

El jugador de ajedrez de Maelzel

Maelzel's chess-player, 1836

Tal vez ninguna exhibición de esta clase haya llamado tanto la atención general como el Jugador de Ajedrez de Maelzel. En cualquier parte donde haya sido visto ha sido objeto de gran curiosidad para todas las personas que piensan. Sin embargo, la cuestión de su *modus operandi* está aún sin aclarar. No se ha escrito nada sobre este tema que pueda considerarse como decisivo; y, de hecho, encontramos en todas partes hombres dotados del genio mecánico, de una gran sutilidad general y de inteligencia discriminativa, que no tiene escrúpulos en afirmar que el autómeta es *une pure machine* cuyos movimientos no tienen relación alguna con la actividad humana, y que, por consiguiente, es incomparablemente el más asombroso de los inventos de la humanidad. Y esto sería indudable si tuvieran razón en lo que suponen. Aceptando esta hipótesis, sería muy absurdo comparar el Jugador de Ajedrez con otra cosa cualquiera semejante, moderna o antigua. Sin embargo, han existido muchos y magníficos autómetas. En las *Cartas sobre la magia natural*, de Brewster, encontramos una relación de los más importantes. Entre ellos se puede mencionar, como habiendo existido sin ninguna duda, en primer lugar, la carroza inventada por M. Camus para diversión de Luis XIV, cuando éste era niño. Se llevaba una mesa cuadrada de unas seis pulgadas a su habitación y se preparaba para la exhibición. Sobre esta mesa se colocaba un carruaje de seis pulgadas de largo, de madera, tirado por dos caballos hechos del mismo material. Una de las ventanas estaba bajada, y así se veía una dama en el asiento posterior. Un cochero empuñaba las riendas en el pescante, y un lacayo y un paje ocupaban sus puestos. Monsieur Camus tocaba entonces un resorte; inmediatamente el cochero agitaba su látigo y los caballos avanzaban de una manera natural a lo largo del borde de la mesa, arrastrando tras de sí el carruaje. Cuando habían recorrido todo el camino posible en aquella dirección, describían un brusco giro hacia la izquierda y el vehículo seguía su viaje en ángulo recto, a lo largo del borde de la mesa. La carroza seguía así hasta llegar frente al sillón del joven príncipe. Entonces se detenía, el paje descendía y abría la puerta, la dama bajaba y hacía una petición a su soberano. Luego volvía a subir. El paje levantaba el estribo, cerraba la puerta y ocupaba su lugar. El cochero hacía moverse a sus caballos y la carroza volvía hacia su primera posición.

Merece también una información el mago de monsieur Maillardet. Transcribimos la siguiente nota de las *Cartas* antes mencionadas del doctor B. B., quien ha sacado principalmente su información de la *Edimburgh Encyclopaedia*:

"Una de las piezas mecánicas más populares que hayamos visto es el Mago construido por monsieur Maillardet, especializado en responder a ciertas preguntas. Una figura, con vestimenta de mago, aparece sentada junto a un muro, con una varita en una mano y un libro en la otra. Cierta número de preguntas, previamente preparadas, se hallan inscritas en unos medallones ovalados, y una vez que el espectador separa las elegidas para las que solicita una respuesta, después de haberlas guardado en un cajón destinado a este fin, se cierra el cajón mediante un resorte hasta que aparece la respuesta. El mago se levanta entonces de su asiento y hace una inclinación, con su varilla describe unos círculos, y consultando su libro como si estuviera preocupado por profundos pensamientos, levanta la varilla a la altura de su rostro. Fingiendo que reflexiona así sobre la pregunta propuesta, levanta la varilla y golpea con ella el muro sobre su cabeza; entonces se abren las dos hojas de una puerta y muestran una respuesta apropiada a la pregunta. La puerta se cierra de nuevo, el mago vuelve a su posición primera y el cajón se abre para devolver el medallón. Hay veinte medallones; todos contienen diferentes preguntas, a las que el mago da respuestas asombrosamente oportunas. Los medallones están hechos con placas de bronce de forma elíptica, y todos se parecen mucho. Algunos medallones llevan una pregunta inscrita en ambas caras y las respuestas que entonces da el mago son dos. Si el cajón se cierra sin contener ningún medallón, el mago se levanta, consulta su libro, menea la cabeza y se vuelve a sentar; la puerta permanece cerrada y el cajón aparece vacío. Si se colocan dos medallones juntos en el cajón, sólo hay una

respuesta para el que está debajo. Cuando la máquina está preparada, el movimiento continúa durante una hora, más o menos, y el autómata puede responder a unas cincuenta personas. El inventor afirmaba que los medios por los que actuaban los diferentes medallones sobre la máquina para dar respuestas apropiadas a las preguntas eran muy sencillos.

El Pato de Vaucanson aún era más notable. Su volumen era natural, e imitaba tan perfectamente a los animales vivos que los espectadores creían que lo estaba. Dice Brewster que ejecutaba todos los movimientos naturales y gestos; comía y bebía ávidamente, realizaba todos los movimientos de cabeza y garganta peculiares del pato, y, a semejanza de éste, enturbiaba el agua que bebía con el pico. Lanzaba también el graznido del animal con la misma naturalidad. En su estructura anatómica, el artista había realizado la más alta perfección. Cada hueso del pato real tenía su equivalente en el autómata, y hasta las alas eran anatómicamente exactas. Cada cavidad, apófisis y curvatura estaban imitadas, y cada hueso actuaba con movimientos propios. Cuando ponían trigo ante él, el animal alargaba el cuello para picotearlo, lo tragaba y lo digería⁹.

