

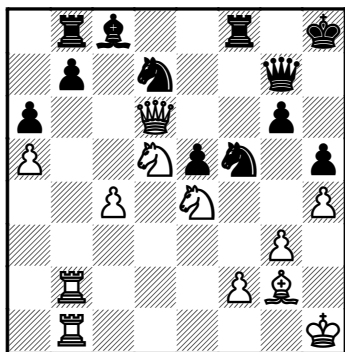
1. ¿Cuál es la diferencia entre una jugada invisible y un burdo error?

El error burdo es una grave omisión, como, por ejemplo, dejar *colgada* la dama.

Petrosian – Bronstein

Amsterdam 1956

Un ejemplo célebre lo constituye la partida entre Petrosian y Bronstein de 1956, cuando el GM armenio, en una posición superior, no tuvo en cuenta que su dama estaba atacada por la última jugada de su oponente, 35...♘f5.



En esta posición las blancas jugaron:

36.♘g5

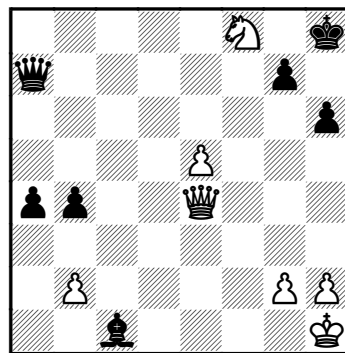
Con 36.♖c7 habrían logrado una ventaja posicional decisiva. Tras 36...♘xd6 tuvieron que abandonar. Este tipo de omisión es un burdo error, y no hay mucho que decir al respecto, salvo que se producen a todos los niveles. A menudo son definitivos, mientras que las jugadas invisibles suelen estar marcadas por una ceguera recíproca, de modo que el posible beneficiario no saca provecho de las mismas.

Los momentos de inatención pueden sufrirlos todos los jugadores, ya sean debutantes o campeones. La posición que sigue es una ilustración reciente. En esta

partida, Kramnik mantuvo continuamente opciones de mantener ventaja. Las negras prosiguen en espíritu ofensivo y olvidan que su rival le está amenazando mate.

Deep Fritz 10 – Kramnik

Bonn 2006



34...♖e3

Si 34...♔g8, 35.♘g6 ♖e3, y las blancas salvan el medio punto, gracias al jaque perpetuo: 36.♖d5+ ♔h7 37.♘f8+ ♔h8 38.♘g6+, tablas.

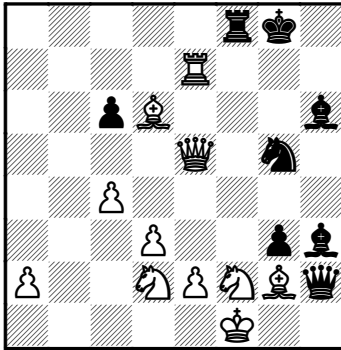
35.♖h7++

No obstante, podemos extraer enseñanzas de estos dos graves errores: un jugador domina a su rival durante toda la partida y se olvida de tener en cuenta la primera verdadera amenaza de su rival. Estos errores se acercan a ciertas posiciones del capítulo 4, pero su principal característica es que se derivan del gran desgaste de uno de los jugadores, del que el otro va a extraer rápidos beneficios. No volveremos a insistir sobre este tipo de jugadas, que no tienen nada de invisibles.

La siguiente partida se interpreta de forma muy distinta, aunque el resultado y

el modo en que se produce sean aparentemente similares.

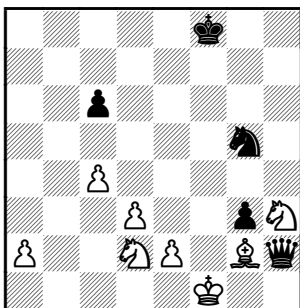
Züger – Landenbergue Campeonato de Suiza 1991



La posición, a diferencia de las anteriores, es complicadísima, con ambos reyes en grave peligro. Captar de inmediato lo que sucede no es fácil y se requiere cierto tiempo para darse cuenta de la relación de fuerzas materiales y de las diferentes amenazas de uno y otro bando. Sólo hay una jugada con la que las blancas ganan. Hay otra, mucho más natural, que pierde en el acto y es la que jugó Züger.

