

ASPECTE LÚDIC DEL RELAT EN FUNCIÓ DEL JOC D'ESCACS: UNA ESTRATÈGIA COGNITIVA

Maria Arumí

UNIVERSITAT RAMON LLULL

El joc és i ha estat un element configurador de la cultura humana. Però el joc, a més a més d'acomplir una determinada funció social, com la cohesió grupal i la socialització, té un aspecte profundament pedagògic i educatiu. La professora M. Arumí, partint de la seva experiència docent, explora el joc d'escacs com una estratègia per desenvolupar habilitats cognitives en la persona de l'educand.

11

En presentar aquest article sobre el joc com una estratègia, no hi puc pas oblidar un aspecte fonamental: la competitivitat. El desig d'ésser algú en la vida es manifesta de moltes maneres en la nostra societat. Es competeix en valors o en resistència, en habilitat artística o en coneixements, en vanitat o en discreció. Aquesta dialèctica roman en la consciència de tot home –el primitiu, el nen, l'adult d'una societat culta– que anhela superar la realitat i endinsar-se en el misteri de les forces ocultes que es despleguen secretament. Com millor es comprenen els elements i més s'aprofundeix el caràcter lúdic de l'especulació literària, més a punt estem per copsar la naturalesa mística del relat. El vertader poeta, diu Plató a Sòcrates, és aquell que ha de ser alhora tràgic i còmic, i tota la vida humana ha de ser sentida com una tragèdia ensems

que com una comèdia. Aquest sentit d'elevació estètica que roman en l'entranya de l'*homo ludens*¹ l'ajuda a descobrir l'enigma en tots els elements de ficció en què l'imaginari, més que deduccions lògiques, cerca el desplegament de l'esperit i l'alliberament sobtat de l'energia subjacent en el teixit social.

Qualsevol mite ens ha arribat en forma de poesia, i *la poesia en la seva funció original, com a factor de la cultura primitiva, neix en el joc i com a joc sagrat que es manté constantment en la frontera de l'alegria desbordant, de la broma i de la diversió*. Aquest origen lúdic del mite és tan primitiu com la poesia, i des del moment en què aquell es converteix en literatura, passa a formar part de la dialèctica entre el sagrat (seriositat) i el festiu (salvatgia), entre el ritual i l'atzar, i determina la relació entre joc i cultura.

La meua intenció en parlar de l'experiència lúdica des del punt de vista del relat no és, evidentment, aprofundir la noció de joc. Amb tot, faré una senzilla anàlisi de la definició i l'etimologia del mot per centrar més bé el significat i l'abast del terme en la meua experimentació.

Si bé l'arrel del mot "joc" i de "jugar" la trobem en diverses cultures orientals, jo em limitaré a les occidentals pel parentiu directe amb la nostra civilització. L'origen grec és ric i variat. El mot més generalitzat és παιδια, 'cosa de nens', però es diferencia per l'accent de παιδια, 'criaturada', i que ha quedat reduït a l'àmbit del joc infantil. A partir dels seus derivats trobem παιθειν, 'jugar', i παιμα i παιγων, 'joguina', i pot significar totes les formes del joc. Ara bé, en grec també trobem un altre mot per designar els jocs de competició, tan importants en la vida hel·lènica: αγων, com a expressió sobretot de festa, és a dir, de joc. Quant a la terminologia llatina, és més simple: es redueix a una sola paraula: *ludere*, *ludus*, que abraça tot el camp del joc infantil fins a l'entreteniment, la representació, el joc d'atzar, etc. Aquesta modalitat és paral·lela al παιθο grec. També hi trobem *jocari*, derivat de *jocus*, 'jugar', 'joc', però amb significació concreta de broma, acudit. Aquest és precisament l'origen de la nomenclatura en les llengües romàniques: "jugar" i "joc" del català, "jouer" i "jeu" del francès, "jugar" i "juego" del castellà, etc., mentre que "*ludere*" va desaparèixer, si bé es conserva el cultisme, com podem apreciar en mots com "lúdic" o expressions com *homo ludens*, etc.²

¹ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, Scholvinck, 1954. Trad. cast.: *Homo ludens*, Alianza Editorial, Madrid 1987, 3a ed. pàg. 146.

² Aquestes referències etimològiques són citades a través de J. HUIZINGA, *opus cit.*, capítol 2n.

Per a la majoria dels pobles, el joc tenia un origen sagrat, com totes les activitats humanes, àdhuc les més profanes i les més espontànies o exemptes de tota activitat conscient, fins al punt que es converteix en un ritu social que s'expressa i es reforça com si fos un símbol. En l'antiguitat clàssica, per exemple, en què les cerimònies periòdiques que acompanyaven certes festes s'enfrontaven –d'una part, atletes i acròbates, i de l'altra, músics i rapsodes–, el joc es convertí aviat en una activitat competitiva, expressió de les oposicions de grups exterioritzades i resoltes en aquestes manifestacions lúdiques.