Si esas máquinas son tan ingeniosas, ¿qué podemos pensar de la *máquina calculadora* de mister Babbage? ¿Qué podemos pensar de un ingenio de madera y metal que, aparte de poder calcular las tablas astronómicas y de navegación, puede certificar la verdad matemática de sus operaciones y corregir sus posibles errores? ¿Qué podemos pensar de una máquina que no sólo puede realizar todo esto, sino que también imprime sus resultados, elaborados nada más que han sido obtenidos, y sin la menor intervención de la inteligencia de hombre? Tal vez se pueda decir que una máquina como la que hemos descrito sea mucho mejor que el Jugador de Ajedrez de Maelzel. Ni mucho menos; es completamente inferior, siempre que admitamos que el Jugador de Ajedrez es una *pura máquina* y que realiza sus operaciones sin ninguna intervención inmediata del hombre (cosa que sólo podría ser admitida por un instante). Los cálculos aritméticos y algebraicos, por su naturaleza, son fijos y determinados. Aceptados ciertos *datos*, se siguen ciertos resultados, necesaria e inevitablemente. Estos resultados son independientes, y no son influidos por nada excepto por sus *datos* originarios. Y la cuestión que hay que resolver procede o deberá proceder, hasta su última determinación, por una sucesión de pasos infalibles que no pueden cambiar ni ser objeto de modificación. Admitido esto, podemos fácilmente concebir la *posibilidad* de construir una pieza de mecanismo que tomando su punto de partida en los *datos* de la cuestión que hay que resolver, continuará sus movimientos regulares, progresiva e inevitablemente, hacia la solución requerida, ya que esos movimientos, por complejos que sean, no han podido nunca ser concebidos más finitos y determinados. Pero no es ése el caso, ni mucho menos, del Jugador de Ajedrez. En él no hay una progresión determinada. Ninguna jugada en ajedrez es un resultado necesario de otra anterior. De ninguna disposición particular de las fichas en un determinado momento del juego podemos deducir la disposición en otro momento futuro. Pongamos el primer *movimiento*, en el juego de ajedrez, en justa posición con los *datos* de una cuestión algebraica, y percibiremos inmediatamente su enorme diferencia. En los *datos*, el segundo paso de la cuestión depende, absoluta e inevitablemente, del último. Es creado por los *datos*. Es necesario que sea el que es y no otro. Pero en una partida de ajedrez, del primer movimiento no se sigue necesariamente el segundo. En la cuestión algebraica, mientras avanza a su solución, la *certeza* de sus operaciones sigue siendo inalterable. Si el segundo paso ha sido una consecuencia de los *datos*, el tercero también es una consecuencia del segundo, el cuarto del tercero, y así hasta la solución, *sin ninguna alteración posible*. Pero en el juego del ajedrez, la certeza de la jugada siguiente está proporcionada al progreso de la partida. Se han hecho algunos movimientos, pero ningún paso es cierto. Diferentes espectadores podrán aconsejar diversos movimientos. Todo depende, por lo tanto, del juego variable de los jugadores. Ahora bien, aun concediendo (lo que no se puede conceder) que los movimientos del jugador autómata de ajedrez están determinados en sí mismos, se verían necesariamente interrumpidos y cambiados por la voluntad indeterminada de su adversario. Así, pues, no hay ninguna analogía entre las operaciones del Jugador de Ajedrez y las de la *máquina calculadora* de mister Babbage, y si queremos llamar al primero una *pura máquina*, estaremos obligados a admitir que, sin comparación posible, es el más maravilloso de todos los inventos humanos. Sin embargo, su primer creador, el barón Kempelen, no

tuvo escrúpulo en declarar que no era más que "una mera pieza mecánica, una bagatela cuyos efectos sólo parecían maravillosos por la audacia de su confección y la afortunada elección de los métodos adoptados para hacer posible la ilusión". Pero es innecesario insistir sobre este punto. Es completamente cierto que las operaciones del autómeta están reguladas por la mente y no por otra cosa. Incluso se puede afirmar que este asunto es susceptible de una demostración matemática *a priori*. La única cuestión, pues, que hay que resolver es el modo de producirse la intervención humana. Antes de entrar en el estudio de este tema será necesario dedicar un breve espacio a la historia y descripción del Jugador de Ajedrez, para información de los lectores que no hayan tenido nunca oportunidad de presenciar una exhibición de Mr. Maelzel.

El Jugador autómeta de Ajedrez fue inventado en 1769 por el barón Kempelen, un noble de Presburgo, en Hungría, que posteriormente lo cedió, junto con el secreto de sus operaciones, a su actual propietario. Poco tiempo después de su terminación fue exhibido en Presburgo, en París, en Viena y en otras ciudades del continente. En 1773 y en 1774 fue llevado a Londres por Mr. Maelzel. Durante los últimos años ha visitado las principales ciudades de EE. UU. En todas partes donde lo han visto ha excitado la más intensa curiosidad ante su operación, y han sido muchas las tentativas realizadas por hombres de muchas clases para desentrañar el misterio de sus movimientos.

El grabado de esta página da una ligera idea de la figura que los ciudadanos de Richmond han podido ver hace unas semanas. Sin embargo, el brazo derecho debería estar un poco más extendido hacia adelante sobre la caja; también tendría que verse un tablero y, en fin, el cojín no debería verse tanto como la mano que sostiene la pipa. Se han hecho algunas alteraciones de poca importancia en el traje del jugador desde que está en manos de Mr. Maelzel: así, por ejemplo, al principio no llevaba pluma.



A la hora designada para la exhibición, se corre una cortina o se abre una puerta de dos hojas, y la máquina rueda a unos doce pies de los espectadores más próximos, entre los cuales y aquélla (la máquina) se tiende una cuerda. Se ve una figura vestida a estilo turco y sentada, con las piernas cruzadas, ante una gran caja que parece ser de madera de arce y que le sirve de mesa. El exhibidor, si se lo piden, rueda la máquina a cualquier rincón del salón, o también la cambia varias veces de sitio mientras se desarrolla el juego. El fondo de la caja está a una considerable altura del suelo, gracias a ruedecitas o cilindros de cobre sobre los que se mueve, y así los espectadores pueden ver toda la parte de espacio que hay debajo del autómeta. La silla en que está sentada la figura se halla fijada permanentemente a la caja. Sobre el remate de esta última hay un tablero también fijo permanentemente. El brazo derecho del jugador está extendido en toda su longitud hacia adelante y forma un ángulo recto con su cuerpo, apoyándose con una indolencia aparente en el borde del tablero. La palma de la mano está vuelta hacia arriba. El tablero es un cuadrado que tiene dieciocho

pulgadas de lado. El brazo izquierdo de la figura está doblado por el codo y sostiene con la mano una pipa. Un cortinaje verde esconde la espalda del turco y tapa parcialmente la parte anterior de los hombros. La caja, a juzgar por su aspecto exterior, está dividida en cinco compartimientos: tres armarios de iguales dimensiones y dos cajones situados debajo de los armarios. Las observaciones precedentes hacen referencia al aspecto del autómatas a primera vista introducido en presencia de los espectadores.

