

El juego doble del espejo y el tablero. A vueltas con un enigma ajedrecístico de Lewis Carroll.¹

José A. Garzón

Resumen

La afición y el interés de Lewis Carroll por el ajedrez se testimonia en sus propios diarios y correspondencia. Engrosa la nutrida lista de grandes matemáticos y lógicos que fueron cautivados por el rey de los juegos, devoción explicable por el parentesco del ajedrez con estas disciplinas. Más rotunda es aún su adscripción a ese selecto grupo de grandes escritores que han elegido al milenario juego como núcleo o escenario de su propuesta narrativa. En *A través del espejo* el mundo que habita en el espejo es un inmenso tablero de ajedrez, y sus protagonistas las piezas mismas. El poder simbólico, representativo y alegórico del ajedrez alcanza así, en las nuevas aventuras de Alicia, su máximo esplendor. Un problema de ajedrez propuesto por el autor al principio de la obra, cuyos lances parecen revivirse a lo largo del libro, ha cautivado y sorprendido —desde hace casi siglo y medio— a lectores, críticos y ajedrecistas, pues no parece regirse por las reglas ortodoxas del juego, al menos desde la percepción que tenemos desde este lado del espejo.

LA FILIACIÓN DEL AJEDREZ CON LAS MATEMÁTICAS Y LA LÓGICA

Hasta hoy nadie ha sido capaz de definir el ajedrez de una forma clara e inequívoca. Unos ponen el acento en su carácter científico; otros ponderan los aspectos lúdicos y competitivos; los más exigentes recuperan la evocación antigua a su condición de Arte. Lejos estamos de preocuparnos por la ausencia de una definición precisa, que atrape por completo la esencia del ajedrez. En mi opinión, ello evidencia su grandiosidad, su inagotable misterio y su irresoluble paradoja: un diminuto mundo exterior que encierra, en su interior, un universo inabarcable de posibilidades creativas, donde es dable alcanzar la realización personal.

El ajedrez posee inequívocamente rasgos comunes con las matemáticas y la lógica. Para empezar atesora ese tipo de belleza abstracta que tiene sentido por sí misma, sin necesidad de recurrir a un complemento o tributo del mundo exterior. En el ajedrez el azar ha sido eliminado por completo, y la más bella de las combinaciones ve malograda su belleza si esta sobreviene a resultas de un cálculo impreciso o erróneo. En la rama hermana del ajedrez, el problema, el arte de la composición, todavía se evidencia más su hermandad con las matemáticas: el enunciado exige una demostración, que además debe de ser única. Una nueva idea concebida en un problema o final artístico, tiene la belleza intrínseca de un teorema matemático.

¹ Versión extensa de la ponencia leída el 6 de noviembre de 2015, con motivo de la Jornada de Estudio "Recordando *Alicia en el País de las Maravillas*", 150 Aniversario, organizada por el Departamento de Filología Inglesa y Alemana de la Universidad de Valencia.

matemático relacionado con el ajedrez, y que, ni más ni menos, nos traslada al origen legendario del juego.

La veracidad de la historia, mucho nos tememos, es inversamente proporcional a la veces que se ha recreado, ya desde antiguo. Vayamos con el relato. Una leyenda asegura que Sissa Ben Dahir, fue el sabio inventor del juego del ajedrez. El rey hindú Shirham quiso recompensarle, por tan magnífica creación, y el premio elegido por Sissa fue una nueva muestra de su talento y capacidad de cálculo: tan "solo" pidió un grano de trigo para la primera casilla, 2 para la segunda, 4 para la tercera, y así doblando la cantidad hasta la casilla 64. Al rey le pareció una petición modesta, pero cuando realizaron los oportunos cálculos se vio que no tenían suficiente trigo para recompensar a Sissa.

El número total de granos es de 18.446.744.073.709.551.615, es decir, cerca de 18 trillones y medio de granos, 2^{64-1} . Y según Frabetti⁷ equivale a la producción mundial de trigo durante unos dos mil años.

Uno de los problemas o ejercicios más antiguos de ajedrez plantea el recorrido del caballo por medio tablero o todo el tablero sin pasar dos veces por la misma casilla.

Este puzzle matemático-ajedrecístico interesó al matemático suizo **Leonhard Euler** (1707-1783), que encontró y publicó varias soluciones, incluida una combinada con otro gran ejercicio conocido como el tablero mágico (diagrama).

El ejercicio consiste en mover el caballo desde la casilla 1 (a8) hasta la marcada con el número 64. Tras 63 saltos, sin pasar dos veces por la misma casilla, se culmina el ejercicio. Euler ha incluido también en el mismo diagrama un semi-tablero mágico, la suma de los valores de cualquier fila o columna da 260, pero no se cumple con las diagonales, algo que es imposible⁸ en el ejercicio del caballo.

Sobre el tema del tablero mágico es notable la solución ideada por I. Gherzi⁹, ya que se obtiene únicamente con el movimiento del rey:

3

1	48	31	50	33	16	63	18
30	51	46	3	62	19	14	35
47	2	49	32	15	34	17	64
52	29	4	45	20	61	36	13
5	44	25	56	9	40	21	60
28	53	8	41	24	57	12	37
43	6	55	26	39	10	59	22
54	27	42	7	58	23	38	11

Euler

knigh's tour +
semicuarto mágico

⁷ Op. cit., pág. 19. En otras versiones de la leyenda los granos son de arroz. Sobre la cantidad total de granos tampoco encontramos un consenso, respecto a lo que representa en la producción mundial de trigo.

⁸ HOOPER, David y WHYLD, Kenneth. *The Oxford Companion to Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1992, 2ª edición, pág. 204.

⁹ BONSDORFF, E., FABEL, K. y Riihimaa, O. *Ajedrez y Matemáticas*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca, 1974, pp. 70-71.

61	62	63	64	1	2	3	4
60	11	58	57	8	7	54	5
12	59	10	9	56	55	6	53
13	14	15	16	49	50	51	52
20	19	18	17	48	47	46	45
21	38	23	24	41	42	27	44
37	22	39	40	25	26	43	28
36	35	34	33	32	31	30	29

Un ejercicio más moderno es conocido como el problema de las 8 damas y llegó a interesar al príncipe de los matemáticos, **Johann C.F. Gauss** (1777-1855).

El problema fue planteado originariamente en 1848 por el alemán Max Bezzel en *Schachzeitung*, y consiste en colocar 8 damas sobre el tablero sin que ninguna se capture entre sí. Gauss encontró casi todas las posiciones (76 de 92), pero la tarea fue completada por su amigo el matemático ciego Frankz Nauck en 1850.¹⁰

La lógica del ajedrez y lógicos que se asoman al tablero

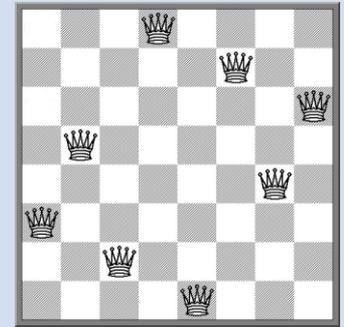
Aunque el tablero de ajedrez es capaz de albergar las combinaciones más inverosímiles, las ideas y maniobras más inesperadas y sorprendentes, en realidad el juego se rige por una férrea lógica y se prefigura como un gran desafío que pone en evidencia nuestro poder deductivo. Con estos presupuestos, no debe de extrañarnos que atrajese a los más grandes creadores de acertijos, especialmente en el campo de las matemáticas recreativas, como fueron el británico **Henry Dudeney** (1857-1930), pero sobre todo el norteamericano **Samuel Loyd** (1841-1911), que además es uno de los mayores genios, inclasificable, en el campo de la composición ajedrecística.

Curiosamente, como luego veremos, uno de los grandes problemas de ajedrez de Sam Loyd, conocido como tema *Excelsior*, guarda una estrecha relación con el enigmático problema de Carroll que prelude el texto de *A través del espejo*.

Ya en nuestros días el propio **Martin Gardner** es uno de los grandes lógicos que se han acercado al ajedrez, a través de las matemáticas recreativas. En nuestra opinión, en los trabajos en los que se quintaesencia el vínculo entre lógica y ajedrez, es en dos maravillosas obras de **Raymond Smullyan**¹¹. En sus libros, Smullyan plantea problemas de ajedrez retrógrado, es decir, no pregunta por el futuro del juego, como

¹⁰ Cf. Frabetti, op. cit., pág. 51. En realidad son 12 las soluciones genuinas, las demás se obtienen por simetría (rotación o reflexión).

