

La presente edición consta de quinientos doce ejemplares:
doscientos cincuenta y seis negros y doscientos cincuenta y seis blancos,
con los que se logran 8 tableros completos.

LA SEMILLA DE SISSA
AjedreZ

Director de la colección La Bolgia

Fernando R. de la Flor

Consejo Editorial

Túa Blesa

Fernando Broncano

Luis Canseco

Amelia Gamoneda

Manuel Lucena

Felipe Núñez

Manuel Ambrosio Sánchez

Pedro Serra

Paolo Tanganelli

LA SEMILLA DE SISSA
Ajedrez

EDUARDO SCALA

INTRODUCCIÓN DE JUAN ESCOURIDO MURIEL



Colección La Bolgia, 3 y 4

Primera edición: abril 2010

LA SEMILLA DE SISSA. Ajedrez

Colección La Bolgia, 3 y 4

© 2010, Eduardo Scala

© 2010, Juan Escourido Muriel

© 2010, Antonio Gude

© 2010, EDITORIAL DELIRIO S.L.

www.delirio.es / info@delirio.es

Diseño de la colección: F.R.F.

Impreso en IberoPrinter, Salamanca, España.

ISBN: 978-84-937495-5-2

Depósito Legal:

Prohibida su reproducción total o parcial por cualquier medio de impresión o digital, en forma idéntica, extractada o modificada, en castellano o en cualquier otro idioma, sin la autorización expresa de la editorial.

ÍNDICE

9	EL AJEDREZ, <i>TERRA VIOLATA</i>
15	LA SEMILLA DE SISSA
43	EL AJEDREZ. ¿JUEGO DE GUERRA?
47	32 NUEVOS AFORISMOS
51	AJEDREZ Y POESÍA
52	EL PODEROSO INFLUJO DE MERCURIO

A Viswanathan Anand,
mensajero de Sissa.

Este librito, de 64 páginas, es un escaque o casa del tablero de Ajedrez.
Casa-granero donde habita la memoria de *La semilla de Sissa*.
Atento lector, entra y, descalzo, lee.

E.S.

EL AJEDREZ, *TERRA VIOLATA*

Juan Escourido Muriel

Non senza ragione del gioco degli scacchi non si conosce l'origine: esso probabilmente preesisteva all'apparizione dell'uomo sulla terra, e forse anche alla creazione del mondo; e se il mondo ripiomberà nel caos, e il caos si ridissolverà nel nulla, il gioco degli scacchi rimarrà, fuori dello spazio e del tempo, partecipe dell'eternità delle Idee

Massimo Bontempelli

El ajedrez es una idea eterna. Es el fruto de una evolución milenaria que ha sabido recoger en sí las contribuciones de diversas civilizaciones y culturas. Un *iter* complejo que desemboca en un resultado excepcional no tanto como «simple» juego –que también– sino en cuanto actividad lúdica donde la lógica y la intuición se fusionan para lograr una magnífica armonía. Ninguna mente humana tendría capacidad alguna de victoria frente a una computadora que procesa 200.000.000 de movimientos por segundo. Hay algo más: si ha de llamarse intuición, belleza, creatividad o genialidad no lo sabemos, pero sólo por el papel inspirador que el *locus* ha cumplido y cumple para nuestro proceso de civilización y nuestra identidad cultural parece que, en lo esencial, preexiste a cualquier origen terrenal y evolutivo que se le pueda seguir suponiendo.

La necesidad de representar los cuerpos celestiales en un escenario, el tablero o damero, que permita dominar los elementos astronómicos y, por consiguiente, el destino de los hombres, es *nuestra* causa del nacimiento del ajedrez, la clave para descifrar el porqué de su enigmática presencia. Joseph Needham confiaba en que algún día un antropólogo social produciría una historia que demostrase, casi

biológicamente, la conexión genética entre el ajedrez y la estructura común de las técnicas rituales de adivinación. Alfonso X veía reflejado en el microcosmos de la partida el determinismo que rige el macrocosmos universal, convencido como estaba de que el conocimiento de la dimensión divina del tablero daría a «los entendidos [...] que saben el Arte de la Astronomía» el poder de predecir el futuro. Al-Mas'udi escribía que cierto rey de la India de nombre Bahit «hizo de este juego una suerte de alegoría de los cuerpos celestes al consagrar cada pieza a un astro» y defendía en su *Kitab Murug al-dahab wa-ma,adin al-gawhar* (*Libro de las praderas de oro y las minas de piedras preciosas*) que el tablero circular, zodiacal, del ajedrez, compuesto por doce escaques (una de sus tantas variantes) había que entenderlo y jugarlo desplazando siete piezas –los cinco planetas, la luna y el sol– sobre los signos del ochavo cielo que lo conforman. Lo terrenal no resiste el vuelo de la metáfora: se queda atrás, cargado con su pesada materialidad, sus reliquias de la abadía de St. Dennis y sus reglamentos de tahurerías.