Maelzel anuncia entonces a los reunidos que va a mostrarles el mecanismo de la máquina. Sacando un manojo de llaves, con una de ellas abre la puerta marcada con el número uno en el grabado de la página anterior y presenta el armario abierto de par en par al examen de los presentes. Aparentemente está lleno de ruedas, piñones, palancas y otros mecanismos amontonados unos contra otros, de tal modo que el ojo no puede penetrar más que una pequeña distancia en esa máquina. Dejando abierta esa puerta completamente, Maelzel pasa entonces por detrás de la caja, y levantando la tela que cubre los hombros de la figura, abre otra puerta situada precisamente detrás de ella. Teniendo una luz encendida ante esta puerta, y cambiando al mismo tiempo varias veces la máquina de sitio, hace penetrar así una viva luz dentro del armario, que aparece entonces repleto hasta los bordes de mecanismos. Satisfechos los espectadores, Maelzel cierra la puerta posterior, saca la llave de la cerradura, deja caer la tela de la figura y se coloca otra vez delante. La puerta marcada con el número uno ha quedado abierta, según se recordará. El exhibidor se dispone ahora a abrir el cajón colocado bajo los armarios, en la base de la caja —pues aunque aparentemente sean dos los cajones, realmente sólo es uno, ya que los dos tiradores y cerraduras sólo están de adorno—. Una vez abierto completamente este cajón se ve un pequeño cojín con una colección entera de piezas de ajedrez fijadas en un bastidor, de tal manera que se sostienen perpendicularmente. Dejando abierto este cajón, lo mismo que el armario uno, Maelzel abre ahora la puerta número dos y la número tres, que ahora se ve que no son más que las hojas de una misma puerta que se abre sobre un mismo compartimiento. A la derecha de este compartimiento, sin embargo (quiero decir a la derecha del espectador), hay una pequeña división de un ancho de seis pulgadas y que está llena de mecanismos. El compartimiento principal (al referirnos a esta parte visible de la caja después de la abertura de las puertas dos y tres, la llamaremos siempre compartimiento principal). Está revestido por una tela oscura, y no contiene más mecanismos que dos piezas de acero, en forma de cuarto de círculo, y colocadas en cada uno de los ángulos superiores de la parte trasera del compartimiento. Una pequeña protuberancia de unas ocho pulgadas en cuadro, también cubierta de tela oscura, se levanta de la parte más baja del compartimiento cerca del ángulo más alejado de los espectadores a mano izquierda. Dejando abiertas las puertas número dos y número tres, así como el cajón y la puerta número uno, el exhibidor se dirige hacia la parte trasera del compartimiento principal, y abriendo allí otra puerta ilumina completamente el interior del compartimiento principal, introduciendo en el agujero una luz. Una vez mostrado así todo el conjunto de la caja al examen de los reunidos, Maelzel, dejando abiertas siempre las puertas y el cajón, vuelve completamente al autómatas y muestra la espalda del turco levantando la tela. Una puerta cuadrada de unas diez pulgadas se aloja en los riñones de la figura, y hay otra más pequeña en el muslo izquierdo. A través de estas aberturas aparece el interior del turco lleno de mecanismos. En general, todos los espectadores quedan completamente satisfechos de haber visto y examinado a conciencia y simultáneamente cada una de las partes internas del autómatas, y la idea de que una persona pudiera estar escondida en el interior, es rechazada inmediatamente como absurda, si ha cruzado por la mente de los espectadores.

Míster Maelzel, después de haber colocado la máquina en su primera posición, informa a los reunidos que el autómatas está dispuesto a jugar una partida con cualquiera de los presentes, que quiera enfrentársele. Aceptada la invitación, colocan una mesita para el contrincante muy cerca de la cuerda y en uno de sus extremos, para no privar a ningún espectador de la visión del autómatas. De un cajón de la mesa sacan las piezas de ajedrez, y Maelzel, aunque no siempre, las coloca sobre el tablero, que consiste únicamente en el número corriente de escaques pintados sobre la mesa. Habiéndose sentado el adversario, el exhibidor se aproxima al cajón de la mesa, saca el cojín, que

pone como apoyo debajo del brazo izquierdo del autómeta tras de haberle quitado la pipa. Coge después de este mismo cajón las piezas del autómeta y las coloca en el tablero que hay ante la figura. A continuación cierra las puertas y deja el manajo de llaves en la puerta número uno. Cierra el cajón y da cuerda a la máquina metiendo una llave en un agujero de su extremo izquierdo (izquierda del espectador). Empieza la partida, saliendo en primer lugar el autómeta. La duración generalmente es de una media hora; pero si no ha terminado al fin de este período, y el contrincante pretende derrotar al autómeta, mister Maelzel no pone ninguna objeción a que continúe la partida. El no cansar a los presentes es el objetivo ostensible, y sin duda alguna cierto, de la limitación. Se supone, naturalmente, que a cada movimiento hecho por el adversario en su propia mesa es ejecutado sobre la caja del autómeta por el mismo Maelzel, que entonces actúa como representante del adversario. Por otra parte, cuando mueve el turco, realiza Maelzel el movimiento correspondiente en el tablero del antagonista, actuando entonces como representante del autómeta. De este modo es imprescindible que el exhibidor pase con frecuencia de una mesa a otra. A menudo también tiene que acudir a la mesa de la figura para recoger las piezas que ha quitado, y que deposita sucesivamente en la caja de la izquierda del tablero (a su propia izquierda). Cuando el autómeta duda en relación a un movimiento, se ve al exhibidor acercarse ocasionalmente a la caja y ponerse a su derecha colocando su mano, como sin darle importancia, sobre la caja. También tiene una forma especial de arrastrar los pies en el suelo, calculada para inducir a los espíritus que son más agudos que sagaces, la sospecha de una relación con la máquina. Estas peculiaridades, sin duda alguna, son trucos de mister Maelzel, o, si se da cuenta de ellos, los pone en práctica con la intención de hacer creer a los espectadores que en el autómeta todo es puro mecanismo.

El turco juega con la mano izquierda. Todos los movimientos del brazo se realizan en ángulo recto. De este modo, la mano (que está enguantada y doblada de un modo natural) se dirige directamente hacia la pieza que ha de mover, desciende finalmente sobre ella, y generalmente los dedos la cogen sin dificultad. Sin embargo, ocasionalmente, cuando la pieza no está colocada en su exacta situación, el autómeta falla en su intento. Cuando esto ocurre no hace un segundo esfuerzo, sino que el brazo continúa sus movimientos en la dirección primeramente intentada como si la pieza fuera entre los dedos. Habiendo señalado así el escaque donde tenía que haber sido hecho el movimiento, el brazo vuelve a su cojín y Maelzel ejecuta el movimiento señalado por el autómeta. A cada movimiento de la figura se oye moverse la máquina. Durante la partida, el turco, de tiempo en tiempo, mueve los ojos como si examinara el tablero, y pronuncia la palabra *jaque* cuando es necesario. Si el adversario hace un movimiento falso, da fuertes golpes sobre la caja con los dedos de su mano derecha, mueve enérgicamente la cabeza, y volviendo a colocar en su sitio la pieza mal movida continúa jugando.