¹¹ Smullyan es autor de dos deliciosos libros sobre ajedrez retrógrado: *Juegos y problemas de ajedrez para Sherlock Holmes*. Gedisa: Barcelona, 1986 y *Juegos de ajedrez y los misteriosos caballos de Arabia*. Gedisa: Barcelona, 1986. También de interés para el tema de este trabajo es su obra: *Alicia en el País de las Adivinanzas*. Cátedra: Madrid, 1982, asimismo con prólogo de Martin Gardner.



Problema de las 8 damas

Obsérvese que en esta solución las damas están separadas en dos bloques de 4, y en cada bloque la distancia es un salto de caballo.

Un acertijo de **Sam Loyd** sobre *Alicia en el País de las Maravillas*.

¿De cuántas formas puede leerse "Was it a cat I saw"?

Cf. *Los acertijos de Sam Loyd*. Barcelona: RBA, 2007, pág. 175. Introducción, comentarios y selección de los acertijos a cargo de Martin Gardner. La respuesta, y la argumentación de Gardner es realmente sorprendente: hay 63.504 manera distintas de leer la frase.



es habitual en la composición ajedrecística; tampoco le interesa la bondad de las jugadas, tan solo la legalidad de las mismas. Un mundo creativo maravilloso, muy *carroliano*, por cierto.

Por supuesto que en ese selecto grupo de lógicos interesados por el más matemático de los juegos, se encuentra Charles L. Dodgson (1832-1898), inmortalizado para la historia de la literatura con el pseudónimo Lewis Carroll.

LA AFICIÓN AL AJEDREZ DE LEWIS CARROLL

Bastaría con la omnipresencia del ajedrez en *A través del espejo*, que luego analizaremos en detalle, para testimoniar el notable interés de Carroll por el ajedrez. Pero por fortuna tenemos muchos testimonios de la presencia del ajedrez en su vida, a través de sus cartas, diarios y de su propia biblioteca en la que habían algunos de los manuales de ajedrez más conocidos en su tiempo.

Veremos también que se le atribuye algún pasatiempo relacionado con el ajedrez, así como alguna invención emparentada con el juego. No se ha conservado ninguna partida suya, y el único problema compuesto por él es el incluido en *A través del espejo*, que ha dejado perplejos a ajedrecistas y críticos, y que desde luego no es un buen termómetro para medir su fuerza como jugador.

En una carta fechada el 19 de abril de 1862, dirigida a su hermana María, menciona una partida que jugó con Lionel Tennyson, que por sus comentarios le ofreció poca resistencia.¹²

En sus diarios hay bastantes referencias al ajedrez. En una entrada del 10 de agosto de 1866, menciona que pasó una buena parte de la tarde viendo el "Chess Tourney"¹³. El 3 de septiembre de ese mismo año realiza una anotación muy interesante pues consigna que ha

¹² Cf. DOGSON, Stuart. *The life and letters of Lewis Carroll*. Nueva York: The Century Co., 1898, pág. 92.

¹³ La noticia es importante pues indica que Carroll siguió el torneo de Ajedrez Redcar, en Yorkshire, que ganó Cecil de Vere. Carroll era muy aficionado a la fotografía y un buen fotógrafo, y se conservan varias fotografías suyas de partidas de ajedrez. En una de ellas, preservada en la Universidad de Princeton vemos a los participantes en el referido torneo, junto a personalidades, como un envejecido Howard Staunton. La foto puede verse en: <http://www.chesshistory.com/winter/extra/stauntonpictures.html>. No es seguro que fuera tomada por Carroll. Para un mayor detalle del tema que venimos tratando ver: <http://lewiscarrollsociety.org.uk/pages/aboutcharlesdodgson/activities/chess.html> (consultado el 11 de octubre de 2015). Para los diarios, ver: Wakeling, Edward (editor). *Lewis Carroll's diaries; The private journals of Charles Lutwidge Dodgson (Lewis Carroll)*, 10 volúmenes, 1993-2008. Este primer comentario ajedrecístico aparece en el Volumen V, pág. 172.

recibido 250 planillas¹⁴ de ajedrez en blanco, y también que en esos momentos el ajedrez es una ocupación dilecta de la familia, mostrando preferencia por las partidas en consulta.

Vuelve a referirse al ajedrez en sus diarios el 24 de diciembre de 1866¹⁵, y también el 26 y 27 de julio de 1867¹⁶ y el 26 de agosto de 1867¹⁷. Por último, otro testimonio de su afición al ajedrez nos lo proporcionan varios tratados¹⁸ técnicos presentes en su biblioteca personal.

Parece que el ajedrez ha estado latente en la propia génesis de *A través del Espejo*. Según Gardner¹⁹, tenemos el testimonio de la propia Alicia Liddell respecto a que buena parte del libro está basado en cuentos que sobre el juego les narró el propio Carroll en una época en la que, con entusiasmo, aprendían las reglas del juego. Es sugerente la posibilidad de que un juego tan especular, tan basado en la simetría, haya sido la motivación misma del tema del espejo.

Inventos ajedrecísticos de Carroll

Hemos visto que Carroll utilizaba el ajedrez como distracción en sus viajes en tren. Gardner²⁰ menciona entre sus inventos un juego de ajedrez de viaje, con agujeros para fijar las piezas. A este juego parece referirse en su diario en la Nochebuena de 1866.

Entre sus invenciones, con el tablero de ajedrez como escenario, está el *Lanrick*. Se trata de un juego para dos jugadores, cada uno de los cuales dispone de 8 piezas (5 piezas en la

¹⁴ Cf. Wakeling, op. cit., Vol. 5, pág. 173. Los planillas es el documento donde se anotan las partidas en las competiciones ajedrecísticas. Es connotativo que Carroll haya adquirido tantas planillas, especialmente porque no se han conservado partidas suyas.

¹⁵ Cf. Wakeling, op. cit., Vol. 5, pág. 189. Con motivo de un viaje refiere que estuvieron una hora detenidos en Normanton; Carroll aprovechó para sacar su tablero de ajedrez y jugar con uno de sus compañeros de viaje.

¹⁶ Cf. Wakeling, op. cit., Vol. 5, pág. 283. En esta ocasión describe un viaje a Königsberg, y tres partidas que jugó —y perdió— con un caballero inglés que había vivido en San Petersburgo quince años.

¹⁷ Cf. Wakeling, op. cit., Vol. 5, pág. 349. De nuevo es una jornada de viaje desde San Petersburgo a Varsovia. Carroll comenta que se encontraron a los Hunt, y de la utilidad de su ajedrez de viaje; probablemente diseñado por él mismo, cuestión que luego trataremos.

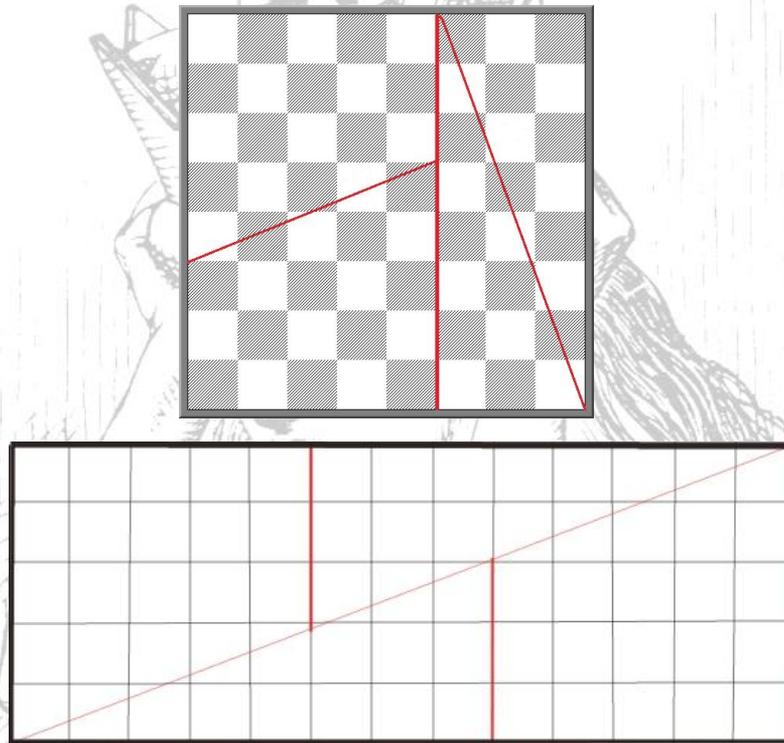
¹⁸ Cf. LOVETT, Charlie. *Lewis Carroll Among His Books. A Descriptive Catalogue of the Private Library of Charles L. Dodgson*. Jefferson. McFarland, 2005. Al menos tenemos constancia de la existencia de cinco libros técnicos de ajedrez: dos famosas obras del gran Howard Staunton, el libro sobre el torneo de Londres 1851, primera edición publicada en 1852, y *The Chess-Players Companion*, publicado en 1849, con numerosas ediciones en la segunda mitad del XIX; un libro de George Walker, difícil de precisar, al ser un tratadista muy prolífico; *Chess Strategy* de John Brown, Londres, 1865 (una colección de problemas de ajedrez); y un libro de Herman Eschwege, publicado en 1896, *The Knight's tour in a continuous and uninterrupted ride over 48 boards or 3072 squares*, donde se recrea el famoso puzzle *Knigh's Tour*, al que nos hemos referido más arriba.