En este universo simbólico provocado por la permeabilidad metafórica del ajedrez, uno de los tópicos –tal vez el más recurrente y el que, por vía de insistencia, ha llegado a convertirse en emblema– es el que lo considera un juego de guerra, la figuración de una batalla entre dos bandos enemigos. Suposición errada –digámoslo ya, si bien Eduardo Scala lo dirá mejor y con mayor fuerza– ya que no se desarrolla la partida sobre el *Cuadrado Mágico de Marte*, sino sobre el de *Mercurio*. En efecto, en el ajedrez aparecen las fuerzas del Ying y el Yang, del semen (piezas blancas) y la sangre (piezas bermejas), del yo y el otro. Pero ese enfrentamiento es la primera ilusión del jugador incapaz de intuir el flujo de continuidad, comunión o danza, que subyace a las fuerzas en concurso. Si alguna batalla refleja el ajedrez es la del ajedrecista contra sí mismo, en una guerra interior, ideal y silenciosa –como precisa el autor de este libro-escaque– situada bajo el signo del *ars combinatoria*, no del marcial combate. La partida no es *agon*; es más bien rito iniciático, místico *Camino de Perfección*. El origen de este equívoco, que todavía hoy alimenta la visión carnicera del juego, se explica en las páginas de este libro; es más, su discusión y rebate constituyen su jácena.

El autor, cuidadoso como un Rey Sabio con los aspectos numerológicos que encierran su tratado, no por casualidad sitúa en el número 88 este aforismo: «El A-Z no es un juego de guerra, de desgarramiento dualista, sino de unificación mercurial. Juego tántrico: la sustancia única –principio masculino y femenino– en un constante *coitus*».

Ocho, 8, número-infinito, como humanamente infinitas son las posibilidades combinatorias de la partida o el trigo que el brahmán Sissa merece por haber inventado el juego; 8x8, los 64 escaques del tablero, la sublimación de la dualidad ilusoria del universo y el patrón de las dimensiones del *Cuadrado Mágico de Mercurio*; el *temenos* o espacio sagrado donde el rito, la actualización del mito de la semilla de Sissa, se la juega.

La semilla de Sissa se publica por primera vez en 1999, en la desaparecida editorial Jaque XXI; un año antes había aparecido una selección de aforismos en la revista *Letra Internacional*, en un histórico número monográfico titulado «Todo es Ajedrez» y coordinado por el propio Scala. El breviario, dedicado a Viswanathan Anand, *mensajero de Sissa*, fue presentado por el actual Campeón del Mundo en el Torneo «Ciudad de León», en el año 2000; con anterioridad *La semilla de Sissa* había sido expuesta en Madrid, en la galería *La Fábrica*: 64 ejemplares de 64 páginas instalados en el suelo, formando, de improviso, un sorprendente tablero blanquinegro. El «Pequeño Discípulo de Ajedrez» –con esta categoría inventada y extrema Eduardo Scala imprimió sus tarjetas de visita para viajar por el mundo como enviado especial– celebró la liturgia de la palabra con 32 aforismos elegidos, y dio la comunión del sagrado grano de trigo. Cuando *La semilla de Sissa-Scala* irrumpió en el panorama editorial español del momento era la rareza que es hoy; un *recueil* de aforismos que en 64 páginas condensaba 32 años –ni más ni menos, obsérvese el tenaz culto al 8 del poeta– de dedicación al ajedrez, en su vertiente práctica y teórica, en donde se hablaba de la mística propia del tablero y se sostenían teorías extrañas para el lector habituado a una metaforología obvia del juego. En efecto, ni existían ni existen poetas que avancen en una línea similar o paralela a la de Scala. Su trabajo se sitúa en un verdadero afuera, en un *aparte* de cualquier linealidad que se le quiera suponer

a una determinada tradición poética. Poeta-isla, pues, como él mismo se define: «Pregunta: –¿En qué lugar de la tradición de la poesía en lengua española se ubica usted (...) o, mejor aún, cuál es la tradición que usted mismo construye? Respuesta: –¿La poesía española tiene tradición...? Existen poetas-islas. Mi trabajo ha sido definido de raro y, lo que es peor, de poesía experimental y visual. Los vanguardistas, militares o militantes de primera línea, o la postmodernidad, ya son historia».