Els jocs presenten la forma més variada, des dels jocs de societat anodins fins als guerrers, plens de fantasia, símbols de la lluita dels elements de la naturalesa en els canvis d'estació. Tanmateix J. Servier, parlant del joc, diu que "tots reflecteixen la noció d'ἀγων, de lluita entre les potències polaritzades màgicament segons els dos plans cardinals d'est i oest –sequera i humitat. Aquesta oposició entre els dos principis essencials del món és la condició prèvia a la seva unió, és a dir, a la fecunditat del món"³.

Amb tot, el joc cada vegada es va anar exercint amb més serietat, i amb la seva creixent sistematització es convertí en una sòlida estructura com a forma cultural, amb uns quants trets ben característics de competició, repetició, entreteniment, etc. Una vegada s'ha jugat, roman en el record com una creació, i com un tresor és transmès per la tradició, amb la possibilitat de ser freqüentat. Tanmateix, en aquesta periodicitat trobem una de les seves propietats essencials, car en quasi totes les formes ben desenvolupades de joc, la tornada i el canvi de sèrie constitueixen un element reiteratiu semblant a la metàfora emprada en el signe del dualisme, en el qual la bipolaritat és una manera agònica d'enfrontament.

Aquesta noció de "joc" pertany a una suma lògica de conceptes corresponents per a designar la seva identitat no delimitada, i aquesta mena de circumscripció no és ignorància. "No coneixem els límits, perquè no n'hi ha de traçats (...). Es pot dir que el concepte 'joc' és un concepte amb vores borroses", diu L. Wittgenstein⁴. Abans, però, d'intentar delimitar el que per a mi representa, voldria extreure unes consideracions de tot el que he anat dient:

³ J. SERVIER, *Les portes de anné*, Paris, 1962. Citat a través de J. CHEVALIER i A. GHEERBRANT, *Diccionario de los símbolos*, Barcelona, Editorial Herder, 1986, p. 612.

⁴ L. WITTGENSTEIN, *Philosophische Untersuchungen*, Blackwell, Publischer Lit., 1958. Trad. cat.: *Investigacions filosòfiques*, Barcelona, Editorial Laia, 1983, pp. 99 i 100.

1. La conversió del joc en una forma cultural –amb tot el que això comporta–, el transforma en una competició esportiva o en un entreteniment en què l'atzar hi és més o menys present; o bé en una estratègia cognitiva que permet establir comparacions, analogies, parentius i tota classe de correspondències (els escacs, les cartes, el joc de l'oca, etc.) com quan especulem o filosofem, si bé en el joc les proposicions formulades són experimentals.

2. El joc pot ésser repetit en qualsevol moment, pot ser emprat com una tècnica que, si bé ajuda a veure el que és comú, no és igual per a tothom, car existeixen semblances entre els diversos conceptes de joc. *Aquesta possibilitat es converteix en necessitat lúdica, pragmàtica i cognoscitiva.* L'escaquer, per exemple, permet infinites jugades que es bifurquen en el cervell del jugador; "l'home que ho preveu tot, però, diu Stefan Zweig en la seva *Novel·la d'escacs*⁵, cau a les mans de la més completa imprevisió i el joc esdevé un univers tancat en el qual es perd la raó. La lògica aboca al buit i al no res". S'ha d'aprofitar, d'una part, *la manca d'atzar* que caracteritza aquest art, la premeditació, i de l'altra, *l'estratègia de l'engany*, en què sovintegen les pistes falses que comminen a perdre un desenllaç equivocat o a la recreació i a la invenció.

3. Cada jugada esdevé com l'anella d'una cadena que **transmet la seva força a l'altra i així successivament**, de manera semblant a com els fets es desenvolupen en un relat. Ho veiem en els escacs, en les cartes, en el joc de l'oca i en molts d'altres. El "joc de l'oca", per exemple, permet de desenvolupar una estructura oberta de marc trencat com la d'*El Carrer Estret*, de Josep Pla, on no hi ha cap tipus de predestinació argumental i on cada plana descriu excepcionalment un episodi concret de la realitat quotidiana. El mateix autor ens ho diu: "El fet que el públic cregui que les novel·les han de tenir argument, no vol dir pas que en la vida no n'hi hagi"⁶.

4. **En el joc no hi ha previst ni un sol ideal d'exactitud**, car, com hem dit, roman entre l'atzar i la premeditació. Segons Wittgenstein, "interpretem malament el paper que l'ideal té en la nostra forma d'expressió; (...) en diríem joc, si no estiguéssim enlluernats per l'ideal, i d'aquí que no vegem clarament l'aplicació real de la paraula 'joc'. Aquest concepte d'entreteniment no és, per consegüent, el d'una estructura perfecta". En un altre paràgraf, el mateix autor ens diu: "Els jocs de llenguatge més aviat estan allà

⁵ S. ZWEIG, *Novel·la d'escacs*, Barcelona, Edicions Quaderns Crema, 1987.