Cuando ha ganado la partida mueve la cabeza con aire de triunfo, mira en torno a la sala complacido, y retirando su brazo izquierdo, deja descansar únicamente sus dedos sobre el almohadón. Generalmente, el turco gana: sólo ha sido derrotado una o dos veces. Cuando la partida ha terminado, Maelzel, si así lo desean los espectadores, vuelve a exhibir el mecanismo de la máquina, de igual manera que al principio. Entonces la máquina rueda hacia atrás, y una cortina la esconde a la vista de los espectadores.

Se han efectuado diversos intentos de descubrir el misterio del autómeta. La opinión más generalizada, una opinión frecuentemente adoptada por hombres que debían tener más inteligencia, era, como hemos visto, que la acción humana no intervenía inmediatamente; en otras palabras, que la máquina no era más que una máquina. Algunos, sin embargo, afirmaban que el mismo exhibidor controlaba los movimientos de la figura sirviéndose de medios mecánicos que actuaban a través de los pies de la caja.

Otros han hablado confidencialmente de un imán.

Sobre la primera de estas opiniones no hemos de añadir, por el presente, nada más de lo que ya se ha dicho. Sobre la segunda, sólo es necesario repetir lo que antes se afirmó: que la máquina rueda sobre unos cilindros, y que a cualquier petición de un espectador es movida por la habitación, incluso sobre la marcha del juego. La suposición de un imán es insostenible, porque si un imán

serviera de agente, otro imán, escondido en el bolso de un espectador, podría descontrolar perfectamente el mecanismo. Sin embargo, el exhibidor consentirá en que quede durante toda la partida sobre la mesa el más poderoso de los imanes.

El primer ensayo de explicación del secreto, al menos el primer ensayo sobre el que tenemos noticia, fue hecho en un extenso panfleto impreso en París en 1785. La hipótesis del autor se reducía a esto: que un enano manipulaba la máquina. Él suponía que dicho enano se escondía durante la apertura de la caja, introduciendo sus piernas en dos cilindros huecos que parecían estar (pero de hecho no lo estaban) entre la maquinaria del armario número uno, mientras su cuerpo permanecía enteramente fuera de la caja y cubierto con el paño del turco. Cuando las puertas se hallaban cerradas, el enano encontraba el modo de pasar su cuerpo dentro de la caja, ya que el ruido producido por una parte de la maquinaria le permitía hacerlo sin ser oído, y también cerrar la puerta por la que había entrado. Al ser exhibido de tal manera el interior del autómatas, los espectadores, al no descubrir allí ninguna persona, dice el autor de este panfleto, quedaban satisfechos y convencidos de que no había ninguna persona dentro de la máquina. La hipótesis entera es evidentemente absurda, y por tanto no merece ningún comentario o refutación, y así atrajo muy poco la atención.

En 1789 fue publicado un libro de Dresden, por monsieur I. F. Freyhere, en el que se contenía un nuevo ensayo de explicación del misterio. El libro de monsieur Freyhere era enormemente largo y tenía abundantes ilustraciones a todo color. Su suposición era que "un muchacho inteligente, muy delgado y alto para su edad (lo suficiente para introducirse en un cajón colocado debajo del mismo tablero), jugaba la partida de ajedrez y efectuaba todos los movimientos del autómatas. Esta idea, aunque más absurda incluso que la del autor parisiense, halló buena acogida y en cierta medida fue aceptada como la verdadera solución del problema, hasta que el inventor puso fin a las disputas permitiendo un minucioso examen de la parte superior de la caja.

Estos pintorescos intentos de explicación fueron seguidos por otros igualmente extraños. En los últimos años, sin embargo, un escritor anónimo, siguiendo un método de razonamiento muy poco filosófico, ha llegado a una solución plausible, aunque no puede considerarse como la única verdadera. Su ensayo fue publicado por vez primera en un semanario de Baltimore, ilustrado con grabados y con el siguiente título: *Un intento de análisis del Jugador Autómatas de Ajedrez de Mr. Maelzel*. Creemos que este ensayo ha sido el original del panfleto al que se refiere Sir David Brewster en su *Cartas sobre la magia natural*, y del que él no titubea en declarar que es una explicación perfecta y satisfactoria. Los resultados de este análisis son indudablemente ciertos; pero para que Brewster haya visto en ellos una perfecta y satisfactoria explicación hemos de suponer que los ha leído muy por encima. En el compendio del ensayo hecho en las *Cartas sobre la magia natural*, es completamente imposible llegar a una conclusión clara sobre la perfección o imperfección del análisis, a causa de la mala distribución y deficiencia de las cartas de referencia utilizadas. El mismo defecto se encuentra en el *Intento*, etc., tal como lo hemos visto en su forma original. La solución consiste en una serie de minuciosas explicaciones (acompañadas de grabados en madera en un gran número de páginas) y su objeto es demostrar la posibilidad de cambiar los compartimientos de la caja para permitir a un ser humano, oculto en el interior, cambiar parte de su cuerpo de un lugar a otro de la caja durante la exhibición del mecanismo, librándose así de la atención de los espectadores. Indudablemente, como hemos observado, y como vamos a intentar demostrar, el principio, o, mejor, el resultado de tal solución no es el único cierto. Hay una persona escondida en la caja durante todo el tiempo de la exhibición de su interior. Incluso así rechazamos toda esa minuciosa descripción sobre la manera como deben moverse los compartimientos para permitir los movimientos de la persona escondida. Los rechazamos como una mera teoría admitida *a priori*, y a la cual tendrían que seguir las circunstancias después. No se ha llegado ni se puede llegar a un razonamiento inductivo. Cualquier forma en que se realice ese traslado no puede ser observada, naturalmente, durante la exhibición. Demostrar que ciertos movimientos pueden efectuarse de una forma determinada no significa que se realicen efectivamente. Puede haber infinidad de métodos mediante los cuales se lleguen a obtener los mismos resultados. La

probabilidad de que el único método adoptado sea el único correcto se halla en la relación del uno al infinito. Sin embargo, en realidad, ese detalle particular de la movilidad de los compartimientos no tiene demasiada importancia. Es absolutamente inútil dedicar siete u ocho páginas a probar lo que toda persona de buen sentido acepta; es decir: que el poderoso genio mecánico del barón Kempelen ha sido capaz de descubrir la manera de cerrar una puerta o deslizar un panel por medio de un agente humano a su servicio y en contacto inmediato con el panel, o la puerta igual que todas las operaciones encaminadas, como demuestra el mismo autor del ensayo, y como intentaremos demostrarlo nosotros, enteramente a escapar a la observación de los espectadores.