Lugar utópico del discurso, entonces, pero también lugar fuerte, coherente, cohesionado. La poética de Scala no se basa en un cúmulo de supuestas verdades que encontrarían vehículo de comunicación a través de la poesía. Ni siquiera es el discurso histórico el adecuado para acercarse a su obra. Más que hablar de comunicación, verdad de fondo, revelación, o cualquier otro *topos* de la crítica, para tratar la creación de Scala sólo es posible adoptar el tempo, el tono y la forma «scaliana»; discurso oracular, pues, decir para iniciados que no por ser tal cae en la trampa de la mistificación mística; así, la circularidad de la *semilla* es total, en su contenido y en su forma: su emersión dificulta en extremo una glosa ajena a las vivencias y los pensamientos que describe ya que se trata de un sistema cerrado y pleno de sentido: de la misma manera que cualquier regla extraña al ajedrez estropea el juego (hasta el punto de que haría de él otro juego, pero ya no más ajedrez), parece que cualquier discurso ajeno a los modos de decir de Scala desvirtuaría y, peor, aniquilaría su obra.

El libro se abre con el tratamiento del ajedrez como Idea Eterna, analizando las implicaciones que ello suscita y desarrollando la red de asociaciones que constituirán la constante y la esencia de su despliegue. El AjedreZ, A-Z, considerado como palabra-universo, palabra que abarca la totalidad de lo cognoscible, es la idea sobre la que se apoya la primera sección de la *semilla*, que no casualmente aparece dividido en 8 partes. La segunda sección se ocupa específicamente de la identificación entre ajedrez y vida, contraponiendo las célebres afirmaciones de Spassky («el ajedrez es como la vida») y Fischer («el ajedrez es la vida»); la tercera introduce el trigo en la tríada que conforman, según la leyenda de *Sissa*, el rey, el humilde brahmán y la recompensa. La

espiga, representación de los misterios de Eleusis, es el premio que el humilde Sissa nunca llega a recibir por haber inventado el ajedrez; la cuarta parte se ocupa de la numerología del 4 y su correspondiente geométrico, el cuadrado. Los elementos astronómicos y numerológicos dominan esta sección del libro, donde aparece ya el tema de las dualidades: la casa solar y la casa lunar como escaques del tablero; la quinta parte, quintaesenciada, es la fundamental: postula el ajedrez no como un juego de guerra, marcial, sino como un juego que antes de nada es filosófico, mercurial, ya que se desarrolla en el *Cuadrado Mágico de Mercurio*; la sexta trata sobre la reflexividad del ajedrez, sus fractales; la séptima aborda los aspectos materiales del tablero, las figuras, las piezas, los colores y el silencio que preside la partida; finalmente, la octava y última es un canto a la unidad que subyace a la fingida, ilusoria dualidad que la partida establece.

Muy significativo el apéndice que aparece en este libro y que registra el intenso y revelador diálogo que Eduardo Scala mantuvo con Yuri Averbach en Moscú, 1994, «El Ajedrez, ¿juego de guerra?», en el que se cuestiona el pugilato del juego y se profundiza en la mística sufí de los *mansubat* de Philipp Stamma, uno de los más grandes ajedrecistas, junto a André Danican Philidor, del siglo XVIII.

Émile Benveniste fue el primero en establecer la distinción entre *jocus* y *ludus* como formas lúdicas que una cultura presenta, formas en las que, al cabo, se reconoce *sub specie ludi*. Al *jocus*, mito al que no se apareja rito alguno o cuyo rito ha sido olvidado, opone el *ludus*, rito que ha usurpado la plaza de su mito originario, provocando su desaparición y sobreviviendo como práctica vacía de significación, abocada a una significación que jamás podrá ser la suya. En su *pagus*, las motivaciones que originaron el juego ya no son sentidas por los jugadores, que se entregan a la partida movidos por un deseo de diversión, competición y clasificación. Se habla entonces del fragor de la batalla, de enemistades y duelos por el título mundial: el ajedrez en su pobre forma de fetiche al que se asocian prácticas de jerarquización, premios demasiado posibles (no como el que el humilde Sissa, de haberse corrompido, habría podido aceptar) y declaraciones que, quien se adentre en la *semilla*, descubrirá. Cierto, el reino