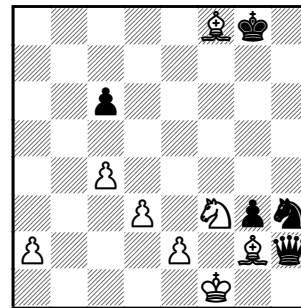
1. ♖xg3??

La línea ganadora es difícil de encontrar, y comienza con 1. ♖g7+!! ♕xg7 (a 1... ♖h8, 2. ♖xg5+ ♖h7 3. ♖e7+, etc.) 2. ♖xg7+!! ♖xg7 3. ♕xf8+, y después de 3... ♖xf8 4. ♖xh3.

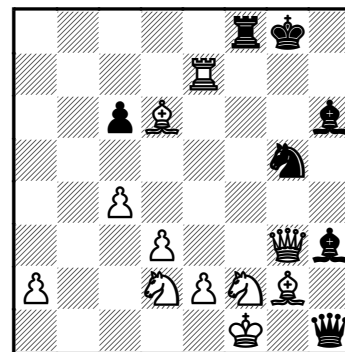


Aquí surge una posición extraña en la que la dama negra está encerrada, mientras que el caballo negro no puede mover (pues de hacerlo permitiría ♖f3, ganando la dama) 4... ♖e7!?. El rey se propone frenar al peón "a", puesto que dama y caballo están atascados en el ala rey. (4... ♖xh3 amenaza mate, pero la respuesta 5. ♖f3 lo impide y caza la dama) 5. c5 (a 5. ♖xg5, ♖h8 es ventajoso, pero concede mayores posibilidades a las negras) 5... ♖d7 6. d4! ♖c8 7. e4! ♖c7 8. e5 ♖d7 9. a4 ♖c7 10. e6.

Después de 4. ♖xh3 ♖xh3 5. ♖f3



¡Las blancas paran el mate y ganan la dama!



1... ♖h1++

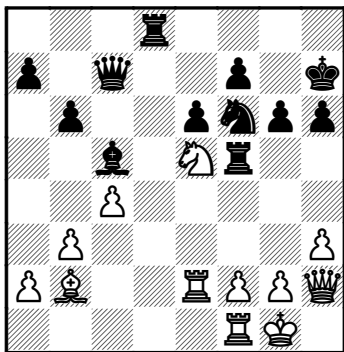
En este caso las blancas se dejan dar mate cuando tenían una posición ganadora. Pero esta vez la posición está asociada con la invisibilidad, porque es difícil prever o percibir, a primera vista, que

tras la captura en "g3", las negras pueden dar mate (véase capítulo 2 sobre la clavada). El elemento que hace invisible el mate es la doble clavada de las piezas menores que defienden la casilla "h1".

2. ¿Cuál es la diferencia entre una jugada invisible y un error?

El error forma parte del juego. En los jugadores fuertes es la consecuencia de una falta momentánea de concentración. Los errores simples u omisiones no nos interesan en este libro: son numerosos y están en función del nivel de los jugadores. He aquí uno de esos errores, que guarda relación con la omisión de una jugada candidata:

Léko – Bareev Elistá 2007



Las negras atacan con una importante concentración de piezas sobre el flanco de rey... pero aquí se les escapa un movimiento ganador que no tenía nada de invisible:

28...♘e4!

En la partida, sin embargo, las negras sucumbieron después de 28...g5 29.♘g4 ♕d6 30.g3 ♖h5 31.♗e3 ♗xg3 32.fxg3 ♜xf1+ 33.♗xf1 ♖d1 34.♜e3.

En este libro buscamos diferentes razones por las cuales un fuerte jugador como Züger permite que le den mate, en posición ganadora, lo que no le ocurre a menudo a un maestro internacional.