¹⁹ Cf. *Alicia Anotada*. Edición de Martín Gardner. Madrid: Ediciones Akal, 1984, pág. 170, nota 4.

²⁰ Op. cit. pág. 278.

idea original) cuyo movimiento es el de la dama del ajedrez. Existen también nueve marcadores de cartón del tamaño de un casilla, y de forma cuadrada, llamados *rendezvous*, o punto de encuentro en el que cada jugador debe intentar agrupar sus piezas. Frabetti²¹ señala la prolijidad de las reglas del juego.

Se atribuye a Carroll un famoso rompecabezas relacionado con el ajedrez, pues implica la "germinación" de una casilla extra al recortar y volver a reconstruir el tablero de 64 casillas, de la siguiente manera:



Al reagrupar los cuatro trozos del tablero de 64 casillas se forma un nuevo tablero rectangular de 5x13, es decir, 65 casillas. De forma sorprendente, parece haber surgido una casilla nueva²². Según Frabetti²³, aunque a menudo se le atribuye a Carroll esta paradoja, y pese a que está documentado que la generalizó a tableros de otras dimensiones, probablemente el autor sea Sam Loyd²⁴.

Cabe consignar, para completar el universo ajedrecístico en torno al autor de *Alicia en el País de las Maravillas* y *A través del espejo*, que sus libros han inspirado algunas variantes

²¹ Op. cit., pág. 79.

²² Las 15 casillas de la falsa diagonal del rectángulo en realidad son casillas impropias reconstruidas de dos trozos que no se corresponden. Por lo tanto, en el rectángulo hay 50 casillas completas y 15 incompletas, con idéntica superficie a la que tendrían 14 casillas completas.

²³ Op. cit., pág. 78.

²⁴ El mismo Loyd, citado por Frabetti, afirma en su *Cyclopaedia of 5000 Puzzles, Tricks and Comundrums*. Nueva York: Bigelow, 1914, que lo presentó en el Congreso Americano de Ajedrez de 1858.

heterodoxas del ajedrez, especialmente interesante es el *Alice Chess*²⁵, propuesta por V.R. Parton en 1953. Esta variante además hace honor a la obra de Carroll pues se juega en dos tableros, transfiriéndose las jugadas de uno al otro, como si atravesarán el espejo.

Pero la vinculación de Carroll con el ajedrez trasciende de su interés como matemático o lógico, que hemos bosquejado. Un mundo mágico, alegórico, representativo de la misma vida como el ajedrez, era el ideal para albergar la fantástica historia de la segunda parte de las aventuras de Alicia. Lewis Carroll merece por derecho propio ocupar un lugar de privilegio entre los grandes autores de la literatura universal que se han acercado al rey de los juegos.

EL AJEDREZ Y LA LITERATURA. GRANDES OBRAS LITERARIAS CON EL AJEDREZ COMO PROTAGONISTA

La presencia del ajedrez en otras disciplinas artísticas ha sido constante. A menudo en un prestamo artístico desigual, que desgraciadamente abunda, por ejemplo, en el cine. Sin pretensión de exhaustividad, en las líneas que siguen realizaremos un bosquejo de la presencia del ajedrez en la literatura.

Conviene iniciar este recorrido evocando a dos obras muy importantes para la Historia del ajedrez, y que a su vez tienen un papel preeminente desde el punto de vista estrictamente literario. Me refiero al *Libro de los Juegos*²⁶ (Sevilla, 1283) de Alfonso X el Sabio, y el poema alegórico *Scachs d'amor* (Valencia, c. 1475), obra de autoría conjunta de Bernat Fenollar, Narcís Vinyoles y Francí de Castellví, hoy considerada por los especialistas como la obra donde brota el ajedrez moderno o *axedres de la dama*, pues en ella se describe por primera vez el movimiento de la nueva pieza, se otorga el reglamento original del nuevo ajedrez, y se desarrolla la primera partida con las nuevas reglas. Todas estas constataciones son tan importantes que quizá quitan brillo a la misma propuesta literaria de los poetas. Aquí cada pieza ya no representa a una profesión, como en el *Liber* de Jacobo de Cessolis²⁷, sino a una cualidad o rasgo humano (razón, voluntad, deseos,

²⁵ Para un conocimiento pleno de las reglas y sutilezas del *Alice Chess* ver: PRITCHARD, D.B. *The Classified Encyclopedia of Chess Variants*. John Beasley: Harpenden, Inglaterra, 2007, pp. 93-95. La partida se juega en dos tableros, el segundo de los cuales está vacío. Cuando se ejecuta una jugada en el primer tablero la pieza desaparece surgiendo en el segundo tablero, siempre que se cumplan algunas normas exclusivas de esta variante. El mismo Vermon Parton propuso en 1971 la variante conocida como *Cheshire Cat Chess* (en esta variante cada vez que un jugador mueve una pieza la casilla que acaba de abandonar desaparece para el resto del juego). Todavía una tercera modalidad fue propuesta por Parton en homenaje a la obra de Carroll: *Looking-Glass Chess*; en ella se juega con dos tableros, pero ambos están con todas las piezas en la posición inicial, la jugada que se hace en el tablero A se realiza idénticamente, pero con efecto espejo en el tablero B.

²⁶ Para un estudio en detalle del código, ver: GARZÓN, José A., ALIÓ, Josep y ARTIGAS, Miquel. *Nuevo Ensayo de Bibliografía Española de Ajedrez (1238-1938; NEBEA)*, ROMeditors: Valencia, 2005, pp. 31-42 y 507-510. En el repertorio NEBEA, es la primera obra asentada.

²⁷ La obra de Cessolis, probablemente compuesta a finales del siglo XIII, fue uno de los textos más copiados y traducidos de la Edad Media; su éxito no decayó con la llegada de la imprenta. Su gran aceptación dimanó de establecer la alegoría del ajedrez como espejo de la vida: proponiendo un paralelismo entre las piezas del ajedrez, las funciones de los nobles en la sociedad, y las profesiones del pueblo llano, simbolizados por los

pensamientos, honor, belleza, dulces miradas, cortesía, etc.). El tablero se mimetiza con la misma vida; algo que ocurrirá también en *A través del Espejo*.

Algunas obras hoy de culto han tenido al ajedrez como núcleo principal de su propuesta narrativa. En ellas se percibe el afecto y conocimiento que el autor profesa al rey de los juegos. Merecen destacarse entre ellas: *La Defensa* (1930) de Vladimir Nabokov; *Murphy* (1938) y *Final de Partida* (1957) de Samuel Beckett; *El jugador* (1941) de Stefan Zweig (1941); y más recientemente *La Torre herida por el rayo*, de Fernando Arrabal²⁸, ganadora del Premio Nadal en 1982, o *La Tabla de Flandes* (1990) de Arturo Pérez-Reverte²⁹. En nuestro días, casi todos los años se publican diversos títulos con el ajedrez como telón de fondo, especialmente obras de intriga o novela histórica.³⁰

Nabokov fue un gran aficionado al ajedrez, y un notable compositor de problemas, incluso hay un tema que lleva su nombre. Para él los problemas eran la poesía del ajedrez. Especialmente fecundo fue en los años 60, cuando residía en Montreaux, Suiza. Traemos aquí uno de sus primeros trabajos, con un bello motivo geométrico:

Problema de fantasía (diagrama): las blancas retiran su última jugada y dan mate en una jugada³¹.

También Beckett, como su amigo Marcel Duchamp³² fue un gran entusiasta del ajedrez. Duchamp llegó a ser un jugador de gran fuerza, representando a Francia en cuatro Olimpiadas en el periodo 1928-1933, al lado del mismísimo campeón mundial, Alexander Alekhine, nacionalizado francés.

peones. Para más información sobre el libro de Cessolis ver: NEBEA, obras 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 26, 27, 38, 82 y 84.

²⁸ Fernando Arrabal es un gran entusiasta del juego del ajedrez, sobre el que ha escrito numerosos artículos y varios libros técnicos.

