

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

Facultad de Filosofía y Letras

Colegio de Historia

**El ajedrez como un producto cultural de la Edad Media**

Tesis

*para obtener el título de*

Licenciado en Historia

*presenta:*

Alejandro Javier Contreras

Director de Tesis: Dr. Antonio Rubial García

Cd. Universitaria, D. F. 2014



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



## AGRADECIMIENTOS

Al momento de redactar estas líneas retrospectivas y de intencionado agradecimiento, concluyo mi tesis de licenciatura, resultado de un trabajo de investigación que me ha tomado poco más de dos años y me ha brindado una experiencia excepcional de la que habré obtenido un grado más de madurez académica. Extenuado, pero en sumo satisfecho por haberme podido ocupar de un tema que conjuga perfectamente dos de mis pasiones más entrañables: el Medioevo y el juego de ajedrez.

Empero que la realización del presente trabajo contó, en todo momento, con el inestimable apoyo de familiares, colegas y amigos, quienes favorecieron mi causa de diferentes maneras y en la medida de sus posibilidades, pero siempre con la más benéfica intención.

En primera instancia agradezco a mis progenitores, con quienes he asumido una deuda impagable, pues su esfuerzo y sacrificio cotidiano ha sido encausado siempre al bienestar y formación de mis hermanas y mía (por igual). A mi querida madre, Bernarda Contreras Rincón, le agradezco por el entusiasmo e ímpetu con el que veló por mi formación académica desde mis primeras letras, alentado en mí (desde muy pequeño) una vocación que ella misma desconocía pero que acertadamente advirtió provechoso. A mi padre, Alejandro Javier Mendoza, agradezco su generoso patrocinio, por el cual conté sin demora con los recursos necesarios para costear los gastos de mi escolaridad y de los presentes volúmenes impresos.

Extiendo mi agradecimiento a mis colegas y amigos de la Facultad de Filosofía y Letras, con quienes tuve el gusto de cursar la carrera de Historia y de quienes pude seguir aprendiendo en nuestras interminables tertulias. A mi gran amigo Mario Naranjo, le agradezco por compartir conmigo un diálogo trascendental (motivado por audaces ideas y estructurado con aladas palabras) que han formado parte de nuestro desarrollo crítico, postura política y poética. A mi colega y adversario ajedrecístico, Héctor Saúl, le agradezco por sus valiosos comentarios y observaciones a los capítulos de esta tesis, los cuales han sido de gran provecho para la misma. A mi querida amiga, Zaira Magali, le doy las gracias

por aquella complicidad intelectual de la que brotó la idea que más tarde se convirtió en el tema de esta tesis.

Agradezco al Doctor Antonio Rubial García por su valiosa asesoría, pero también por su importantísima influencia, pues sus excelentes cursos sobre la Cultura en la Edad Media y la Historia de la Nueva España, que tuve la oportunidad de cursar como alumno regular entre los años 2008-2009, despertaron en mí la curiosidad y fascinación hacia estas dos épocas del pasado. Fue entonces cuando pude apreciar los alcances de una historia de la cultura y, a través de este enfoque, advertir la relación histórica entre la cultura medieval con nuestra realidad actual.

Finalmente, agradezco a mi *alma mater* la UNAM, por hacerme asequibles las condiciones para estudiar gratuitamente un bachillerato y una licenciatura de calidad, capaz de ofrecernos un amplio espectro de posibilidades de formación. Desde mi primer día de clases en la Escuela Nacional Preparatoria 5, sentí una indescriptible fascinación ante el horizonte cognitivo que me abría las puertas y que, hasta hoy, sigue dilatándose inconmensurablemente; al cabo de los años he llegado a integrarme a una comunidad dinámica y diversa, dentro de la cual he experimentado una de las aventuras más vertiginosas de mi vida: la de ser universitario.