En nuestro intento de explicación del autómatas, en primer lugar, haremos lo posible por mostrar cómo se efectúan sus operaciones, y a continuación haremos una descripción breve sobre la naturaleza de las *observaciones* que nos han servido para deducir nuestro resultado.

Es imprescindible, para un adecuado entendimiento de la cuestión, el repetir aquí brevemente la rutina adoptada por el exhibidor para mostrar el interior de la caja: rutina que sigue siempre, incluso en sus detalles más nimios. Primero abre la puerta número uno. Dejándola abierta, va hacia la parte trasera de la caja y abre una puerta que se halla precisamente detrás de la puerta número uno. Ante la última puerta sostiene una luz. Después empuja la puerta trasera, la cierra, y volviendo hacia adelante, abre el cajón completamente. Realizado esto, abre las puertas número dos y número tres (son dos hojas de una misma puerta) y muestra el interior del compartimiento principal. Dejando abierto el compartimiento principal, el cajón y la puerta número uno, vuelve por detrás y abre la puerta posterior del compartimiento principal. Para cerrar la caja no sigue ningún orden especial, excepto en lo siguiente: cierra siempre antes las dos hojas de la puerta que el cajón.

Ahora, supongamos que cuando la máquina es empujada hacia la presencia de los espectadores se haya escondido ya un hombre dentro. Su cuerpo está situado detrás de la maquinaria que hay en el armario número uno (la parte trasera de esta maquinaria está dispuesta para su deslizamiento en masa, desde el compartimiento principal hasta el armario número uno, siempre que sea necesario), y sus piernas quedan extendidas en el compartimiento principal.

Cuando Maelzel abre la puerta número uno, el hombre que está dentro no corre peligro de ser descubierto, pues la mirada más penetrante no puede entrar más allá de dos pulgadas en aquella oscuridad. Pero no es así cuando se abre la puerta trasera del armario número uno. Una luz fuerte penetra entonces en el armario y el cuerpo del hombre sería descubierto de permanecer allí. Pero no es así. La llave colocada en la cerradura de la puerta trasera sirve de señal a la persona oculta, que inclinará su cuerpo hacia adelante hasta un ángulo lo más agudo posible, introduciéndose casi por entero en el compartimiento principal. Sin embargo, esta postura le es tan incómoda que no puede permanecer mucho tiempo en ella. Así vemos que Maelzel cierra la puerta trasera. Realizado esto, no hay ningún obstáculo para que el cuerpo del hombre vuelva a su primera situación, ya que el armario ha quedado lo suficientemente oscuro para librarse de la mirada de los espectadores. Entonces se abre de nuevo el cajón, y las piernas de la persona caen por detrás en el espacio que ocupaba hasta entonces¹⁰. No hay, por consiguiente, ninguna parte del hombre en el compartimiento principal; su cuerpo está colocado detrás de la maquinaria del armario número uno, y sus piernas en el espacio ocupado antes por el cajón. Así el exhibidor puede mostrar tranquilamente el compartimiento principal. Lo hace, abriendo las puertas delanteras y la de atrás, y no se ve a nadie. Los espectadores quedan entonces satisfechos de haber visto todo el interior de la caja, expuesta a sus miradas, y también todas sus partes, al mismo tiempo. Pero no sucede así realmente. No ven el espacio que hay detrás del cajón ni el interior del armario número uno, cuya puerta virtualmente queda cerrada por el exhibidor al cerrar la puerta trasera. Maelzel, habiendo hecho girar la máquina, levantando el paño del turco, abre las puertas de la espalda y el muslo, y enseña el tronco de la figura lleno de mecanismos; después coloca todo en su primera posición y cierra las puertas. El hombre tiene ahora libertad de movimientos. Se incorpora lo suficiente dentro del cuerpo del turco, y así deja sus ojos al nivel del tablero. Es posible que se siente sobre el saliente cuadrado que se ha visto en una esquina del compartimiento principal cuando las puertas estaban abiertas. Así ve el tablero a través del pecho del turco, que es de gasa. Colocando su brazo derecho en el pecho, mueve

el pequeño mecanismo mediante el cual puede dirigir el brazo izquierdo y los dedos de la figura. Este mecanismo está situado exactamente debajo del hombro izquierdo del turco y puede ser fácilmente alcanzado con la mano derecha del hombre escondido, si suponemos que tiene el brazo derecho doblado ante el pecho. El movimiento de la cabeza, de los ojos, y del brazo derecho de la figura, lo mismo que la palabra *jaque*, son producidos por otro mecanismo interior que también es manipulado por el hombre escondido. El conjunto de esta maquinaria, es decir, el mecanismo esencial de la máquina, probablemente esté escondido en el pequeño armario, de unas seis pulgadas, que está a la derecha (del espectador) del compartimiento principal.

En este análisis de las operaciones del autómeta, voluntariamente no hemos querido referirnos a la manera de moverse los compartimientos, y se entenderá fácilmente que no es una cuestión importante, ya que cualquier carpintero corriente puede conseguir eso de muchos modos, y ya hemos demostrado que, de cualquier manera que se realice la operación, lo es siempre fuera de la observación de los espectadores. Nuestra solución está fundada sobre las siguientes *observaciones* que hemos podido hacer con frecuentes visitas a la exhibición de Maelzel¹¹.

1.—Los movimientos del turco no tienen intervalos regulares de tiempo, sino que están de acuerdo con los movimientos del adversario; aunque este punto (de regularidad), tan importante en toda clase de ingenios mecánicos, hubiese podido resolverse fácilmente mediante una limitación del tiempo de los movimientos del adversario. Por ejemplo, si el límite fuera de tres minutos, los movimientos del autómeta podían realizarse con una regularidad en intervalos mayores de tres minutos. El hecho de la irregularidad, entonces, cuando la regularidad podía ser tan fácilmente alcanzada, sirve de demostración de que la regularidad no es importante a la acción del autómeta: en otras palabras, que el autómeta no es pura máquina.