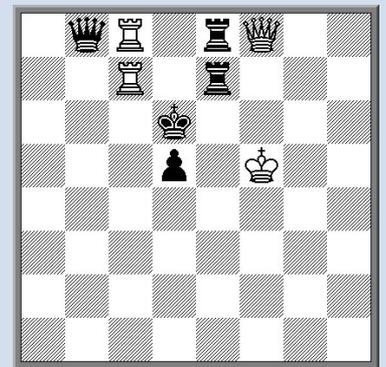
²⁹ Arturo Pérez-Reverte es también un enamorado del ajedrez, al que podemos ver en grandes torneos realizando el trabajo de campo para alguna de sus obras, como por ejemplo: *El Tango de la Guardia Vieja* (2012).

³⁰ Un caso que conviene recordar, pues supuso un notable éxito editorial, fue *El Ocho* (1988) de Katherine Neville. Es una obra con buena documentación histórica. La misma autora volvió a la veta literaria del ajedrez en otra obra posterior, *El Fuego* (2008).

³¹ Solución: las blancas acaban de capturar con un peón en d7 un caballo negro que estaba en c8 y han promocionado una torre. Tras retirar la jugada, la nueva jugada es 1.d7xe8=C jaque mate. La obra estaba dedicada al gran jugador ruso Eugeni Znosko-Borovski.

³² A Duchamp se le atribuye una frase que denota su alta consideración hacia el ajedrez: "Si bien no todos los artistas son jugadores de ajedrez, todos los jugadores de ajedrez son artistas". Es autor, junto con Vitaly Halberstadt de un singular libro técnico de ajedrez sobre el final de peones: *L'opposition et les cases conjuguées sont réconciliées* (1932).

Vladimir Nabokov, 1932



En realidad, sería materia de un interesante estudio poder relacionar³³ los pasajes o fragmentos de grandes obras literarias en las que se evoca al ajedrez. En mi opinión una maravillosa aproximación a la esencia del juego viene atrapada en los dos sonetos que Jorge Luis Borges consagró al ajedrez en *El Hacedor* (1960), que concluyen con el siguiente terceto:

Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.
 ¿Qué dios detrás de Dios la trama empieza
 De polvo y tiempo y sueño y agonías?

Asimismo quiero subrayar la magnífica descripción que Juan José Arreola, gran ajedrecista, realizó del ajedrez, en sus propias palabras, rescatadas por Luis Ignacio Helguera³⁴: "El ajedrez es la única ocurrencia humana que queda fuera del alcance del ser humano".

El ajedrez como hermosa sinécdoque de la vida, con todo su poder simbólico y alegórico alcanzará en la segunda parte de las aventuras de Alicia, en *A través del espejo*, uno de sus momentos cumbres. Para Carroll el fantástico reino del ajedrez, con sus normas, su simetría y sus propiedades especulares, era el escenario dilecto para albergar la más fantástica de las aventuras.

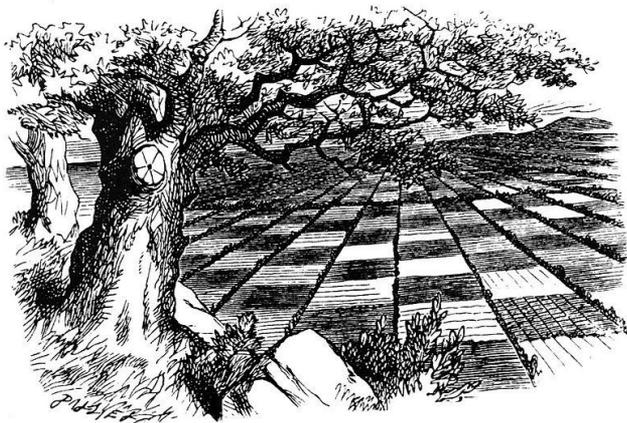
UN VIAJE A TRAVÉS DEL ESPEJO AL REINO DEL AJEDREZ

Hemos acreditado anteriormente el afecto que Carroll profesaba al milenario y misterioso juego del ajedrez. En *A través del espejo* (1871)³⁵ el mundo que habita en el espejo es un inmenso tablero de ajedrez, y sus protagonistas las piezas mismas. El tablero bicolor se convierte así en el teatro ideal para narrar tan fantásticas aventuras.

³³ Sin pretensión de exhaustividad, elaboramos una pequeña lista, incluyendo tan solo a autores que yo mismo he podido cotejar que han mencionado al ajedrez en sus obras: Ausias March, Joanot Martorell, Jaume Roig, Marco G. Vida, Teresa de Ávila, Montaigne, Juan Rufo, Cervantes, Lope de Vega, Shakespeare, Quevedo, Rodrigo Caro, Thomas Middleton, Benjamín Franklin, Jovellanos, Goethe, Tolstoi, Edgard A. Poe, José Pin i Soler, Pérez Galdós, Menéndez Pelayo, Conan Doyle, Unamuno, Benavente, Blasco Ibáñez, Pio Baroja, Edgar R. Burroughs, Herman Hesse, Frances Parkinson Keyes, T.S. Elliot, Raymon Chandler, Fernando Pessoa, Jean Cocteau, Gerardo Diego, Jardiel Poncela, George Orwell, Nicolás Guillén, Lezama Lima, Ernesto Sábato, Bioy Casares, Julio Cortázar, Buero Vallejo, Mario Benedetti, Asimov, Ray Bradbury, Truman Capote, Guillermo Cabrera Infante o Woody Allen. La lista es tan atrayente como incompleta, pero evidencia el poder sugestivo, simbólico y artístico del ajedrez como aderezo del relato escrito.

³⁴ Cf. HELGUERA, Luis Ignacio. *Peón aislado. Ensayos sobre el ajedrez*. México: Universidad Autónoma de México, 2006, pág. 53.

³⁵ Existe cierta controversia sobre la fecha de la *editio princeps* ya que en la portada del libro viene la fecha de 1872. Una prueba aquietante sobre la cuestión es la dedicatoria autógrafa del propio Carroll, presente en el ejemplar de la David M. Rubenstein Libray (Duke University Libraries, NC, USA). El ejemplar está dedicado a Emma Vine, enfermera de la familia, "with the Author's kind regards. Christmas, 1871". Por lo tanto, el libro estaba impreso en las navidades de 1871.



Las filas del gigantesco tablero que habita en el espejo están separadas por arroyos, las columnas por setos. En el texto, cada vez que Alicia cruza un arroyo —avanza por su columna— hay líneas de separación.

Dibujo original de John Tenniel

La *editio princeps* además del célebre, y para muchos absurdo y caótico problema de ajedrez, cuyo desarrollo o ejecución parece ir parejo al propio progreso de la historia, incluía también la lista de *Dramatis Personae*, configurándose un suerte de partida viviente en la que no solo Alicia, sino que todos los personajes son piezas del ajedrez.

A continuación venía el problema de ajedrez, con un enunciado y desarrollo poco convencional.

Humpty Dumpty	Capitana	Morsa	Reina Rosa	Rey Rojo	Oscuras	Caballero rojo	Ases
Marganita	Mensajero	Ostra	Trigida	Rosa	Ostra	Rosa	Marganita
Marganita	Haigha	Ostra	"Liby"	Cervatillo	Ostra	Haita	Marganita
Tweedledue	Unicornio	Oveja	Reina Blanca	Rey Blanco	Anciano	Caballero blanco	Tweedledum

El tablero, con los personajes en la posición inicial de la partida

Pero antes de ahondar en la singular posición, realizaremos unas consideraciones previas.

La apuesta ajedrecística de Carroll es total y absoluta en *Through the Looking-Glass*. Como oportunamente ha señalado Gardner³⁶ las piezas del ajedrez suponen un complemento, una extensión al papel que las cartas del póker juegan en *Alicia en el País de las Maravillas* (1865). Reyes y reinas perviven en ambos relatos, lo que otorga una

³⁶ Op. cit., pp.161-152.

continuidad narrativa a la ficción. Con un matiz importante, señalado por el propio Gardner: "Los desconcertantes cambios de tamaño que acontecen en el primer libro son sustituidos por cambios igualmente desconcertantes de lugar, ocasionados como es natural, por el movimiento de las piezas de ajedrez en el tablero".

El ajedrez ofrece además un escenario inigualable para albergar la historia del espejo. El flanco de dama y el de rey tienen las mismas piezas, están duplicadas. También en la oposición norte/sur vemos a ambos ejércitos duplicados y simétricos. Esta simetría de reflexión o especular ha permitido a lo largo de la Historia del Ajedrez presentar una misma posición en distintas versiones de la obra original.³⁷



Obsérvese como las piezas aparecen duplicadas, en un mundo donde reina la simetría.