*El único deber que tenemos con la historia es  
reescribirla.*

Oscar Wilde

*La búsqueda de la procedencia no fundamenta,  
al contrario: agita lo que se percibía inmóvil,  
fragmenta lo que se pensaba unido.*

M. Foucault

*Quinta esencia del conocimiento histórico:  
la más temprana de las miradas sobre los comienzos.*

W. Benjamin



## ÍNDICE

---

<b>Introducción</b>	<b>9</b>
• <i>Consideraciones metodológicas</i>	12
<b>I. El problema sobre los orígenes del ajedrez y su horizonte historiográfico</b>	<b>16</b>
I.1. Las fuentes medievales	<b>18</b>
• <i>Fuentes escritas</i>	18
• <i>Vestigios arqueológicos</i>	20
• <i>Fuentes pictóricas</i>	21
I.2. La premisa medieval sobre la invención del ajedrez	<b>22</b>
I.3. La historiografía de transición: del siglo XVI al XVIII	<b>25</b>
I.4. La premisa moderna del origen del ajedrez	<b>27</b>
<b>II. Rutas y trayectorias: la difusión del ajedrez en el Occidente medieval</b>	<b>33</b>
II.1. Primera etapa de expansión: siglo VIII al XI d.C.	<b>36</b>
• <i>La zona bizantina</i>	37
• <i>La zona italiana</i>	40
• <i>La zona ibérica</i>	41
II.2. Segunda etapa de expansión: siglos XII a XIII d.C.	<b>45</b>
• <i>Los vikingos y las vías nórdicas</i>	46
• <i>La vía pirinea</i>	50
• <i>La región franca y germana</i>	51
II.3. Difusión de una enseñanza lúdica	<b>53</b>
• <i>Las reglas cultas del juego</i>	53
• <i>Poesía didáctica ajedrecística</i>	55
• <i>Implementación del tratado</i>	60
<b>III. Los matices de un proceso: asimilación y sincretismo cultural en la conformación del ajedrez</b>	<b>64</b>
III.1. Dos modalidades paralelas: ajedrez mozárabe y <i>ludus scaccorum</i>	<b>65</b>
III.2. Polifonía ajedrecista	<b>68</b>
• <i>Vocabulario latino</i>	68
• <i>Vocabulario castellano</i>	70
• <i>Elementos latinos y mozárabes en las glosas vulgares</i>	72
III.3. Los trebejos	<b>74</b>
• <i>Piezas románicas</i>	74
• <i>Piezas abstractas</i>	75
• <i>El tablero</i>	76
III.4. Los personajes de la trama ajedrecística	<b>77</b>

III.5. El legado hispano-árabe	<b>82</b>
• <i>El ashatranj</i>	83
• <i>Modelos teóricos y didácticos</i>	85
• <i>Motivos literarios</i>	86
• <i>La mediación mudéjar y hebrea</i>	89
<b>IV. El ajedrez en la vida cotidiana de la sociedad cristiana de la Edad Media</b>	<b>92</b>
IV.1. El ajedrez en el ámbito secular	95
• <i>El ajedrez en la actividad y el código de la caballería</i>	96
• <i>El incentivo de las apuestas</i>	98
• <i>El ajedrez en las cortes</i>	101
IV.2. Los “otros” jugadores	<b>103</b>
• <i>Las mujeres y el ajedrez</i>	103
• <i>Los jugadores no cristianos</i>	105
IV.3. El ajedrez dentro del ámbito religioso	<b>107</b>
• <i>Venias y trabas en la recreación lúdica</i>	107
• <i>El ajedrez entre los clérigos cultos</i>	111
<b>V. El ajedrez en el horizonte simbólico de la Edad Media</b>	<b>116</b>
V.1. El ajedrez y la guerra	<b>117</b>
• <i>Figuración escrita</i>	119
• <i>Figuración escultórica</i>	121
V.2. Movimiento de las piezas y su uso pedagógico	<b>123</b>
V.3. Ajedrez como alegoría del amor cortés	<b>129</b>
V.4. Orden y dualidad figurados en el ajedrez	<b>132</b>
V.5. El jaquelado en los escudos de armas	<b>136</b>
V.6. La muerte jugando al ajedrez	<b>139</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>143</b>
<b>Apéndice</b>	<b>152</b>
• <u>Texto 1.</u> <i>La leyenda de los tres sabios</i>	152
• <u>Texto 2.</u> <i>La leyenda del sabio Jerjes</i>	153
• <u>Cuadros</u>	154
• <u>Cronología</u>	155
• <u>Mapa</u>	156
• <u>Imágenes</u>	157
<b>Bibliografía</b>	<b>174</b>

## INTRODUCCIÓN

---

Como reza un aforismo consabido: para entender nuestro presente, debemos conocer bien nuestro pasado. De esa manera resultará inevitable encontrarnos con la parte medieval en los cimientos de nuestra tradición y cultura. La herencia medieval palpita en nuestra realidad actual (mexicana), no solamente en algunas ideas parciales o en nuestra idea del mundo (como ha señalado José Gaos), sino además en una serie de gestos, usos y costumbres que reproducimos de manera vehemente en la cotidianidad de nuestro tiempo.<sup>1</sup>

Así mismo, nuestra cultura lúdica también se encuentra preñada de la tradición medieval y en particular existe un juego de tablero que encierra, como pocos, el vínculo inexorable entre nuestro tiempo y la cultura occidental cristiana de la Edad Media. Me refiero al juego de ajedrez.