⁶ J. PLA, *El Carrer Estret*, Edicions Destino, Barcelona 1982, pàg. 8.

com objectes de comparació que, per semblança i dissemblança, han d'il·luminar les relacions del nostre llenguatge" (p. 116, núm. 100 i 124; núm. 130).

Nogensmenys, pot fer l'efecte que es vol especular sobre els jocs. Res més lluny d'aquesta intenció. Només he volgut situar el concepte en un context per constatar-ne alguna de les característiques que ens ajudin a fonamentar l'experiència que més endavant presentaré. Per això no tractarem de la seva classificació, sinó de l'ús del *joc d'escacs* en funció d'un text narratiu, concretament de *L'Escanyapobres* de Narcís Oller⁷. Evidentment, el grau d'estratègia cognitiva no és el mateix en els escacs, on les peces són mogudes per l'intel·lecte, que en els altres tres jocs –si bé la intenció pragmàtica és clara–, on en certa manera intervé l'atzar.

UNA PARTIDA D'ESCACS AMB ELS PERSONATGES DE "L'ESCANYAPOBRES" DE NARCÍS OLLER

Seria d'un gran interès realitzar un estudi sobre la incidència dels escacs en el camp de la Filosofia, de les Matemàtiques, de la Física, de la Lingüística i de la Semiótica i establir-ne les lleis i els principis generals aplicables a aquest joc, i així fer possible una lectura aprofundida de la viabilitat del tauler de cara al text narratiu. Però hem de renunciar a una empresa massa ambiciosa per la limitació d'aquest article. Sí, però, que ens podrem donar per satisfets si amb la hipòtesi de treball que es vol defensar al llarg d'aquesta experimentació s'ha pogut desvetllar la curiositat de l'estudiós que, deixant de banda la materialitat del joc amb les seves figuretes de fusta, vulgui endinsar-se en l'essència lògica subjacent, l'analitzi i després l'expressi en forma de conclusions, lleis i paràmetres de valor general. La meua intenció s'assembla a l'expressada per Nabòkov a *Parla, memòria*⁸, i és crear un conflicte no pas entre els personatges del relat, sinó més aviat entre l'escriptor i l'hipotètic lector, de manera paradigmàtica i similar a com succeeix en els problemes d'escacs, on la competició no s'esdevé entre les blanques i les negres, sinó, de fet, entre el creador i l'enigma, i el possible desllorigador. En aquest cas es tracta de traslladar al tauler les "situacions més significatives" de *L'Escanyapobres*.

Quan es parla del mecanisme de resolució de problemes considerarem el joc d'escacs com una de les estratègies heurísti-

⁷ N. OLLER, *L'Escanyapobres*, Barcelona, Edicions 62, 1987 (14a edició).

⁸ V. NABÒKOV, *Parla, memòria*, Barcelona, Edicions La Magrana, 1966, citat a través del diari *Avui*, del diumenge 29-11-1987.

ques aplicables a la literatura. En l'obra *Introducción a la Psicología cognitiva*, P.H. Lindsay i D.A. Norman⁹ parlen del paral·lelisme existent entre les configuracions de les peces del tauler i les lletres en les oracions. En efecte, les partides segueixen unes successions lògiques de moviments que donen la possibilitat de recórrer a normes sistemàtiques. Aquesta permissió comunica al joc una consistència cognitiva pròpia, car el jugador pot abstrure de cada figureta el valor amagat en els personatges del relat i organitzar concatenacions de jugades –esdeveniments– amb una mutació important: *ja no serà la mà del narrador el que mourà les peces, ans el paper decisiu passa a la voluntat del jugador, fent que el joc es transformi en contesa i guanyi en seguretat lògica i en creativitat.*

Tanmateix, F. Saussure¹⁰ ens fa veure la necessitat diacrònica de la llengua a través del joc d'escacs, on l'escaquer és la taula en què col·loquem les coordenades dels fets en el temps, i que aplicat a la literatura, cada jugada pot ser explicativa d'una coexistència d'esdeveniments, de l'estructura lineal d'un discurs; conscients de la diferència que existeix entre el que són els escacs en si mateixos, la seva realització tècnica i la seva aplicació literària (perquè encara no ha estat provada!). Voldria demostrar aquesta hipòtesi que aspira a comunicar a les activitats literàries una dimensió més pragmàtica i vivencial, i al joc d'escacs una projecció educativa d'una manera semblant a la proposada per Nabòkov quan ens diu: "Es disposa una certa situació damunt del tauler, i s'ha de resoldre el problema de com fer escac i mat a les negres en un determinat nombre de moviments, generalment dos o tres. És un art magnífic, complex i estèril"¹¹. Altrament, en l'adaptació¹² no es dona aquesta "ineficàcia", puix per al nostre intent la partida no és una simple juguesca o entreteniment enginyós, sinó el trasllat d'uns esdeveniments i d'uns personatges d'un espai de ficció –el novel·lesc– a un altre –el tauler, amb totes les conseqüències d'anàlisi, de correspondències i d'analogies, de creativitat i d'invenió. En les jugades que presentem hem creat situacions similars –en el contingut– als fets del relat i, per tant, l'element innovador supo-

⁹ LINDSAY, P.H. i NORMAN, D.A. *Human information processing. An Introduction to Psychology*, New York, Academic Press, Inc, 1967. Trad. cast.: *Introducción a la Psicología cognitiva*, Madrid, Ed. Tecnos, S.A., 1983, p. 102.