El patrón de piezas es *San Jorge* y no el archiconocido hoy en día *Staunton*.³⁸ **Dibujo de John Tenniel**

³⁷ En una reciente obra. *El Ajedrez del Virrey*, Alenar Editors. Valencia, 2005, proponemos un pequeño cambio en las reglas del ajedrez, con sólida justificación histórica, en procura de que la imaginación, la nuda creatividad y la fantasía vuelvan a poblar el tablero. Es una forma de combatir la era tecnológica del ajedrez, que asola al jugador en nuestros días. Ese pequeño cambio, que en realidad lo altera todo, concierne precisamente a la promoción del peón, norma que en realidad no ha tenido consenso a lo largo de la Historia del Ajedrez, incluso en los días en los que Carroll escribió su libro. Propugnamos que el peón promocione, al llegar al final de su camino, no en la pieza que elija el jugador, sino en la que originalmente, en la posición inicial, estaba emplazada en esa columna. Así, un peón que corone en la columna de torre, promocionará en torre, en la columna de caballo, en caballo, etc. Pero, ¿qué ocurre con la promoción en la columna de rey? La solución que nos cautiva es la promoción en una pieza, que tiene el movimiento del rey, pero sin sus privilegios y restricciones. Es una pieza más, a la que hemos llamado *Virrey*. Pues bien, en *El Ajedrez del Virrey*, se pierde parcialmente la simetría, en las columnas centrales, por la promoción en dama y virrey. Como curiosidad, la partida de Alicia puede disputarse con las reglas del *Ajedrez del Virrey*, pues es el peón que corona en la columna de dama el único que promociona en Reina.

³⁸ El patrón de piezas *St. George* tomó el nombre del St. George's Chess Club de Londres, que lo patrocinó y empleó en los torneos de la sociedad. El patrón de piezas Staunton, hoy de uso general, utiliza el nombre del gran ajedrecista y tratadista inglés Howard Staunton (1810-1874); en realidad fue un amigo suyo, Nathaniel Cook, quien le pidió permiso para el nombre de las piezas en 1849. En la época en la que el reverendo Dodgson escribió la obra el modelo Staunton no estaba generalizado.

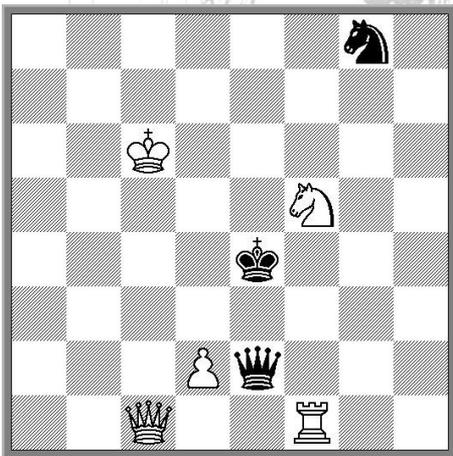
Desde el momento mismo de su publicación el problema de ajedrez con el que se preludian las nuevas aventuras de Alicia, ha desconcertado³⁹ a críticos, pero sobre todo a ajedrecistas. Se ha dicho que nada en él es normal, y que ni siquiera se hace un intento para que el desarrollo del mismo parezca mínimamente razonable, ortodoxo.

Esta confusión llevó a Carroll a realizar unas precisiones en ediciones posteriores. Así, en la edición revisada de 1897⁴⁰, encontramos el siguiente texto en el prefacio de la obra:

Como el problema de ajedrez expuesto en la página siguiente ha desconcertado a algunos de mis lectores, quizá convenga decir que está correctamente resuelto en lo que se refiere a las *jugadas*. Quizá no se cumple la *alternancia* de jugadas rojas y blancas con todo el rigor que debiera, y el "enroque" de las tres Reinas es meramente una forma de decir que han entrado en palacio; pero el "jaque" del Rey Blanco en la jugada 6, la captura del Caballero Rojo en la 7 y el "jaque mate" final al Rey Rojo las encontrará, cualquiera que se tome la molestia de colocar las piezas y efectuar los movimientos como se indica, estrictamente conformes con la reglas del juego (...).

Navidad, 1896

En mi opinión, las aclaraciones de Carroll, suministran claves importantes para entender el problema y sobre todo su interacción con el texto. A continuación presentamos un diagrama con la posición subrayando la peculiaridad de cada jugada o de cada *no jugada*:

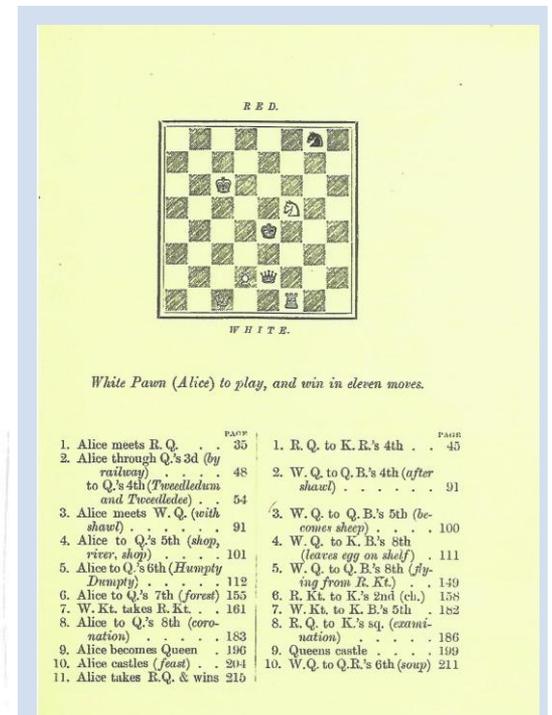


Enunciado: Juega el peón blanco (Alicia), y gana en once jugadas

1. (posición inicial) **Dh5**
2. **d4 Dc4**
3. misma posición (encuentro) **Dc5** (¿se transforma en alfil?)
4. **d5 D** (o alfil) **f8**

³⁹ Un buen bosquejo de la cuestión puede verse en: HOCHBERG, Burt. *The 64-Square Looking Glass: The Great Game of Chess in Word Literature*. Times Books: Nueva York, 1993, pág. 85.

⁴⁰ En *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*, traducción y notas de Jorge J. Sánchez. Edicomunicación: Barcelona, 1998, viene un prefacio que probablemente proceda de la edición popular de 1887, con las mismas aclaraciones sobre el problema y, hecho connotativo, con la lista de *Dramatis Personae*, que además volverá a reaparecer en ediciones posteriores. Un estudio de la colación de las distintas ediciones, que se escapa al propósito de este trabajo, podría aportar datos significativos sobre esta cuestión.



Página, con el problema de ajedrez, enunciado y solución, de la edición príncipe. Las jugadas remiten a una página del texto, tejiéndose un vínculo narrativo-ajedrecístico, fundamental para entender el problema.

5.d6 Dc8
6.d7 Ce7+
7.Cxe7 Cf5 (completando la jugada)
8.d8 De8 (¿jaque?)
9.d8=D las reinas se enrocan (entran en palacio)
10.Alicia enroca Da6
11.Dxe8# (jaque mate)

Tan extraño desarrollo colisiona por completo con las reglas ortodoxas del ajedrez; especialmente pulcra es la rama hermana a la partida, el arte de la composición.

El desconcierto del problema se produce por las siguientes irregularidades:

- a) Las jugadas 1, 3, 9 y 10 de las blancas, y 9 de las rojas⁴¹, están numeradas, pero las piezas no se mueven
- b) Falta de alternancia entre los dos bandos, de hecho el rojo solo realiza 3 jugadas
- c) Enroque de las tres reinas. Enroque de Alicia
- d) Las blancas ignoran el jaque de la Reina Roja en la jugada 8
- e) Las blancas dejan pasar jaques mates más cortos

En suma, como nos recuerda Gardner, citando a un crítico, "apenas hay una jugada con sentido desde el punto de vista del ajedrez". Este es el desafío al que nos enfrentamos.

En principio las aclaraciones de Carroll conciernen a los tres primeros puntos. En mi opinión la desaparición de la lista de personajes⁴² está relacionada con el estupor que estaba produciendo el problema. La tentación de seguir todo el relato como una partida de ajedrez⁴³ con arreglo a la lista de personajes era tan sugerente como inasumible, algo que Carroll sabía perfectamente, de ahí la conveniencia de su eliminación.

En busca de una comprensión del problema de ajedrez

No es desde luego un gran acicate que expertos como Gardner⁴⁴ o Frabetti, consideren que es innecesario otorgarle un mayor sentido ajedrecístico al problema.