2.—Cuando el autómeta va a mover una pieza, puede observarse un claro movimiento que agita levemente el paño que oculta la parte delantera del hombro izquierdo. Este movimiento precede, invariablemente, en dos segundos más o menos, al movimiento del brazo; y el brazo nunca se mueve sin este movimiento preparatorio en el hombro. Dejemos ahora que el adversario mueva una pieza, y que Maelzel repita su movimiento en el tablero del autómeta. Dejemos que el adversario vigile al autómeta y descubra ese movimiento preliminar en el hombro. En cuanto haya hecho ese movimiento, y antes de que se mueva al brazo, hagamos que corrija la posición de su pieza como si hubiera cometido un error. Entonces se verá que el movimiento del brazo, que, en otros casos, sucede inmediatamente al movimiento en el hombro, no continúa, sino que queda en suspenso, aunque Maelzel no haya realizado aún en el tablero del autómeta el movimiento correspondiente a la corrección del adversario. En este, caso no puede ponerse en duda que el autómeta estaba a punto de mover una ficha, y que si no lo ha hecho ha sido por causa de la retirada del adversario y sin ninguna intervención de Maelzel.

Este hecho prueba lo siguiente: 1.º Que la intervención de Maelzel, al ejecutar los movimientos del adversario sobre el tablero del autómeta, no es esencial para los movimientos del autómeta. 2.º Que esos movimientos están regulados por la mente de alguna persona que ve el tablero del adversario. 3.º Que sus movimientos no están regulados por la mente de Maelzel, quien se hallaba vuelto de espaldas hacia el adversario cuando corregía su movimiento.

3.—El autómeta no gana invariablemente la partida. Si la máquina fuera una pura máquina, tendría que ganar siempre. Descubierta el principio por el que una máquina puede jugar una partida de ajedrez, la extensión de tal principio tendría que conseguir que ganase; y una extensión mayor tendría que hacer que ganara todos los juegos; es decir, vencer a cualquier contrincante. Una débil consideración será suficiente para convencer a cualquiera que no es más difícil construir una máquina que gane un solo juego que hacer una máquina que gane todas las partidas, por lo que se refiere al principio de las operaciones necesarias. Ahora bien, si miramos al jugador de ajedrez como a una máquina, hemos de suponer (lo cual es muy improbable) que su inventor, en lugar de perfeccionarla, prefirió dejarla incompleta, suposición que resulta más absurda todavía al pensar que el hecho de dejarla incompleta serviría de argumento contra la posibilidad de que fuera una pura máquina; y éste es el auténtico argumento que ahora aducimos.

4.—Cuando la situación del juego es difícil o compleja, nunca vemos al turco mover la cabeza o los ojos. Únicamente lo hace cuando su movimiento próximo es muy claro, o cuando la partida se encuentra en tales circunstancias que el hombre escondido dentro del autómatas no tiene necesidad de reflexionar. Sin embargo, esos movimientos peculiares de la cabeza y de los ojos son movimientos acostumbrados en las personas abstraídas en la meditación, y el ingenioso barón Kempelen habría adaptado tales movimientos (si la máquina fuera una pura máquina) a las ocasiones oportunas para ello; es decir, a los momentos de complejidad. Pero ocurre lo contrario, y esto es un argumento para nuestra suposición de que hay un hombre escondido en el interior. Cuando está sumido en la meditación no tiene tiempo para pensar en mover el mecanismo del autómatas mediante el cual mueve la cabeza y los ojos. Sin embargo, cuando el juego es claro tiene tiempo de mirar a todas partes, y así vemos agitarse la cabeza y girar los ojos.

5.—Cuando se da vuelta a la máquina para permitir a los espectadores que examinen la espalda del turco, y cuando se levanta el paño y se abren las puertas del tronco y de los muslos, el interior del primero aparece lleno de mecanismos. Examinando tales mecanismos mientras el autómatas estaba en movimiento (es decir, cuando la máquina entera era movida sobre sus cilindros), nos ha parecido ver que ciertas partes del mecanismo cambiaban de posición y forma en un grado demasiado grande para tener una explicación en las leyes de la perspectiva. Otros exámenes posteriores nos han convencido de que tales alteraciones podían atribuirse a espejos colocados en el interior del tronco. El hecho de que hubiera espejos en la maquinaria no podía estar motivado por la intención de influir de cualquier manera sobre la máquina. Su función —sea la que sea— tenía que hacer necesariamente referencia a los ojos del espectador. Así concluimos que esos espejos habían sido colocados para multiplicar la visión de algunas pocas piezas de la maquinaria alojada en el tronco, con lo que se intentaba dar la apariencia de que estaba completamente llena de mecanismos. De esto se deduce directamente que la máquina no es una pura máquina. De lo contrario, el inventor, en lugar de querer dar a entender que su mecanismo era complejo, sirviéndose de un truco, hubiera debido estar especialmente deseoso de convencer a los presentes, en la exhibición, de la simplicidad de los medios por los que conseguía tan maravillosos resultados.

6.—La apariencia exterior, y especialmente la actitud del turco, son imitaciones muy imperfectas cuando se las considera bajo el ángulo de imitaciones de la vida. La fisonomía no da a entender ningún ingenio, y está superada, en lo que se refiere al parecido con el rostro humano, por las más corrientes figuras de cera. Los ojos giran en la cabeza sin naturalidad y sin armonía con los movimientos de los labios y las cejas. El brazo, especialmente, realiza sus operaciones con demasiada rigidez y de una forma convulsiva y rectangular. Sin embargo, todo esto es resultado de la incapacidad de Maelzel para hacerlo mejor, o de una negligencia intencionada —ya que hay que rechazar la negligencia accidental— cuando consideramos que todo el tiempo del propietario ingenioso está ocupado en la mejora de sus máquinas. Con seguridad no podemos achacar a la ineptitud esa falta de apariencia de vida, porque todos los restantes autómatas de Maelzel son una demostración de su gran capacidad para imitar los movimientos y peculiaridades de la vida con la más maravillosa exactitud. Sus saltimbanquis, por ejemplo, son inimitables. Cuando el *clown* se ríe, por ejemplo, sus labios, sus ojos, sus cejas y sus párpados —todos los rasgos de su rostro— tienen expresiones apropiadas. En él y en su compañero todos los gestos son sueltos, y el semblante tiene toda su naturalidad, de tal manera que, a no ser por lo diminuto de su tamaño y por permitir que los espectadores lo cojan antes de la exhibición en la cuerda, no sería fácil convencer a cualquier reunión de personas que esos autómatas de madera no son criaturas vivientes. Por tanto, no podemos poner en duda la destreza de Mr. Maelzel, y necesariamente hemos de suponer que ha sido intencionado en él el que su Jugador de Ajedrez siguiera con la forma artificial y poco humana que le diera el barón Kempelen (indudablemente también con intención) en un principio. Es fácil imaginar cuál era este propósito. Si el autómatas imitase la vida en sus movimientos, el espectador se inclinaría a atribuir sus operaciones a su verdadera causa (es decir, a un ser humano escondido dentro), más que lo está ahora, cuando las poco graciosas y rectangulares maniobras hacen pensar en la idea de una pura máquina exclusivamente.