¹⁰ SAUSSURE, F. *Cours de linguistique générale*, Payot, Paris 1931. Trad. cast.: *Curso de lingüística general*, Ed. Losada, Buenos Aires 1977, pp. 147-148.

¹¹ NABÓKOV, V. *opus cit.*, citat a través del diari *Avui*.

¹² Em refereixo a la realització concreta de les jugades sobre les situacions escol·lides de *L'Escanyapobres*, duta a terme per Ferran Garcia, exalumne meu de Literatura, de 3r de Magisteri de Blanquerna, Universitat Ramon Llull.

sa una estratègia i unes regles de joc diferents de les de l'estructura literària que converteixen el jugador en "narrador presencial" dels fets, perquè és qui mou les peces i organitza la trama dels episodis.

Estalvio tota explicació teòrica, car l'estat actual de la qüestió no permet especulacions de caire epistemològic en un problema no resolt, i em limito a les aportacions dels autors citats i de la meua pròpia investigació. Essent així, ens trasllem al tauler per veure què ens diuen Ferran Garcia i el grup que ell va iniciar en aquesta aventura dels escacs un cop presentada per mi la hipòtesi de treball: 1) *elements teòrics d'introducció en la tècnica narrativa i aprofundiment temàtic* de la qüestió i 2) *possibilitats d'aplicació als escacs* des del punt de vista cognitiu i pragmàtic. El text emprat és *L'Escanyapobres*, de N. Oller. Una lectura prèvia n'és indispensable per seguir la dinàmica del joc que presento a continuació. La metodologia seguida és la següent:

A. Quadre de personatges

Característiques de les peces blanques/negres en general i assignació a cada personatge d'una fitxa segons el paper que representa a la novel·la. Ens sorprendrà el "significat" que es desprèn d'aquestes silencioses figuretes que es mouen, evolucionen i s'acreixen mútuament mogudes per la mà del jugador. Capítol rere capítol, surten a l'escena sense interposar-se, accentuant els trets caracterològics i ambientals dels personatges, constrenyent l'*Oleguer*, que se'ns presenta com un ésser desarrelat del seu medi natural i alienat pel progrés. Cada un d'aquests ens de ficció tindrà la seua pròpia història en els espais corresponents del tauler.

B. Distribució de l'espai

L'espai és el del text i queda reflectit a l'escaquer: a *L'Escanyapobres* observem per a cada sector del tauler un escenari concret que representa els diferents centres d'interès en els quals es desenvolupa l'acció:

- La casa i les possessions de l'*Oleguer*. Posteriorment, en aquest quadre situarem el castell.
- La casa i les propietats del notari i de la *Tuies*. Aquí apareixerà un nou personatge, la *Coixeta*.
- La Coma, on hi ha instal·lada la família d'en *Pere*.
- El poble de Pratsbell.

Es dona una correlació entre l'excentricitat del subjecte i els

llocs concrets que constitueixen el seu ambient cultural: *l'estreta i fosca rebotiga*, "el magatzem de grans", on l'Oleguer es prepara la parsimoniosa calderada setmanal (abans de passar uns dies a la Coma i abans d'anar a viure al castell, l'Escanyapobres vivia a Pratbell en un magatzem de grans seu); *l'habitació de la masia de la Coma*, des d'on vigila suspicaç ("ronsejant, com fent el desentès") la noia que li fa el llit, la *Cileta*; *el castell rònc de Pratbell*, escenari dels passeigs nocturns del protagonista, que promouen rumors de "fantasmes", d'esgarrifoses històries entre el veïnat, i després escenari de la grotesca "diada de nuvis" de l'Oleguer i la *Tuies*, "parlant dels seus amors", on es consumen llurs passions pels diners i per les gelosies pseudomatemàtiques; finalment, *la mina*, en la qual es descobreixen les repulsives restes mortals de l'Escanyapobres.

No m'allargo més en la presentació, puix el treball elaborat pel grup és prou eloqüent per provar la validesa del meu objectiu. Vegem-ho.

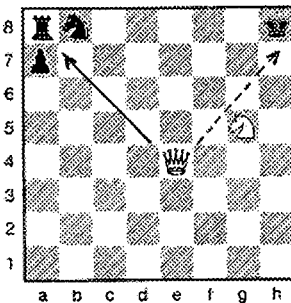
QUADRE DE PERSONATGES

A. L'Oleguer

18

El protagonista de l'obra és l'Oleguer, anomenat també "Escanyapobres". Aquest renom se li ha donat per la seva obsessió de recollir i acumular diners sense fer-ne cap ús. Davant d'una situació real de la seva vida, el seu comportament podria tenir dues actituds:

- Guanyar diners (1. Dxa8,...).
- Aconseguir èxit social (1. Dxb7,...) en relació amb la gent del poble.