⁴¹ No debe de extrañarnos que las piezas rojas hayan sustituido a las negras, pues era habitual en diversos modelos de piezas en la época en la que se gestó la obra.

⁴² Aunque, como hemos señalado, reaparece en ediciones posteriores, como en la de Harper de 1902.

⁴³ Un intento de buscar, en una partida, un desarrollo más acorde con las reglas del juego, dentro del espíritu de la obra, fue llevado a cabo por Donald M. Liddell (no consta que sea familiar de Alicia Liddell) en *British Chess Magazine*, Vol. 30, mayo de 1910, pp. 181-184.

⁴⁴ Op. cit., pág. 160, comenta Gardner: "Teniendo en cuenta la tremenda dificultad que supone ensamblar una partida de ajedrez con una fantasía disparatada Carroll realiza un trabajo notable. Por ejemplo, en ningún momento intercambia Alicia palabras con una pieza que no esté en una casilla contigua a la suya". Frabetti (op. cit., pág. 76) es igualmente contundente: "Las irregularidades de esta partida no han dejado de

Pero, acostumbrado a afrontar grandes retos⁴⁵ ajedrecísticos de importancia para la Historia del Ajedrez, no puedo resistirme al desafío propuesto por Carroll. Hay que descartar, ya lo aclaro, la pretensión de otorgar un sentido pleno a lo que sería un problema ortodoxo, aun de fantasía o con determinadas condiciones. Será suficiente con penetrar en la propuesta de Carroll.

El primer presupuesto que tenemos que tener presente, en mi opinión, es que debemos ambular por *ambos lados del espejo*: el mundo real y el de la imaginación desbordante.

Pero para empezar ya quiero realizar una primera precisión. Los numerosos intentos de demoler el problema, ya desde su posición inicial, por pasarse por alto mates en menos jugadas, no funcionan⁴⁶. El enunciado es claro, y de él ya se infiere que es Alicia, el peón de dama blanco, el que debe dar el mate, por lo que en realidad ya está implícito el hecho de que el mate solo se producirá cuando Alicia haya coronado en Reina.

Luego el gran tema que recrea el problema dimana del avance de Alicia por la columna de dama hasta su conversión en Reina. En este itinerario, que culmina con la coronación, es evidente la remisión a la propia transformación de Alicia en mujer, lo que quizás debería decantarnos por la opción de que es Alicia la que sueña, soñando también el sueño del Rey Rojo.

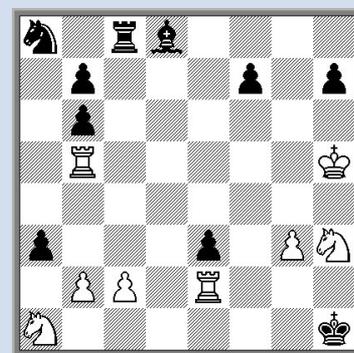
En el problema encontramos dos registros ajedrecísticos verdaderamente interesantes. Por un lado, Carroll nos recuerda las tres jugadas especiales que existen en el reglamento del ajedrez: **la promoción del peón, el enroque y la captura al paso**. Las dos primeras normas son importantes en el texto; la captura al paso del peón se presenta de forma más velada, pero va implícita, en mi opinión, cuando se indica que Alicia atraviesa la casilla 3D en ferrocarril. Recordemos que la captura al paso⁴⁷,

sorprender a los comentaristas desde que el libro se publicó por primera vez, en 1871, y ha suscitado las digresiones más peregrinas. Pero de lo que hay que sorprenderse es de tal sorpresa, valga el juego de palabras, pues lo realmente sorprendente sería que Carroll se hubiera atenido estrictamente a las reglas del juego".

⁴⁵ Mencionaré tres de ellos presentados en mi libro *El regreso de Francesch Vicent. La Historia del nacimiento y la expansión del ajedrez moderno* (Fundació Jaume II el Just: Valencia, 2005): el hallazgo del Santo Grial del Ajedrez, los 100 problemas del célebre incunable de Francesch Vicent, impreso en Valencia en 1495; proporcionar una solución a las 72 composiciones del manuscrito de Perugia cuyo misterio, al estar los diagramas sin el texto de la solución, había inquietado a grandes estudiosos como Von der Lasa, Murray, Chicco o Sanvito; localizar un mensaje cifrado en la portada de la segunda edición del libro de *Damiano* (Roma, 1518), que evocaría a la participación del mismo Vicent en la obra que supuso, por sí misma, el Renacimiento del ajedrez en Italia.

⁴⁶ En la posición inicial, por ejemplo, las blancas tienen un mate en 3: 1.Cg3+ Re5 2.Dc5+ Re6 3.Dd6#; cuando las blancas mueven en la jugada 2 el peón a d4, tienen un mate en una con Db1#. Por las razones expuestas, el mate tiene que darlo Alicia, una vez convertida en Reina, carece de sentido la búsqueda de estos mates.

⁴⁷ La primera descripción de la captura al paso aparece en el texto fundacional del ajedrez moderno, el poema alegórico *Scachs d'amor* (Valencia, c. 1475), obra de autoría conjunta de Fenollar, Vinyoles y Castellví.



Samuel Loyd, 1858

(Tema *Excelsior*)
Mate en 5

1.b4 Tc5
2.bxc5 a2
3.c6 Ac7
4.cxb7 Axc3
5.bxa8=D#

precepto íntimamente ligado con el avance doble del peón, consiste en la posibilidad que tiene el contrario, que tenga un peón en una columna adyacente al que realiza el avance doble, de capturarlo como si solo hubiese realizado un avance simple. En el relato en la casilla adyacente está el Rey Rojo, que además está dormido, por lo que no es descabellado pensar, que en tan peculiar partida, Alicia tuviera el peligro de ser tomada al paso, especialmente al ver que otras piezas realizan las jugadas especiales, como el enroque de las tres reinas o de Alicia. Esta captura al paso conllevaría que el Rey Rojo se hubiese despertado, y, en ese caso, como le avisa Tweedledum, Alicia se esfumaría, y con ella la partida.

El otro asunto, al que ya nos hemos referido antes, es que el firme caminar de un peón desde la casilla original hasta su promoción, culminando esta con jaque mate, es ni más ni menos que el tema del problema *Excelsior*⁴⁸, obra del gran Samuel Loyd.

Afrontando sin demora un intento de proporcionar sentido a la disparata —para la mayoría— partida, la primera consideración, que además viene en el enunciado, es que Alicia reemplaza a Lily en el papel de peón dama blanco. Esto ocurre en el Capítulo II, cuando Alicia descubre que "Es una enorme partida de ajedrez que se está jugando... Sobre el mundo entero. Si *es* que esto es el mundo. ¡Oh, qué divertido es! ¡Cómo me *gustaría* ser un Peón, si solo pudiera participar... aunque, por supuesto, *preferiría* ser una Reina, mejor". A lo que le espetó la Reina Roja: "Esto es fácil de arreglar. Puedes ser el Peón de Dama Blanco, si quieres, ya que Lily es demasiado joven para jugar. Empezarás en la Segunda Casilla: cuando llegues a la Octava serás Reina".

Por lo tanto, ya sabemos que es un problema condicionado pues el mate lo dará Alicia, una vez convertida en reina; también sabemos que la alternancia en las jugadas no se observa con la estrictez debida. Es como si un mismo jugador, que sin duda es Carroll, moviera a su antojo a los dos bandos.

Parece evidente que las "no jugadas", las jugadas 1, 3, 9 y 10 de las blancas y la décima de las rojas constituyen una pasaje importante en el texto, hasta el punto de categorizarse como lances mismos del juego. En la jugada primera Alicia se encuentra y habla con la Dama Roja; en la tercera el encuentro es con la Dama Blanca. Carroll separa en dos jugadas, la conquista de la octava fila (jugada 8), de la promoción misma (jugada 9). Respecto a la jugada nueve de las rojas, Carroll ya nos avisa de que es una forma de indicar que las reinas entraron en Palacio. **Es el texto, en suma, el que otorga cierto sentido al problema y no al revés.** Peso a todo, resulta difícil de explicar por qué las blancas ignoran el jaque de la Reina Roja (8ª jugada), lo que supone la mayor trasgresión

Fenollar llama a la norma "pasar sens batalla" (estrofa 39). Sobre la obra hemos exhumado recientemente importantes novedades: Cf. NEBEA, op. cit., pp. 64-71 y 514-518; en el repertorio es la obra NEBEA 10.

