vuelta algunas cosas en el campo de la didáctica ajedrecística y de minar algunos conceptos predominantes. Se notó el propósito, de lo que dan cuenta algunas calificaciones como "herético", "ultrajoso", "un agente provocador", "contrera" y "un anarquista de la literatura ajedrecística" (tengo esta última caracterización hecha por Arthur van de Oudeweetering en Chess Vibes como un título de honor).

Con estas intenciones en mente, es decir, dar vuelta nuestra primera y más obvia certeza sobre el modo en que deberíamos jugar ajedrez, se requería un título adecuado. Pero él también toca de pasada las ideas centrales del libro, las que son revolucionarias en un sentido literal, ya que ellas procuran dar vuelta el estándar de "orden de pensamiento" (de lo general a lo concreto) de la didáctica ajedrecística tradicional. Varias recensiones y discusiones interesantes se centraron alrededor de estos difíciles temas, con el problema del huevo-o-la-gallina siempre acechando desde el rincón.

El problema de la retrospectiva

Parte de la inspiración para *Juegue primero, piense después* proviene de mi interés en el

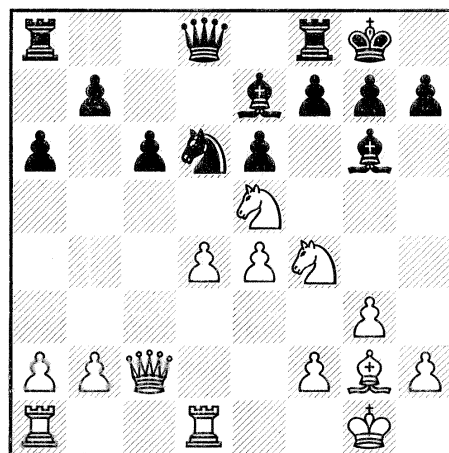
desarrollo de la ciencia cognitiva, y pienso que ello da sustento (en alguna medida) a mis puntos de vista sobre la mente ajedrecística.

Pero estas perspectivas también dependen de mi experiencia como entrenador, y, debo admitirlo, de mis impresiones respecto de mi propio proceso de pensamiento, la infame "introspección". De modo que soy bien consciente de que afirmar que las impresiones de los otros jugadores sobre su pensamiento son ilusorias, es algo que se me puede volver en contra.

Veamos la siguiente posición. Le toca mover a las blancas. Decida la jugada que haría.

Gutman - Bakker

Leiden Open 2008



En varias lecciones presenté esta posición a jugadores de club de fuerza diversa, y aproximadamente la mitad de ellos encontró la mejor jugada, que es **19.h4!**, la que resulta más o menos decisiva. Las negras no tienen una respuesta decente a la amenaza de 20.h5 y Bakker perdió luego de algunas jugadas.

Algunos indicaron la incómoda posición del alfil en "g6", sugiriendo que fue ello lo que los condujo a elegir esa jugada. Pero yo dudo de que haya sido ése el orden real, sin perjuicio de darme cuenta de que es un tanto arrogante hacer conjeturas sobre el proceso de pensamiento de otros. Para mí no hay mejor descripción que la siguiente: "h4 apareció de repente en mi pensamiento". La noción del

libro *Eyes wide open* de Noreena Hertz. Me topé con un reportaje a ella que llevaba por título "El éxito es una elección". Hertz parecía ser muy optimista respecto de lo que se puede lograr si se mejora nuestro sistema de toma de decisiones. Demasiado optimista, de acuerdo con Bagгинi. "Al leerlo, con frecuencia me encontré a mí mismo, de hecho, con los ojos muy abiertos, maravillado de sus afirmaciones tan audaces como simplistas".

Algunos comentaristas se quejaron por mi tono severo hacia algunos de mis colegas autores de libros de ajedrez. Pero supongo que comparto los sentimientos expresados por Bagгинi. No me gusta que me vendan ilusiones en un tono pedante, y a juzgar por las respuestas son muchos los lectores que están fuertemente de acuerdo conmigo.

Los mejores libros de toma de decisiones expresan una modesta perspectiva de lo que puede lograr nuestro proceso de pensamiento. Como neurocientífica, Patricia Churchland lo expresa así en *Touching a Nerve* ("Tocando en nervio"): "No hay algoritmo –ninguna receta precisa para seguir– para tomar buenas decisiones. Hay solo algunos pedacitos generales de sabiduría". Esta modestia debería aplicarse también a los libros destinados a mejorar el nivel de ajedrez.

Pero temo que mis esfuerzos tengan solo un efecto limitado sobre la eterna serie de libros que enseñan nuevos métodos de pensamiento ajedrecístico. Echemos un rápido vistazo a dos de ellos, recientes.

El primero es bastante extraño, un *e-book* muy exitoso en Amazon, con muchas reseñas que le adjudican cinco estrellas, llamado *The decision making process in chess*, de Philip Ochman. Este libro intenta exactamente aquello que Churchland rechaza: dar una fórmula multiescalonada capaz de guiar aún a un principiante hacia las mejores jugadas. Para llegar a la conclusión de que este empeño es un completo desatino, alcanza con leer la presentación. Creo que en este caso puedo referirme sin riesgo a una novela de Vladimir Vojnovitsj, en la cual la crítica de un escritor

al libro de un colega es demoledora: "¿Cómo puedes decir eso?", se queja el colega, "solo has leído una o dos páginas". "Bien, una mordida basta para descubrir que un trozo de carne está completamente podrido."