En l'esquema annex (i al llarg de l'estudi de l'obra) l'Oleguer serà representat per la Dama Blanca, per tal com la gran mobilitat d'aquesta peça coincideix amb la d'aquest personatge en les diferents escenes de l'obra.

El Cavall Blanc representa la seva relació amb el poble.

La Torre Negra simbolitza els "diners" o l'"interès econòmic" i es troba al seu abast; com també ho està fer un "xec mat" al Rei Negre, tot recolzant-se en el Cavall (el Poble).

El Rei Negre significa l'"èxit social" o "ésser ben vist entre la gent del poble". Ell renuncia a això darrer i opta per l'interès econòmic, tot jugant:

1.Dxa8 ??;...

Jugada molt egoista, viu reflex del seu caràcter interessat i ambició, que mantindrà al llarg de tota l'obra.

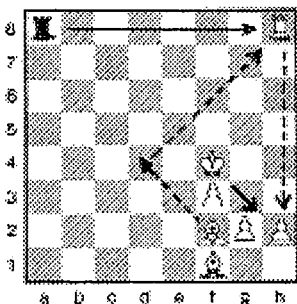
B. La Tuies

És la dona del notari, en *Magí*, que després es casa per segona vegada amb *Oleguer*. Igual que aquest, el seu caràcter és egoista i de plena preocupació per acumular la major quantitat possible de diners. L'escena que hem escollit per reflectir aquesta manera de ser és la que s'esdevé a conseqüència de la mort d'en *Magí*.

En l'esquema annex, la Torre Negra simbolitza la mort; la Torre Blanca, en *Magí*; i el Rei Blanc, la *Tuies*.

1. ...; Txxh8 (mort d'en *Magí*).

Davant la mort del notari, la *Tuies* hauria de dedicar-li atenció fins i tot gastant part dels seus diners, com correspondria a una esposa que apreciés el seu marit.



Aquesta atenció podria fer-se real amb la jugada 2. **Ad4** (que assenyalava directament la mort recent), la qual cosa suposaria amb seguretat una despesa econòmica, ja que s'esdevindria 2. ...; **Txxh2** i es perdria un peó. Però ella, exagerant allò que el seu marit va aconsellar sobre la senzillesa del seu enterrament, respon amb

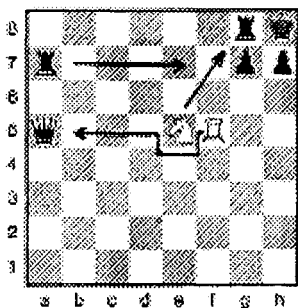
una actitud egoista i prefereix jugar: 2. **Rg3 ?!**;... tot defensant el peó de h2, i protegint els diners, prova del seu caràcter interessat, que tornarem a veure plasmat en el nou casament amb *l'Escanyapobres*.

C. En *Magí*

En *Magí* és un notari usurer, casat amb la *Tuies* i amic de *l'Escanyapobres*. L'escena que simbolitzarem és un préstec qualsevol entre en *Magí* i un client.

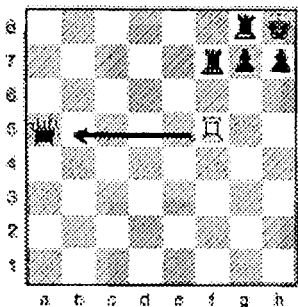
La jugada evidencia la tancada posició del client (**Rh8, ...**), que necessita un préstec (**1. Ce7 +...**).

A causa de la conflictiva situació del client, aquesta és una jugada obligada (...; **Txf7**) per salvar el xec. Immediatament, la



jugada que clou la situació és 2. Txa5,... En aquesta jugada, hom s'adona clarament de com en Magí juga amb els interessos dels seus clients, i d'aquesta manera es fa palès el seu caràcter ambiciós.

El benefici d'en Magí també es reflecteix en la jugada per a l'intercanvi de punts que s'esdevé en el sacrifici del Cavall (3 punts) per prendre la Dama posteriorment i guanyar-ne 10.



El conegut tema tàctic de *xec a la descoberta* és aprofitat aquí per parlar de la personalitat d'en Magí. Aquesta maniobra combinatòria permet de fer xec amb una peça i al mateix temps descobrir l'atac d'una altra sobre una tercera; en aquest cas, la Dama Negra.

D. La família d'en Pere

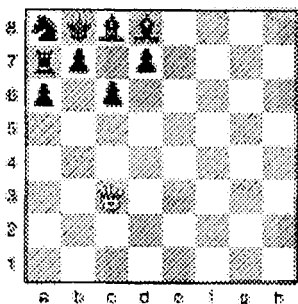
La família dels masovers de la Coma, finca de l'Oleguer, és un grup molt unit. És formada per diferents membres, entre els quals destaquen en Pere, la Cileta i l'Eloi, el qual, encara que no pertany a la família, està molt relacionat amb el grup i té un paper decisiu en l'obra.