7.—Cuando, un poco antes del comienzo de la partida, el autómatas es presentado por el exhibidor como de costumbre, un oído medianamente acostumbrado a los sonidos que se producen en un sistema de maquinaria descubrirá inmediatamente que el eje que hace girar la llave en la caja del jugador de ajedrez no puede estar unido a un peso ni a un muelle ni a cualquier mecanismo. De aquí deducimos lo mismo que en la anterior observación. La cuerda no es esencial para las maniobras del autómatas, y la única finalidad que tiene es excitar en los espectadores la falsa idea de un mecanismo.

8.—Cuando se pregunta directamente a Maelzel: "¿El autómatas es una pura máquina, o no?" Su respuesta es invariable: "No quiero decir nada en torno a eso." La notoriedad del autómatas y la enorme curiosidad que ha excitado en todas partes se deben especialmente a la opinión más general de que es una pura máquina, y no a otra circunstancia. Por supuesto, entonces el interés del propietario es presentarlo como una pura máquina. Y ¿de qué manera más obvia y eficaz puede hacer impresión en los espectadores con esta idea deseada que mediante una positiva y explícita declaración a tal efecto? Además, ¿qué método más obvio y efectivo puede haber para excitar la incredulidad en que el autómatas sea una pura máquina que negar tal declaración explícita? Porque los espectadores razonan naturalmente así: "A Maelzel le interesa presentar esto como una pura máquina; no lo quiere hacer directamente con palabras, aunque no tiene escrúpulos y está, sin duda alguna, deseoso de hacerlo indirectamente mediante sus actos. Si fuera realmente tal como pretende representarlo por sus actos, se inclinaría gustoso a testimoniario más directamente con palabras; de aquí se deduce que la razón de su silencio es la conciencia que él tiene de que no es una pura máquina; sus actos no pueden hacerle cómplice de una mentira; sus palabras, sí."

9.—Cuando en la exhibición del interior de la caja, Maelzel ha abierto la puerta número uno y la que está detrás de ella, coloca una luz en la puerta trasera (según hemos dicho antes) y mueve toda la máquina de una a otra parte, para convencer a los reunidos de que el armario número uno está completamente lleno de mecanismos. Cuando la máquina es movida de esta forma, un observador cuidadoso podrá ver que mientras la parte de maquinaria que está junto a la puerta número uno es perfectamente firme y no se mueve, la parte trasera se mueve muy levemente, con los movimientos de la máquina. Esta circunstancia nos hizo sospechar inmediatamente que la parte más interna de la maquinaria estaba dispuesta para deslizarse fácilmente, *en masse*, de su posición cuando fuera necesario. La ocasión se presenta, según lo hemos visto, cuando el hombre escondido yergue su cuerpo después de cerrada la puerta posterior.

10.—Sir David Brewster sostiene que la figura del turco es de tamaño natural, aunque mayor de lo ordinario. Pero es muy fácil equivocarse en cuestiones de magnitud. El cuerpo del autómatas, generalmente, se halla aislado, y no teniendo medios inmediatos para compararlo con una figura humana, nos permitimos considerarlo como de dimensiones ordinarias. Sin embargo, podemos corregir este error observando al jugador de ajedrez cuando, como ocurre en algunos casos, el exhibidor se aproxima a él. Realmente Mr. Maelzel no es muy alto, pero cuando está cerca de la máquina, su cabeza queda unas dieciocho pulgadas, al menos, debajo de la cabeza del turco, aunque éste, como se recordará, se halla sentado.

11.—La caja, detrás de la cual se encuentra el autómatas, tiene exactamente tres pies y seis pulgadas de largo, dos pies y cuatro pulgadas de profundidad, y dos pies y seis pulgadas de altura. Estas dimensiones son suficientes para acomodar a un hombre de estatura mucho mayor de la ordinaria, y el compartimiento principal sólo es capaz de encerrar a un nombre ordinario en la posición que hemos mencionado, y que ha debido de adoptar la persona escondida. Como los hechos son así, y cualquiera que dude de ellos puede comprobarlos mediante un cálculo, no nos parece importante insistir sobre ellos. Únicamente sugerimos que aunque la parte superior de la caja consiste aparentemente en una tabla, de unas tres pulgadas de espesor, el espectador puede comprobar agachándose y mirando, cuando el compartimiento está abierto, que en realidad es muy delgada. La altura del cajón puede ser también juzgada erróneamente si se le examina muy a la ligera. Hay un espacio de unas tres pulgadas entre la parte superior del cajón, vista desde fuera, y el fondo del armario; un espacio que debe ser incluido en la altura del cajón. Estos trucos, que hacen

que el espacio que hay dentro de la caja no parezca tan grande, parecen estar hechos con la intención por parte del inventor de impresionar a los reunidos con una idea falsa; es decir, que ningún hombre se puede alojar dentro de la caja.

12.—El interior del compartimiento principal está revestido totalmente de tela. A nuestro parecer, tiene una doble función. Una parte de ella puede formar, cuando está muy tirante, las únicas divisiones que haya que modificar durante los cambios de postura del hombre; es decir: la división entre la pared de atrás en el compartimiento principal y la pared posterior del armario número uno, y la división entre el principal compartimiento y el espacio de detrás del cajón, cuando se halla abierto. Si imaginamos que ésta es la situación actual, la dificultad de mover las divisiones se desvanece en seguida, si es que realmente puede suponerse que exista tal dificultad. El segundo objeto de la tela es disminuir y hacer confusos todos los ruidos motivados por los movimientos de la persona encerrada.

13.—El adversario (según hemos observado antes) no puede jugar en el tablero del autómeta, pero está sentado a cierta distancia de la máquina. La razón que probablemente se nos daría para ello, si se hiciese la pregunta, es que si la persona se sentara frente al autómeta, entonces se interpondría entre la máquina y los espectadores, con lo que dificultaría la visión de los últimos. Pero esto podía evitarse con facilidad mediante una elevación de los asientos del público, o bien moviendo hacia los espectadores el extremo de la caja durante la partida. Sin embargo, tal vez sea muy distinta la causa. Si el adversario estuviera sentado junto a la caja, tal vez pudiera descubrir el secreto del truco al captar, con la ayuda de un buen oído, la respiración del hombre encerrado.