29.♜xe4

Si 29.♘g4, ♘g3! 30.♜ee1 ♖d2, con ventaja decisiva.

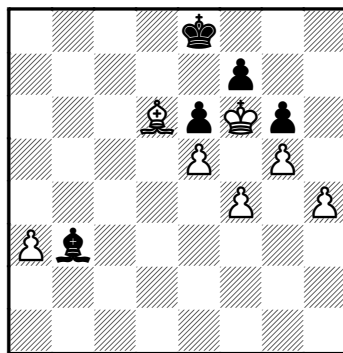
29...♜xf2

Las negras ganan (si 30.♜xf2, sigue 30...♜d1++).

Un error así demuestra que uno de los dos jugadores no actuaba a su mejor nivel, lo que no guarda relación con nuestro estudio.

También se excluyen de nuestro campo los errores de cálculo vinculados a la dificultad de la posición y, a veces, a la fatiga originada por una partida larga, como la que sigue.

Gelfand – Shirov Bazna 2009



Algunas jugadas requieren un cálculo preciso. En esta posición, Gelfand prefirió jugar un final con dos peones de ventaja (que fue tablas), mientras que ¡podía sacrificar cuatro y ganar!:

58.f5!

En la partida siguió 58.a4 ♔xa4 59.f5, pero no fue suficiente para ganar la partida.

58...exf5

A 58...gxf5, 59.h5 gana.

59.e6 ♔xe6

Si 59...fxe6, 60.♔xg6, ganando.

60.h5 gxh5 61.g6 fxg6 62.♔xe6

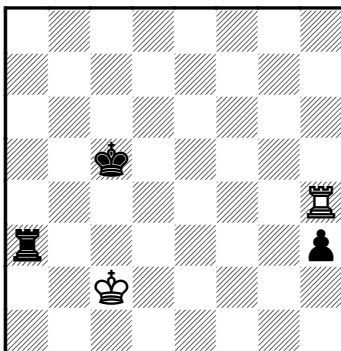
La casilla de promoción del peón está situada en el rincón malo, es decir, en el color opuesto al alfil, pero las blancas ganan de todos modos, porque pueden impedir que el rey negro bloquee la casilla de coronación. Gelfand declaró que había pensado en el sacrificio, pero que en su cálculo había situado "mal" el alfil.

Después de 62...♔d8 63.♔d5 ♔d7 64.a4 ♔c8 65.♔c6, el peón pronto coronará.

Sobre estos aspectos existen ya algunos libros, entre los cuales podemos destacar el excelente *Blunders and Brilliances*, de Moe Moss e Ian Mullen, una notable colección de oportunidades perdidas. Por el contrario, algunos errores son típicos, porque se basan en la aplicación de una regla o principio general y, por lo tanto, podrían repetirse en muchas ocasiones.

Vyzmanavin – Lerner

Lvov 1984



Este final es tablas, a causa del alejamiento del rey negro, que no pueden apoyar a su peón.

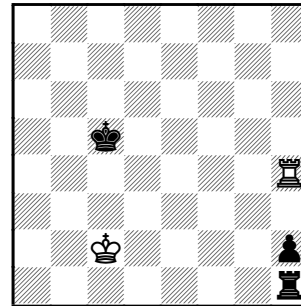
Las blancas se acercan, lógicamente, al mismo, con idea de ganarlo, pero olvidan una estratagema clásica en este tipo de finales.

1.♔d2??

La jugada salvadora era la paradójica 1.♔b2! ♖g3 2.♔c2 ♔d5 3.♔d2 ♖a3 4.♔e2 h2 5.♔f2!, y las blancas ganan el peón.

Esto nos recuerda la regla elemental según la cual si la torre negra protege al peón desde la casilla "h1", el rey blanco debe permanecer en "b2" o "a2", para eludir la enfilada que se produce en la partida.

Por ejemplo, veamos la siguiente posición:



Las blancas hacen tablas con la sencilla jugada 1.♔b2!