L'escena que hem escollit és la que reflecteix l'actitud de rebuig i d'enfrontament de la família d'en Pere envers l'Oleguer.

En l'esquema annex, la Torre Negra simbolitza la Cileta; el Rei Negre, en Pere; l'Alfil Negre, l'Eloi; i la Dama Blanca, l'Oleguer.

Les jugades reflecteixen l'actitud de la família d'en Pere davant l'intent d'apropament de l'Oleguer.

L'Oleguer, mentre viu a la Coma, intenta aproximar-se a la Cileta, però davant d'aquesta situació un membre de la família d'en Pere el rebutja.



Aquesta jugada queda reflectida de la manera següent:

1. Dc5;...

1. ...; Pb6 (rebuig)

Veiem un altre rebuig en l'aproximació de l'*Oleguer* a la família, i en aquest cas és l'*Eloi* (l'Alfil Negre) el qui, avançant la seva posició, amenaça la Dama Blanca, que és l'*Oleguer*:

2. Dc5 passa a d6;...

2. ...; Ad8 passa a c7

L'*Oleguer*, veient que no pot introduir-se en la família, ja que és rebutjat, prova de buscar una altra entrada, i aquesta situació queda reflectida traslladant la Dama Blanca, l'*Oleguer*, de 3. d6 a d4. Hi ha també un moviment del Peó com a símbol de rebuig, de 3...; c6 a c5.

Davant el rebuig continuat de la família d'en *Pere* respecte de l'*Oleguer*, aquest pren la decisió d'anar-se'n. I ho veiem a la jugada següent:

4. Dd5

4. ...; Ac8 passa a b7

5. Dd5 se'n va a d1 (simbolitza el rebuig total per part de la família d'en *Pere*).

DESENVOLUPAMENT DE L'OBRA

Per tal de plasmar els diferents centres d'interès en els quals es desenvolupa l'obra, atribuirem a cada sector del tauler un escenari concret.

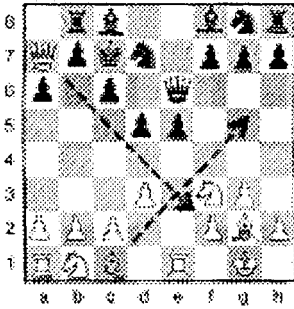
Així trobarem:

— A la zona a2-c2-c1, la casa i les possessions de l'*Escanyapobres*. Posteriorment situarem en aquest requadre el castell.

— A la zona f1-f3-h3, la casa i les possessions del notari i de la *Tuies*. Aquí apareixerà un nou personatge, la *Coixeta* (Alfil Blanc de Quadres Blancs).

— A la zona a6-d6-d8 apareix la família d'en *Pere* instal·lada a la Coma.

— A la zona central-superior-dreta es troba el poble de Pratbell; i



— Ara comencem la partida d'escacs.

— La posició inicial és la que indica l'esquema annex.

1...; Ce7, 2. De3; b5, 3. Dd2; Ab7, 4. Te4; Cc8, 5. Tg4; Ca7, 6. De3; 6...; Ad6, 7. Dxa7,...

Aquesta jugada coincideix amb la venda del cavall de la família d'en Pere per part de l'Escanyapobres. Aquesta acció provocarà el rebuig definitiu de tota la família envers ell, com ja hem vist en l'apartat dels personatges.

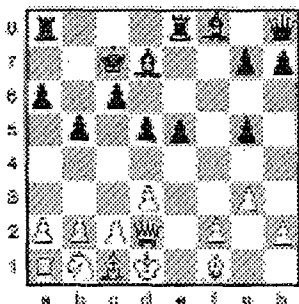
En aquestes jugades anteriors hem plasmat també l'activitat d'en Magí respecte al poble. Tot el seu interès recau en el sector del poble (Te1-e4-g4).

La reacció de la Coma no es fa esperar:

7...; Ta8, 8. De3 (fugir de la masia); Cb6 (es miren de refer), 9. Rf1; 9...; Ac8, 10. Re1 (recordem que, des de la fugida de la Coma, l'Escanyapobres viu al castell. Aquest període coincidirà amb l'interès de la Tuies per aquest indret; d'aquí vénen aquestes jugades de la Tuies per apropar-se al castell).

10...; Ad7, 11. Dg5; f6 (el poble també el rebutja), 12. De3; Th-e8, 13. Dd2; Dg8 (l'esperit del poble entra en un moment econòmic no gaire favorable), 14. Tg5; fxc5 (mort d'en Magí), 15. Rd1 (matrimoni entre l'Escanyapobres i la Tuies, que es reflecteix en l'apropament definitiu d'aquesta al castell). 15...; Dh8 (la Revolució Industrial arriba al poble i la seva economia passa de

basar-se en l'agricultura a fer-ho en la mineria), 16. Af1 (la *Coixeta* es desplaça al castell); 16...; Af8 (l'*Eloi* deixa la *Coma*, encara sota el domini legal de l'*Escanyapobres*, i se'n va a treballar a les mines).