14.—Aunque Mr. Maelzel, al enseñar el interior de la caja, se aparte alguna vez ligeramente de la rutina que ya hemos señalado, sin embargo, nunca se aparta de ella lo suficiente para hacer imposible nuestra solución. Por ejemplo, le hemos visto abrir antes que nada el cajón, pero nunca ha abierto el compartimiento principal sin cerrar antes la puerta trasera del armario número uno. Nunca abre el compartimiento principal sin sacar primero el cajón, ni saca nunca el cajón sin cerrar antes el compartimiento principal; jamás abre la puerta posterior del armario número uno estando abierto el compartimiento principal; y la partida no empieza hasta que no esté cerrada toda la máquina. Pues bien, si observamos que nunca, ni en un solo caso, Mr. Maelzel cambia la rutina que hemos señalado como necesaria para nuestra solución, éste constituiría uno de los argumentos más fuertes en colaboración de la misma; pero el argumento se refuerza enormemente al considerar oportunamente la circunstancia de qué sí se aparta ocasionalmente de la rutina, pero nunca lo suficiente para hacer imposible la solución.

15.—Durante la partida hay seis luces sobre la mesa del autómeta. Se plantea inmediatamente la siguiente cuestión: ¿por qué emplea tantas luces, cuando una sola bujía o dos serían más que suficientes para permitir a los espectadores una clara visión del tablero, en una sala que además está tan bien iluminada; y, además, si suponemos que la máquina es una pura máquina, entonces no necesita de mucha luz, o mejor de ninguna, para realizar sus operaciones; y cuando, por otra parte, sólo hay una luz sobre la mesa del adversario? La deducción más inmediata y obvia es que se necesita una luz tan fuerte para permitir al hombre escondido una visión a través de la materia transparente (probablemente una fina gasa) que forma el pecho del turco. Pero al considerar la disposición de las bujías, se nos plantea en seguida otra razón. Como ya hemos dicho, hay seis luces en total. Tres de ellas se encuentran a cada lado de la figura. Las más alejadas de los espectadores son las más largas, aproximadamente de unas dos pulgadas las del centro, y las que se hallan más cerca del público son de unas dos pulgadas más cortas aún; las bujías de un lado difieren en altura de las bujías respectivas del otro lado en una proporción de dos pulgadas; es decir, que la bujía más larga de uno de los lados es unas tres pulgadas más corta que la más corta del otro lado, y así sucesivamente. Se ve, pues, que no hay dos bujías de la misma altura, y también es mayor la dificultad de conocer el material del pecho de la figura (contra el que se dirige particularmente la luz) porque el cruce de los rayos produce un efecto deslumbrador, cruce que se consigue al colocar todos los centros de irradiación a diferentes alturas.

16.—Cuando el Jugador de Ajedrez fue propiedad del barón Kempelen, se observó varias veces: primero, que un italiano del séquito del barón no estaba nunca presente durante las partidas de ajedrez; y, segundo, que cuando el italiano cayó gravemente enfermo fue suspendida la exhibición hasta su restablecimiento. Dicho italiano declaraba una total ignorancia del juego de ajedrez, mientras todos los restantes del séquito jugaban bien. Observaciones semejantes se han podido hacer desde que el autómeta a pasado a manos de Maelzel. Un tal Schelumberger le acompaña dondequiera que se dirija, y no tiene otra ocupación conocida que la de ayudarle a empaquetar y desempaquetar el autómeta. Este hombre tiene una estatura más o menos mediana, y sus hombros están notablemente encorvados. Sin embargo, no sabemos si declara saber jugar al ajedrez o no. Pero es completamente cierto, sin embargo, que nunca se le ha visto durante la exhibición del Jugador de Ajedrez, aunque sí inmediatamente antes y después. Aparte de esto, hace algunos años, Maelzel fue a Richmond con su autómeta, y, según creemos, lo exhibió en la casa ocupada ahora por M. Bossieux con una academia de baile. Schelumberger cayó repentinamente enfermo, y durante su enfermedad no hubo exhibición del Jugador de Ajedrez. Estos hechos son de sobra conocidos por muchos conciudadanos nuestros. La razón dada para la suspensión de las sesiones del jugador de Ajedrez no fue la enfermedad de Schelumberger. Que el lector saque todas las consecuencias de este hecho.

17.—El turco juega con el brazo izquierdo. Una circunstancia tan notable no puede considerarse como accidental. Brewster no le da mucha importancia, y se limita, según recordamos, a mencionar el hecho. Los escritores más recientes de tratados sobre el autómeta parecen no haberse dado cuenta de este detalle, y no hacen referencia a él. El autor del panfleto a quien cita Brewster reconoce su incapacidad para poder explicarlo. Sin embargo, es evidente que de tan grandes discrepancias o incongruencias pueden sacarse unas conclusiones que nos conduzcan hacia la verdad.

La circunstancia de que el juego del autómeta se realice con la mano izquierda es posible que no tenga relación con las operaciones de la máquina, considerada simplemente como tal. Cualquier mecanismo que pudiera mover el brazo izquierdo de la figura también podría mover de igual modo el derecho. Pero estos principios no pueden aplicarse a la organización humana, donde existe una notable y radical diferencia en la posibilidad de usar su brazo derecho y su brazo izquierdo. Deteniéndonos en este último hecho, hemos de referir, naturalmente, la rara incongruencia del Jugador de Ajedrez con la peculiaridad de la organización humana. Y así hemos de imaginar alguna inversión, porque el Jugador de Ajedrez juega precisamente como no lo haría un hombre. Aceptadas estas ideas, hay más que suficiente para sospechar la presencia de un hombre dentro. Unos pocos pasos más, imperceptibles, nos llevarán por fin al resultado. El autómeta juega con su brazo izquierdo, pero sólo bajo esta circunstancia el hombre escondido puede jugar con su brazo derecho: un desiderátum completamente lógico. Imaginemos, por ejemplo, que el autómeta juega con el brazo derecho. Para alcanzar el mecanismo que mueve el brazo, y que, según hemos explicado, queda inmediatamente debajo del hombro, sería imprescindible que el hombre escondido usara de su brazo derecho en una posición excesivamente incómoda (es decir, levantándolo contra su cuerpo muy oprimido entre éste y el costado del autómeta), o que utilizara su brazo izquierdo, doblándolo ante el pecho. En ninguno de los dos casos podría actuar fácilmente con la precisión requerida. Contrariamente, desaparecen todas estas dificultades si el autómeta juega con el brazo izquierdo. El brazo derecho del hombre escondido está cruzado sobre su pecho, y los dedos de su mano actúan cómodamente sobre el mecanismo del hombro de la figura.

Pensamos que no puede objetarse nada razonable contra esta solución que ofrecemos al caso del autómeta Jugador de Ajedrez.