del A-Z es una *terra violata* por estos especímenes de tropas, pero hay una línea de resistencia que durante cuarenta años se ha ido construyendo, y hoy se da de nuevo al lector para que, si le place, pase a engrandecerla. Su bandera es el convencimiento de que «el gran A-Z o AjedreZ, arte dinámico de los contrastes o contrarios, no se juega con odio, sino con la dicha del conocimiento» (Aforismo 98). Y el mérito que jamás se le podrá negar a Eduardo Scala es recuperar –o al menos reclamar– para el ajedrez, «Juego de juegos», el componente de *jocus* que su caída en *ludus* le ha negado en el imaginario popular; la recuperación de su origen mítico, de su trascendente y abandonado ser.

SIETE

125. 32 *Caminos de la Sabiduría*, las Figuras.
126. ¿Quién las ha coloreado de Negro y Blanco?...
127. Si no existieran las Figuras Negras, las Blancas no serían visibles.
128. 32 ($3+2=5$) *Figuras de Tiempo*, como cuerpos celestes, circulando el *Cuadrado del 64* ($6+4=10$).
129. 32 Piezas. Mas cada Pieza contiene otra cámara de seda y selvas.
130. 16 Figuras de Luz más 16 Figuras de Sombra –LUCESOMBRA– circulando los 64 cuadrados del Cuadrado.
131. Dos partes: impar-par: *Partida*.
Partida o travesía hacia la Unidad.
132. La partícula es onda y la onda, partícula.
Partida de ondas-partículas.

133. La energía se manifiesta en los planos psíquico-físico, estructurada en 32 Figuras.
134. Al iniciarse la partida nos dan una escala de valores que se va transformando a cada movimiento. Es aquí donde reside el *mercurial arte*, en la exacta valoración (valor o valía del maestro, no confundir con valentía) de cada posición, siempre nueva y única.
135. Las 6 Figuras Blancas más las 6 Figuras Negras (Rey-Dama-Torre-Alfil-Caballo-Peón) componen los 12 Arcanos de la *Rueda del Cuadrado*.
136. El Damero respira, reabsorbe el pensamiento.
137. La partida se origina en el punto central, que ocupa un lugar sin extensión. De la tensión focal –intangible centro– surge el primer movimiento.
138. El silencio fecunda el movimiento.
Partita o Sonata di Silenzio.
139. El Peón es un *Rey de Plomo*; el Rey, un *Peón de Oro*.
140. Principio universal: emisión-recepción.
Las Blancas (*semen*) emiten; las Negras (*óvulo*), reciben la semilla del Juego.
141. Vivo mito: Negras-Eva (1.e6) salen de las Blancas-Adán (1.e4)
142. El ajedrista, en el rito de la partida, representación de la *totalidad*, es –Blancas/ Negras– actorespectador.
143. Cada movimiento crea tensiones y distensiones alternantes en el vacío.

144. Cada Figura es el Instante.
145. 32 Figuras trans-figurando 64 Espacios.
146. Dos fuerzas interconectadas que mantienen el equilibrio dinámico del Universo.
147. *Collar del Infinito*: 8 Peones.
148. Cada juego, como grano de trigo, es único e irrepetible.
149. Figuraciones. Configuraciones. Transfiguraciones que comunican con el *Manantial de la Belleza* que mana de la Verdad.
Y la Belleza es el Misterio.
El ajedrtartista, ensimismado, juega apasionadamente a descubrirla.
150. He partido mis partidas.
He matado mis mates.
Cristóbal Serra es testigo del sacrificio.
151. Ver. Mover. Conmover.
152. Cada posición es un pretexto, un texto del *Libro de la Vida*.
153. El movimiento de la Vida se manifiesta en la tensión extrema de las Figuras Blancas y Negras.
154. El Cuadrado comienza y concluye en el círculo de la corona del Rey.
155. La mano derecha de Botvinnik y la mano izquierda de Tal manifiestan el *Juego de la Vida*.