La configuració dels escenaris ha sofert canvis importants.

— A la *Coma*, no serà solament l'*Eloi* qui hi vagi, sinó tota la família d'en *Pere*.

— El poble es veurà envoltat pel conflicte de les mines.

— La casa antiga de la *Tuies* i en *Magí*

restarà abandonada.

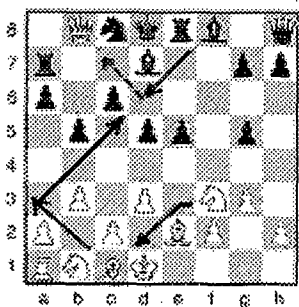
— Les possessions d'aquesta i de l'*Escanyapobres* s'acumulen, ara, al castell.

17. b3; Cc8, 18. De3; Rd8 (definitiu abandó de la *Coma* per part d'en *Pere*), 19. Db6 (ràpidament l'*Escanyapobres* passa a explotar personalment els beneficis i el conreu de la finca).

19....; Re7, 20. Ae2; Ta7 (treball a la granja), 21. Db8;...

Amb aquesta jugada, l'*Escanyapobres* ha restat a la *Coma* fins que se li ha fet fosc, cosa que no acostuma a fer. Aquest endinsament en territori enemic posarà la seva vida en perill, ja que l'*Eloi* i alguns altres seuaços seus li van al darrere després del fracàs miner...

21...; Rd8 !!. Excel·lent jugada que deixa l'*Escanyapobres* sense cap sortida que no sigui a costa de la seva vida.



Aquesta subtil jugada (Rd8) ha obert novament la diagonal de l'Alfil; és a dir, la de l'*Eloi*, que es disposa a ocupar la casella d6 i atacar de manera definitiva l'*Escanyapobres*. Aquesta maniobra coincideix amb el segrest.

L'única possibilitat de salvació que resta al protagonista és demanar a la *Tuies* que faci efectiu l'import del rescat (en línia verda representem

22. Aa3!, única jugada que defensa el quadre d6, on intenta instal·lar-se l'*Eloi*); però la *Tuies* no està disposada a cedir un cèntim per ningú.

A més a més, l'avar li havia dit que mai no donés res de la

seva propietat, ni en casos de segrestament o de perill de mort. Fins a aquests extrems arribava l'amor pels diners en aquest home; ara en pagarà les conseqüències...

22. Cf-e2 ? (no el salva i acumula nous diners).

22....; Ad6 ! Mort de l'*Escanyapobres*. Punt i final a l'obra.

Tots els elements que hem anat observant en l'anàlisi d'aquesta partida d'escacs, fortament relacionats els uns amb els altres, constitueixen un entrellaçat difícil de descabdellar, complex, si bé molt ric i amb un fort contingut pragmàtic. L'"autor" –em refereixo a l'alumne– diu que no havia experimentat mai aquesta mena d'activitat realitzada amb una implicació i una intenció literàries tan clares i en què l'aventura del joc fos tan engrescadora. És veritat que havíem treballat altres tipus d'entreteniments aplicats a la literatura; tanmateix, esperava el moment per aplicar la teoria de Saussure sobre les possibilitats lingüístiques i literàries dels escacs. La proposta va sorgir pel fet de trobar un grup amb iniciativa i creativitat, alhora que molt interessat precisament pels escacs (el cap de grup, Ferran Garcia, n'era un expert), la qual cosa va motivar l'aplicació a dues novel·les treballades a classe. Un cop acomplert el projecte de treball, les seves impressions ens aporten elements a l'hora d'avaluar la validesa de l'experimentació des dels punts de vista literari, cognitiu, lúdic i pragmàtic.

1. **Un aprofundiment en el camp literari.** La hipòtesi de treball planteja d'antuvi una primera exigència d'aprofundiment en el tema, les tècniques narratives, el teixit de relacions entre els personatges, el sentit lúdic, etc. És obvi que sense aquests supòsits era impossible d'assumir el paper del narrador i manipular les peces i compondre-les en les situacions plantejades pels autors respectius. Aquí no es tractava d'inventar, sinó de traduir elements de ficció literària en un espai geomètric delimitat, en un autèntic marc (*frame*), on el coneixement dels respectius mons novel·lats roman convencionalment organitzat: normes, persones, papers, funcions, actituds, etc., que desenvolupen un paper en les situacions del relat.