Del libro *Best play: A new method for discovering the best move* de Alexander Shashin, no he leído siquiera unas pocas páginas, de modo que no haré comentarios sobre la calidad del contenido.

Pero el título solo, y el eslogan promocional, el deseo de una "fórmula que le ayude a decidir qué jugada hacer en una posición dada", justifica una actitud en gran medida escéptica.

Como resulta claro, tengo poca confianza en los beneficios del "pensamiento ajedrecístico metódico", pero aún si la tuviera, estaría realmente perplejo si a esta altura de la historia del ajedrez pudiera descubrirse un nuevo método para hallar la mejor jugada, fuera de cosas tales como conectar un artefacto similar al Houdini directamente a nuestro circuito neuronal.

En una reseña a *Juegue primero, piense después*, para *Rochade Europa*, Martin Rieger expresó lo siguiente: "Luego de leer este libro se sentirá como Neo en la película *The Matrix*, cuando descubre que su vida había sido hasta ahí una ilusión y que la vida real recién comenzaba entonces". Una comparación muy halagüeña, pero conservemos cierta modestia: los aspectos ilusorios de nuestras perspectivas sobre nuestro propio proceso de toma de decisiones están aquí para permanecer. Cuando tratamos de comprender el modo en el que billones de células dentro de nuestro cerebro cooperan para producir jugadas, estamos aun dependiendo de nuestras percepciones introspectivas y de nuestra comprensión metafórica.

De modo que la discusión continuará hasta que las maquinarias de control de los neurocientíficos alcancen un grado de sofisticación tal que permitan dar una respuesta final.

Willy Hendriks

Índice de jugadores

Aagaard	38, 103	Conquest	146
Adamcik	199	Cornette	124
Adams	97, 143	Ciocaltea	91
Altmann	57	Ciuksyte	58
Anand	52, 53, 209		
Andersson	191	D'Amore	147
Arkipov	32	Dambacher	134
Arnaudow	192	De la Garza	31
Arribas	128	Deep Fritz	39
Azadmanesh	205	Dek	135
		Delemarre	51
Bacrot	172	Dembo	17
Bakker	209	Dgebuadze	54
Balashov	13	Diesen	199
Berg	106, 198	Donner	124
Bilis, Vladimir	198	Du Pont, David	134
Bodnaruk	158	Dvoirys	100
Bogdanovich	41		
Bondarevsky	193	Feigins	88
Botterill	139	Feller	38
Botvinnik	72, 86, 193	Filguth	31
Brendel	96	Fischer	101
Brinck Claussen	30	Flohr	72, 88
Browne	189		
Burmakin	128	Galjé	96
Byrne, R.	101	Georgescu	30
		Gielen	22
Carlsen	53, 133, 209	Giri	133
Caruana	55	Glek	32, 106
Cherbak	25	Golubenko	158
Chigorin	136	Granda	50

Groszpeter	99	Kristiansen	58
Grozdov	31	Krudde	115
Günther	17	Krush	146
Gupta	197	Kuzmin	99
Gutman	208		
Gypser	123	L'Ami	38, 115
		Langeweg	92
Hendriks	22, 23, 33, 40, 54, 57, 71, 72, 83, 92, 96, 100, 116, 125, 126, 133, 135, 146, 151, 153, 163, 171, 178, 184, 206	Larsen	99
		Lazarev	25, 106
Hess	166	Le Roux	38
Hommeless	72	Leenhouts	55
Howell	143	Lisitsin	190
Hübner	181	Lundin	86
Huss	126		
		Maister	31
Ikonnikov	51	Malaniuk	58, 71
In't Veld	50	Michalczak	72
Ivanchuk	194	Mieses	13
Ivanov, Alex.	166	Molnar	145
		Morozevich	50
Jackelen	132	Motwani	50
Jadoul	169		
Janssen	38, 135	Naer	51
Jens	106	Najdorf	91
		Nakamura	152
Kalantarian	55	Nanu	182
Kaplan	155	Navara	133
Karpov	71, 87	Nemet	125
Kasparov	15, 16, 76, 181, 189	Nepomniachtchi	51, 197
Khalifman	192	Nikolic, P	21
Klein	192	Nogly	196
Klinova	146	Nuri	30
Korchnoi	159	Nybäck	105
Korobov	198		
Kramnik	39, 52, 76	Ong	103
		Onischuk	97
		Ostergaard	38
		Panov	183

Pavasovic	197	Stellwagen	135
Petrosian	99	Sulashvili	124
Pex	170	Sunye Neto	13
Podolny	183	Sutovsky	194
Polgar, J.	192		
Polugaevsky	87	Taimanov	190
Ponomariov	137	Tare	163
		Thorfinsson	58
Radjabov	137	Timman	30
Radulski	58	Tiviakov	116
Ribeiro	155	Toivola	198
Ristic	123	Trauth	197
Robson	172		
Rodríguez, En.	55	Vaganian	139, 191
Romanishin	21	Van den Doel	178
Rooze	169	Van der Wel	23
Rosenbeiger	98	Van Dorp, Jan	134
Rublevsky	147	Van Onzen	151
		Van Wely	152
Sammalvuo	105	Volokitin	182
Scherbakoff	145		
Shala	197	Walter	83
Shirov	15, 16, 50	Welling	40, 132
Sibbing	184	Wesley So	133
Simutowe	153	Wilgenhof	171
Sismanis	170	Wu, Li	205
Skoblikov	72		
Smyslov	32	Ypma	50
Spanjaard	124		
Spanton	33	Zherebuki	58
Spassky	159	Zhigalko	98
Starozhilov	41	Zhu Chen	32