156. El Peón, grano de trigo, conduce la Vida.
157. El Peón, renaciendo o coronando, será Reina.
158. El movimiento magistral explica el implicado enigma.
159. Con la mano en la madera –materia de boj, símbolo de lo perenne–, llegamos al alma de las cosas.
160. El Rey y el Peón caminan lentamente con la máxima energía.
161. 8 Peones valen un Rey.
162. *Ars Magna*: estructura de peones.
163. El *Mago del A-Z* tenía ocho dedos en las manos.
164. TOTAL
TAL
L
165. La *Totalidad* o *Talidad* en el *A-Z*.
166. Las Figuras describen,
escriben el *Absoluto*.
167. Partícula-onda, fuerza-materia, movimiento-reposo, etc.
Conceptos milenarios del *A-Z*, últimos descubrimientos de la Física.

168. El Cuadrado contiene 64 casas.
Cada casa 64 movimientos.
Cada movimiento 64 casas.
Todo multiplicado por 8.
169. Jugar sin jugar. Que la jugada nos juegue. Conjugar.
170. *Ars Combinativo*, no combativo.
Com-binar en el *Binario*, infinitamente.
171. El Rey es Mago; el Peón, Magno.
172. El Rey se mueve como Peón.
173. Rey: Punto-Límite: CENTRALÍMITE.
174. Cada movimiento es un acto psíquico.
175. El *Magister Ludi* sacrifica el Peón –grano de trigo– con la certeza de la fecunda cosecha.
176. Entre las Figuras Blancas y las Negras fluye una corriente de ondas y ritmos que manifiestan la existencia, la ajedrezada Realidad.
177. Imágenes,
genes
enes de la consciencia.
178. Juego Real, de la *Realidad Última*.

179. Cada jugada magistral, que nace del Conocimiento Individual y de la Memoria Colectiva, es *Fuente de Enseñanza*.
180. Algunos Mates escriben el *Cántico de la Enteridad-Eternidad*.
181. Ciertos problemas son poemas: *ajedramas*.
182. Figuras trans-figuradas. Imágenes de la luz psíquica en la extensión-tensión cuadrada.
183. El Mate propicia la salida del mundo ilusorio de la partida, el retorno al Impar-Uno.
184. El ser, dividido interiormente, recupera su integridad a través del Mate.
185. El Mate es una experiencia mística, pues trasciende los contrarios.
186. El Rey es la Duración-Instante.
187. Rey: Punto-Giratorio.
188. El Rey no tiene centro, pues es puro Centro.
189. *Figuras de Azufre en el Cuadrado de Mercurio*.
190. La Realidad se manifiesta en el *Cuadrado de las Paradojas*.
191. Cada posición está compuesta de múltiples proposiciones.

192. Movimientos naturales, sobrenaturales.
193. Rey-Peón, Peón-Rey, extremos de un *Conjunto Extremo*.
194. El Rey es Tiempo.
La Dama-Tiempo.
La Torre-Tiempo.
El Alfil-Tiempo.
El Caballo-Tiempo.
El Peón-Tiempo.
Mas sus tránsitos por el *Cuadrado Mágico de Mercurio* manifiestan la *Salida del Tiempo*.
195. Figuras de *Tiempo* circulando los *cuatro cuadrados* del *Cuadrado*.
196. El Cuadrado y las Figuras o el proceso circular de la desintegración a la integración.
197. El Gran Maestro de *A-Z*, *mercurial mensajero del Mensajero*, nos guía en el laberinto de la subjetividad –el yo diluido, como plata líquida– hacia la Meta o Mate.
198. El Rey es Centro y en su centro habita el enigma del *A-Z*.
199. Antes de germinar y brotar, el grano de trigo pasa seis meses enterrado.
El Peón, después de seis movimientos (cinco, según el *A-Z Moderno*), renace transfigurado.
200. Las *Tablas* representan la *Coincidentia Oppositorum*.

201. El Rey es el *Instante Completo*, principio y fin de la Duración.
202. El Mate manifiesta la Actividad Divina.
Comer el Rey o la Eucaristía.
203. Lo par (*par-tida*) ha de llegar a lo *im-par*, a lo Uno, a través de la Solución o el Mate.
204. Desmaterialización igual mate.
Mate igual materialización.
Materialización igual desmaterialización.
El Material Mate es puro Espíritu.
205. El Mate es instantáneo.
Mas el Maestro ha tardado cuatro siglos en encontrar la mejor *línea en la apertura*, más 8 horas para ejecutarlo.