⁴⁸ El problema fue concebido por Loyd en 1858, y publicado en 1861. Toma el nombre de un célebre poema de H.W. Longfellow. La idea es sencillamente magistral: en un mate en 5 todas las jugadas las realiza un mismo peón que se encuentra en la posición inicial, por lo que el mate lo da en el momento mismo de la promoción. La clave, 1.b4, es maravillosa, con el rey enemigo acorralado en el rincón opuesto, el blanco realiza una jugada del peón caballo dama. En la solución aportamos la línea principal.



La coronación de Alicia bien merece una jugada independiente.

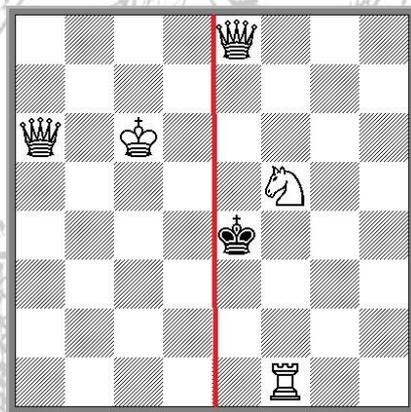
Dibujo de John Tenniel

El peculiar movimiento del caballo, que tanto interesó como vimos a insignes matemáticos, no se parece en nada al de las demás piezas. No siempre fue así, pues en el pasado el alfil también tenía un movimiento de salto. Como también lo tuvo el antiguo alferza y el rey, ambos en su primera jugada. Cuando se explica su movimiento se indica que mueve dibujando una "L", o en forma de garfio. En textos antiguos se decía que movía un movimiento en *derecho* y otro en *sosquino*, de *punta*, siempre en el mismo sentido de la marcha. Pero en puridad el caballo sencillamente desaparece en un casilla y reaparece en otra de distinto color. Quizás sea más preciso definir el movimiento del caballo de la siguiente forma:

Trazando un rectángulo de 6 casillas iniciado desde el emplazamiento del caballo, y en cualquier dirección, el caballo se desplaza a la casilla opuesta del rectángulo.

Por lo tanto el caballo no domina ninguna de las casillas de su hipotético itinerario, por la sencilla razón de que no hay un desplazamiento lineal sobre el tablero, de ahí la sensación de salto.

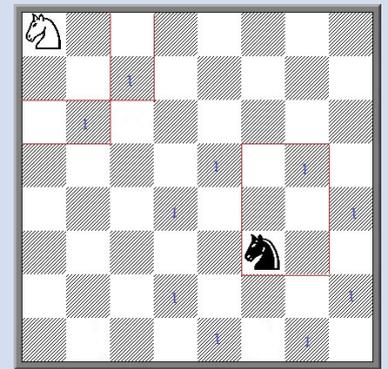
Por lo expuesto, el jaque del caballo, su movimiento mismo, traspasa la línea divisoria del tablero —es recurrente la presencia del espejo— y es necesario atenderlo, con arreglo a las leyes del juego.



En la posición final (diagrama), donde por fin se refleja un mate ortodoxo, vemos a Alicia como protagonista principal del mate, tras traspasar la línea divisoria, mediante el enroque de los tres reinas⁵⁰ y su propio enroque, y vemos también al solitario rey rojo, asediado desde ambos lados del espejo.

Mi conclusión es que el problema de ajedrez propuesto es completamente ortodoxo, eso sí, con las reglas vigentes —o cambiantes— en el otro lado del espejo, o, si se quiere, inaugura el arte de la composición ajedrecística imbricada en el relato fantástico. El ajedrez como hermosa e inigualable sinécdoque de la vida, del que dimana la imaginación desbordante y la fantasía creativa, alcanza, como hemos visto, uno de sus momentos cumbres en *A través del espejo*.

⁵⁰ Si mediante este enroque también la Reina Roja pudiera actuar por todo el tablero, el enroque de Alicia podría haber sido la jugada. 10. Dd7 parando el jaque.

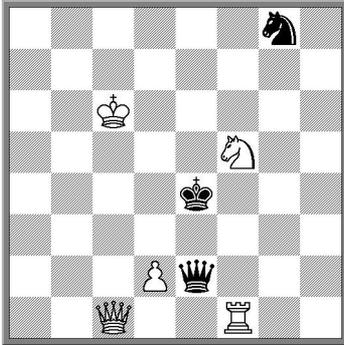


El movimiento del caballo

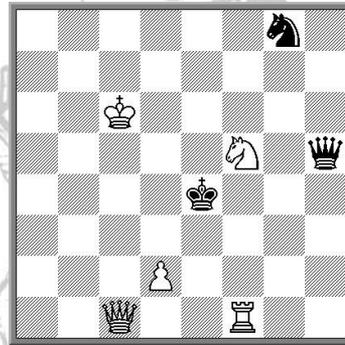
El caballo "reaparece" en la casilla opuesta de un rectángulo de 6 casillas.

APÉNDICE

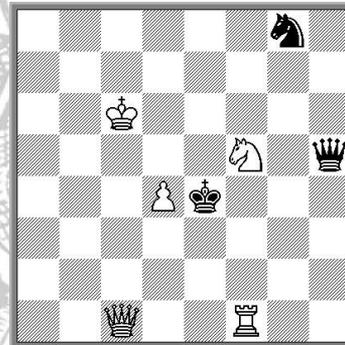
Para una mejor comprensión del problema de ajedrez y su interconexión con el texto de Carroll, a continuación transcribimos toda la secuencia de jugadas, con un diagrama cada vez que hay una variación de la posición en el tablero en lo que a emplazamiento de las piezas se refiere, indicando en cada caso el número de jugada que le otorga Carroll.



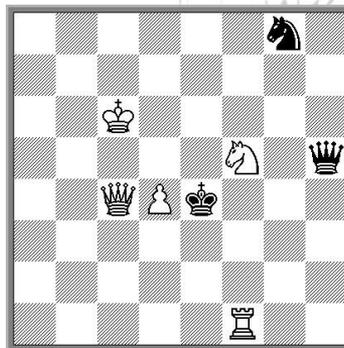
jugada 1ª del blanco



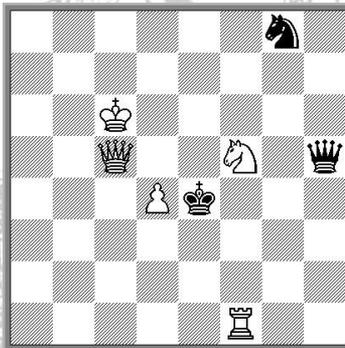
Jugada 1ª del rojo (Dh5)



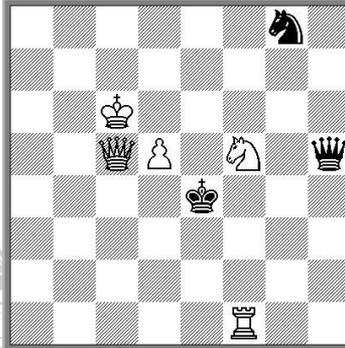
jugada 2ª del blanco (d4)



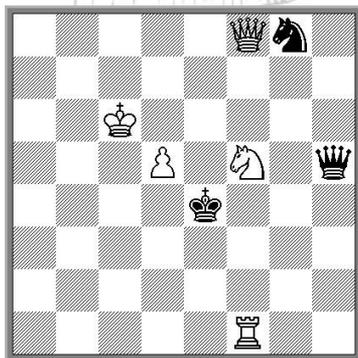
2ª del rojo (Dc4) y 3ª blanco



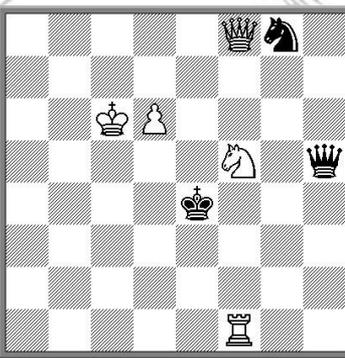
jugada 3ª rojo (Dc5)



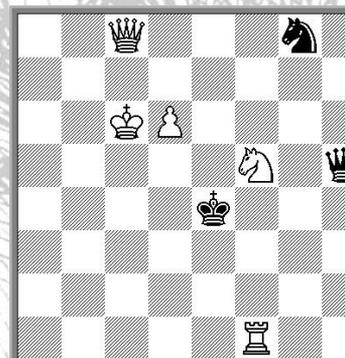
jugada 4ª blanco (d5)



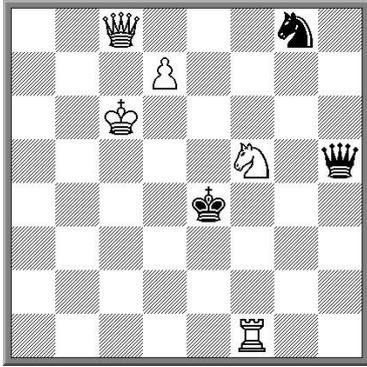
jugada 4ª rojo (Df8 oAf8)



