

te y nos afanábamos, desde ese toque de soberbia que da la juventud temprana, por encontrar golpes decisivos en sus emocionantes combates».

No obstante, a la vez que sucedía todo esto su vida transcurría dentro de un taller de bicicletas, acuciado por las dificultades económicas. Allí ocupaba un modesto puesto. La presión es difícil de digerir, y el ajedrez tiene también su punto de desequilibrio emocional. En la alta competición lo importante es el resultado. De ello dependen los ingresos para poder vivir, el derecho de competir con la élite o si se es invitado (o no) a nuevos eventos, a lo que en el caso de Planinc hay que sumarle su negativa a estudiar el *Informatory* y su firme decisión de aferrarse a sus escasos y viejos libros con los que aprendió. Además, no es posible soslayar el factor tiempo en toda partida. Cruel, implacable, capaz de romper en pedazos una bella idea por unos cuantos segundos.

Esas circunstancias, combinadas con su singular naturaleza, supusieron un duro desgaste de su sistema nervioso y acabaron con él en poco tiempo.

Al final de los años 70 la salud mental de Planinc entró en crisis. Su afán por aislarse de todo fue en aumento y sus aprensiones, recelos y temores termina-

ron por dominarle. Acabó siendo ingresado en una institución psiquiátrica de Liubliana y, por lo que se sabe, esta fue su morada para siempre. En aquel lugar residió 30 años, y las únicas personas a las que podía ver eran su madre y algunos viejos amigos, tal vez los de la fábrica de bicicletas. Los que mejor podían ayudarle no estaban allí...

En el año 1993 cambió su apellido por Planinec y falleció en el 2008, ya apartado por completo del ajedrez. El director Jan Cvitkovic hizo una película sobre su fascinante vida que llevó por título *Total Gambit*.

Como pasa a menudo (con Fischer o Morphy sin ir más lejos), lo que producía en el tablero era la antítesis de lo que mostraba su personalidad en su día a día. El gris y triste Planinc, una vez sentado frente a las piezas, irradiaba de luz y color toda la sala de juego.

Pero volvamos a la partida.

5...♖c6

Aquí hay dos continuaciones principales en busca de espacio y que llevarían a otro sitio. Una consiste en atravesar por el centro con los peones «d» y «e» mediante 5...d5 6 ♗g2 e5 7 ♖f3 d4 8 0-0 ♖c6 9 e3, con una lucha complicada; y la otra busca un desarrollo rápido basado en un