L'escaquer és realment un model d'estructura narrativa i de representacions cognitives del coneixement (quant a la configuració visual, aplicant-hi el principi de la dualitat interna de la llengua). Per això, en fer el plantejament de l'estructura literària he escollit on situar les coordenades dels fets en el temps. Tanmateix, l'esforç d'interiorització i de trasllat d'un espai literari a un espai

geomètric de representació ja suposa un treball intel·lectual considerable i, per tant, podem garantir:

2. Una estratègia cognitiva, atès que l'escaquer reforça l'estructura de conceptes a la memòria semàntica, d'una manera semblant a l'aplicació de la gramàtica d'històries a les macroestructures de textos ja analitzades. Fixem-nos, per exemple, en espais del tauler a la representació de Narcís Oller. L'esforç que requereix l'organització lògica d'un *xec mat* o d'una *captura* i la *disposició d'una sèrie de posicions en el tauler* que preparen, per exemple, la venda del cavall de la família d'en Pere per l'*Escanyapobres*, la qual provoca el rebuig de tota la família envers ell. Nogensmenys, és un esforç de gratuïtat que comporta la satisfacció de la tasca assolida, de recerca, de curiositat científica. D'aquest encuriosiment es desprèn una de les qualitats del joc: la reiteració, el sentit de competitivitat, l'afany d'assolir la fita proposada, el xec mat.

Aquest element ens permet de fer una tercera afirmació:

3. El joc d'escacs aporta un aspecte festiu a la lectura i ens trasllada com a protagonistes al món de ficció on viuen, actuen i es desplacen els personatges. D'aquesta manera el contingut literari, cultural, etc., és considerat des d'una perspectiva lúdica –no per això menys tècnica–. Aquesta és la valoració terminal del grup, que qualifica l'"aventura del joc" de molt engrescadora.

Un entreteniment així és un exercici recreatiu sotmès a regles i en el qual *entren en competència l'habilitat i la intel·ligència*; i, més que un joc, és un exercici amb un fort contingut pragmàtic. Això ens permet de fer una última afirmació, amb la qual queda prou provada la nostra hipòtesi, la meua i la del grup:

4. L'escaquer és una autèntica "estructura contextual", i com a tal representa una abstracció de les situacions comunicatives que es donen en el text narratiu amb totes les *implicacions semàntiques* que originen les diverses funcions estructurals traslladades al tauler; *les relacions sintàctiques* d'una sèrie de categories per a les diferents superestructures i les seves regles de transformació (ometre, seleccionar, abstroure i integrar) per a tota classe de combinacions o jugades. Aquestes relacions entre l'estructura textual i els elements del context tenen una finalitat pragmàtica clara: *contribuir a la comunicació i a la interacció cultural*; és a dir, *permetre la relació interdisciplinària* estimulada per la lingüística, la filosofia, les matemàtiques, la psicologia, etc.

Bibliografia

- CHEVALIER, J. i GHEERBRANT, A.: *Dictionnaire des symboles*, Ed. Jupiter, Paris 1969 (trad. cast.: *Diccionario de los símbolos*, Editorial Herder, Barcelona 1986).
- HUIZINGA, J.: *Homo ludens*, Scholvinck, 1954 (trad. cast.: *Homo ludens*, Alianza Editorial, Madrid 1987).
- LINDSAY, P.H. i NORMAN, D.A.: *Human information processing. An introduction to Psychology*, Academic Press, Inc. New York 1967 (trad. cast.: *Introducción a la Psicología cognitiva*, Editorial Tecnos, S.A., Madrid 1983).
- NABÓKOV, V.: *Parla, memòria*, Barcelona, Edicions La Magrana, 1966, citat a través del diari *Avui*, del 29-11-1987.
- OLLER, Narcís: *L'Escanyapobres*, publicada dins del llibre dels Jocs Florals de Barcelona el 1884. L'edició que fem servir és d'Edicions 62, Barcelona 1986 (14a edició).
- PLA, J.: *El Carrer Estret*, Edicions Destino, Barcelona 1982, pàg. 8.
- SAUSSURE, F.: *Cours de linguistique générale*, Payot, Paris 1931 (trad. cast.: *Curso de lingüística general*, Editorial Losada, Buenos Aires 1977, pp. 147-148).
- SERVIER, J.: *Les portes de anné*, Paris 1962. Citat a través de J. Chevalier, *Diccionario de los símbolos*, Editorial Herder, Barcelona 1986.
- WITTGENSTEIN, L.: *Philosophische Untersuchungen*, Basil Blackwell Publisher Ltd. 1958 (trad. cat.: *Investigacions filosòfiques*, Editorial Laia, Barcelona 1983).
- Tractatus Logico-Philosophicus*, Routledge and Kegan Paul, Ltd., London 1922. Revista de Occidente, S.A., Madrid 1957 (trad. cast.: *Tractatus Logico-Philosophicus*, Alianza Universidad, 1985).
- ZWEIG, S.: *Novel·la d'escacs*, Barcelona, Edicions Quaderns Crema, 1987.

Abstract

Play is, and has always been, an element to shape human culture. But play, apart from fulfilling a certain social function, such as group cohesion and socialisation, has a deeply pedagogical and educational aspect. Professor Maria Arumí, from her teaching experience, explores the game of chess as a strategy for pupils to develop cognitive skills.