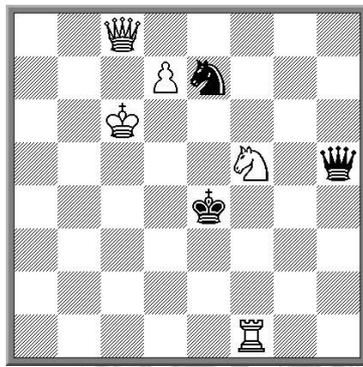
jugada 5ª blanco (d6)



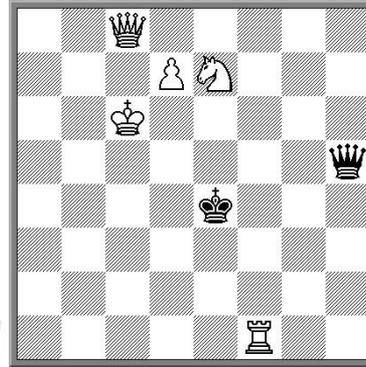
jugada 5ª del rojo (Dc8)



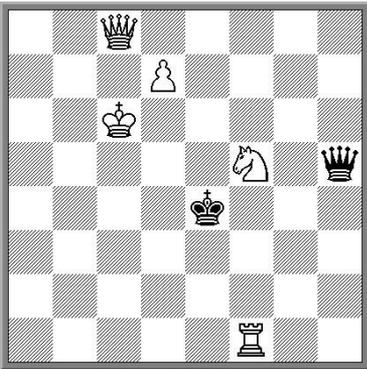
jugada 6ª del blanco (**d7**)



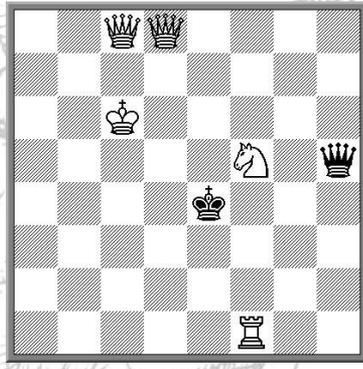
jugada 6ª del rojo (**Ce7+**)



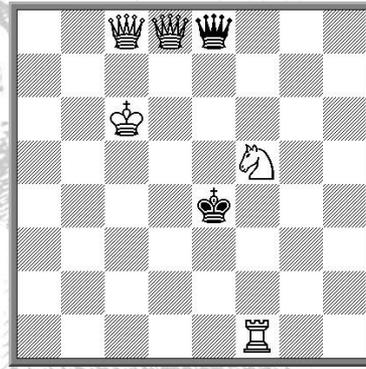
jugada 7ª del blanco (**Cxe7**)



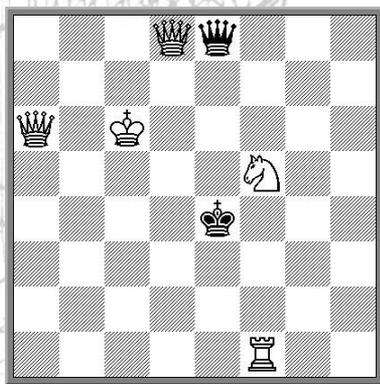
jugada 7ª rojo (**Cf5**)



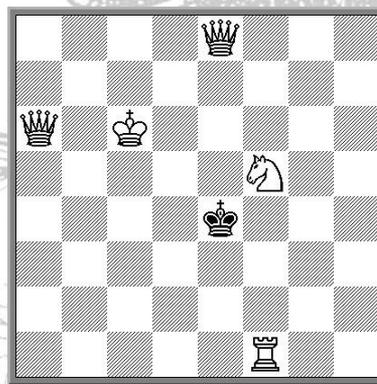
jugada 8ª del blanco (**d8=D**)



jugada 8ª del rojo (**De8**) y 9ª de ambos y 10ª del blanco



jugada 10ª del rojo (**Da6**)



jugada 11ª del blanco: **Dxe8 jaque mate**

BIBLIOGRAFÍA

- ALMELA y VIVES, Francisco. *Voces que llegan desde lejos*. Valencia: Castalia, 1962.
- BONSDORFF, E., FABEL, K. y Riihimaa, O. *Ajedrez y Matemáticas*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca, 1974.
- DODGSON, Stuart. *The life and letters of Lewis Carroll*. Nueva York: The Century Co., 1898.
- FRABETTI, Carlo. *El tablero mágico. Juegos y pasatiempos alrededor del ajedrez*. Barcelona: Gedisa, 1995.
- GARDNER, Martin. *Alicia Anotada*. Madrid: Ediciones Akal, 1984.
- *Los acertijos de Sam Loyd*. Barcelona: RBA, 2007. Introducción, comentarios y selección de los acertijos a cargo de Martin Gardner.
- GARZÓN, José A. *El regreso de Francesch Vicent. La Historia del nacimiento y la expansión del ajedrez moderno*. Fundació Jaume II el Just: Valencia, 2005.
- *Estudio del tratado ajedrecístico de Luca Pacioli*. Pentagraf: Valencia, 2007.
- *El Ajedrez del Virrey*. Alenar Editors: Valencia, 2015.
- GARZÓN, José A., ALIÓ, Josep y ARTIGAS, Miquel. *Nuevo Ensayo de Bibliografía Española de Ajedrez (1238-1938; NEBEA)*, ROMeditors: Valencia, 2005.
- HELGUERA, Luis Ignacio. *Peón aislado. Ensayos sobre el ajedrez*. México: Universidad Autónoma de México, 2006.
- HOCHBERG, Burt. *The 64-Square Looking Glass: The Great Game of Chess in Word Literature*. Nueva York : Times Books, 1993.
- HOOPER, David y WHYLD, Kenneth. *The Oxford Companion to Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1992, 2ª edición.
- LOVETT, Charlie. *Lewis Carroll Among His Books. A Descriptive Catalogue of the Private Library of Charles L. Dodgson*. Jefferson: McFarland, 2005.
- LOYD, Samuel. *Cyclopaedia of 5000 Puzzles, Tricks and Comundrums*. Nueva York: Bigelow, 1914.
- MANGUEL, Alberto. *El sueño del Rey Rojo. Lecturas y relecturas sobre las palabras y el mundo*. Madrid: Alianza Editorial, 2012.
- PRITCHARD, D.B. *The Classified Encyclopedia of Chess Variants*. John Beasley: Harpenden, Inglaterra, 2007.
- SÁNCHEZ, Jorge J. *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*, traducción y notas de Jorge J. Sánchez. Edicomunicación: Barcelona, 1998.

SMULLYAN, Raymond. *Alicia en el País de las Adivinanzas*. Madrid: Cátedra, 1982.

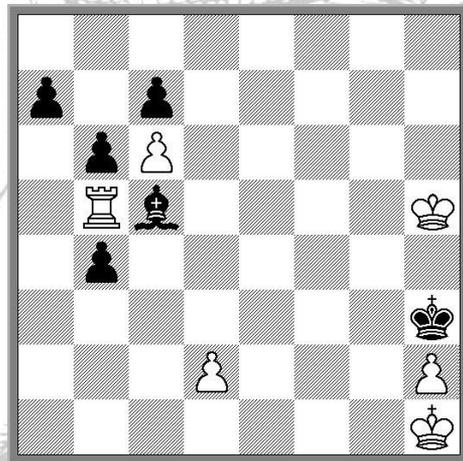
——— *Juegos y problemas de ajedrez para Sherlock Holmes*. Gedisa: Barcelona, 1986.

——— *Juegos de ajedrez y los misteriosos caballos de Arabia*. Gedisa: Barcelona, 1986.

WAKELING, Edward (editor). *Lewis Carroll's diaries; The private journals of Charles Lutwidge Dodgson (Lewis Carroll)*, 10 volumes, 1993-2008.



EL EXCELSO VIRREY*



Juegan las blancas (Alicia) y dan mate en 5
Dedicado a Arturo Pérez-Reverte

*Hemos visto la sutil referencia al tema "Excelsior" del gran Samuel Loyd en *A través del espejo*. Con las reglas del *Ajedrez del Virrey* (ver nota 37) la dificultad aumenta pues la promoción no la elige el jugador, viene determinada por la columna en la que se produce la misma. En el diagrama, la pieza de h5 es un virrey blanco.

Solución, línea principal: **1.d4 a6 2.dxc5 axb5 3.cxb6 cxb6 4.c7 b3 5.c8=A#**