1...h2! 2.♔e2

Si 2.♖xh2, ♖a2+.

2...♖a1!

Las blancas se rindieron.

Este tipo de error nos interesa especialmente, porque un fuerte Gran Maestro como Vyzmanavin omite una victoria inmediata para las negras, debido a que obedece a principios generales (véase capítulo 3 sobre la técnica invisible), como "centralizar el rey".

3. ¿A qué llamamos invisibilidad?

La noción de invisibilidad nos remite a diversas nociones de orden más filosófico que ajedrecístico (*Lo visible y lo invisible*, Maurice Merleau-Ponty), pero según nuestra definición del ajedrez como un juego de perfecta información, la invisibilidad suscita la idea de un punto ciego, una zona que no es visible en determinada posición, a causa de particularidades corporales, estructurales y *cinestésicas* del ser humano¹. Una sencilla idea es que todo el tablero es difícilmente perceptible (ver capítulo 2, observación de Notkin, página 50), porque lo mismo que no vemos del mismo modo las bandas a menos que giremos la vista, no percibimos bien las jugadas horizontales, sobre todo si suponen un desplazamiento de una a otra ala.

Este es el tema del capítulo 2, titulado *Invisibilidad geométrica*. Hemos podido constatar que este tipo de invisibilidad, que generalmente se percibe como inherente a un flojo nivel de juego, afecta tanto a los principiantes como a los mejores del mundo. Por esta razón hemos catalogado, en el capítulo 2, los principales casos de jugadas geoméricamente invisibles y que, esperamos, el estudio de estas jugadas, permitirá a los lectores realizar importantes progresos tácticos.

Otro tipo de invisibilidad guarda relación con un estado de ceguera de orden psicológico. En determinada situación, un jugador perderá de vista tal o cual posibilidad, por alguna razón específica. Sea porque esa posibilidad le parece "prohibida", en función de cierto principio casi inmutable (véase capítulo 3, invisibilidad subjetiva) y rehúsa tomarlo en consideración, sea porque en las circunstancias

concretas de la partida, no le parece aplicable a la situación dada (véase capítulo 4, invisibilidad psicológica). En este caso, la invisibilidad viene a ser una forma de cerrar los ojos.

Hay que señalar que existe un tipo de enfermedad nerviosa que puede volverte momentáneamente ciego, descrita de forma humorística por Woody Allen en *Hollywood Ending*, película en la que un director estresado se vuelve ciego justo antes del rodaje crucial de su carrera. Por este motivo, dedicamos una partida, en el capítulo 4, a los campeonatos mundiales, fuente de estrés supremo y, por tanto, de innumerables cegueras.

Las invisibles son las jugadas relativamente fáciles, con frecuencia omitidas por los mejores y, en general, por sus adversarios en el transcurso de la partida.

El carácter invisible de la jugada debe ser ratificado por numerosos ejemplos del mismo tipo y por la calidad de los jugadores implicados. También podemos observar que, durante el juego, la jugada invisible sigue siéndolo durante el análisis conjunto, y que no suele tener incidencia sobre el resultado previsto, una forma de invisibilidad que consiste en permitir incluso que se plasme el resultado "previsto".

El objeto de este libro es presentarles los mecanismos que hacen que una jugada resulte "invisible". Esperamos que los lectores, una vez advertidos de las condiciones propicias en que aparecen esas jugadas, sepan prevenirlas e incluso anticiparse a ellas. Por esta razón, nos gustaría inducirle a que trate de descubrir la buena jugada en los ejercicios, e incluso siempre que se encuentre con un diagrama.

¹ Tras un match catastrófico contra Kasparov, que Miles (entonces sexto del mundo) perdió por 4,5-1,5, éste declaró que su adversario era "un monstruo con cien ojos": "Pensaba que estaba jugando contra el campeón del mundo, no contra un monstruo de cien ojos que todo lo ve". Con cien ojos bien orientados, algunas jugadas tal vez resultarían más visibles.