Hoy en día, el ajedrez puede ser considerado algo más que un simple juego de tablero: un deporte, cuyo principal musculo es la mente humana; una ciencia, pues cuenta con una teoría propia basada en principios simétricos y en el cálculo lógico;<sup>2</sup> un arte, porque ha sido susceptible a las representaciones estéticas, ya como tema o motivo de la expresión plástica y literaria.<sup>3</sup> Por éstos y otros elementos, el juego de ajedrez constituye un objeto polifacético capaz de ser abordado ampliamente desde distintas perspectivas. Ahora bien, si volcamos la mirada hacia su pasado y preguntamos en dónde, cómo, cuándo y por quiénes quedaron definidas su forma y reglas, incidimos en un cuestionamiento que sólo podrá ser efectivamente dilucidado a través de la investigación histórica.

Así como otros juegos de mesa, el ajedrez ha perdurado a lo largo de mucho tiempo entre las actividades de esparcimiento y recreación de la humanidad. Su larga trayectoria ha

---

<sup>1</sup> Gaos nos advierte que si bien no podemos considerar algunas ideas extintas, tampoco las encontraremos completamente integrales o idénticas a su época original. Por lo tanto, las hallamos a la par de otras ideas parciales, integrando una unidad íntima y diversamente antagónica. Vid. José Gaos, *Historia de nuestra idea del mundo*. México, Fondo de Cultura Económica, 1979, p. 15-79. Esto mismo puede ser aplicado a los gestos y otras características inherentes al juego de ajedrez que considero de procedencia medieval.

<sup>2</sup> El binomio juego-ciencia ha sido un tema recurrente en los estudios contemporáneos referentes al ajedrez. Vid. Leontxo García, *Ajedrez y ciencia, pasiones mezcladas*. Barcelona, Ed. Crítica, 2013, 366 p.

<sup>3</sup> Según María Vásquez de Parga, la representación artística suele considerar al juego en tres acepciones distintas: el juego como tal (la reproducción de partidas o los objetos propios del juego), el sentido del término “juego” (su significado), o bien su forma o estructura. Vid. María Vásquez de Parga, *Juego, figuración, símbolo. El tablero de la oca*. Madrid, 451 Editores, 2008, p. 132-166.

dejado una huella indeleble en los anales de la historia. En nuestros días, el estudio sobre el pasado del ajedrez está lejos de constituir un tema nuevo o de corta edad para el oficio historiográfico. Incluso si extendemos el dominio de lo historiográfico hasta los relatos medievales sobre la invención del juego, descubriremos que ya desde entonces existía la intención de dotar a este juego con una dimensión supra-temporal, es decir, de un correlato histórico.<sup>4</sup>

A finales del siglo XIX, la producción historiográfica referente al juego de ajedrez había generado tres cosas: 1) Los lineamientos metodológicos para un estudio sistematizado de su pasado. 2) la inserción en la materia de uno de los temas teóricos más controversiales y recurrentes: el problema de los orígenes. 3) La consolidación de algunas teorías y postulados sobre los orígenes o invención del juego.<sup>5</sup> De esta manera se produjo una historia monográfica del ajedrez que pretendió abarcar desde los remotos orígenes del juego hasta sus más actuales eventos. El problema con estas obras radicaba en que, a pesar de presentarnos un amplio y colorido horizonte monográfico, la mayoría de ellas no eran capaces de conferir la misma profundidad y atención a todas las etapas históricas que se proponían abarcar. La principal víctima de esta discriminación metodológica fue la Edad Media, un periodo en el que, paradójicamente, muchos autores ubicaron la emergencia del ajedrez en Europa. Si bien se reconoció la importancia del medioevo en el proceso histórico del juego, al mismo tiempo se asumió que el ajedrez había sido introducido en Occidente por mediación de los árabes, en detrimento de los pueblos cristianos que fueron asumidos como receptores pasivo de la “alta cultura” de los musulmanes. Tal concepción del pasado medieval del ajedrez tenía mucho que ver con los criterios valorativos que permearon las teorías o hipótesis de algunos historiadores decimonónicos.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Estos relatos se diferencian de las crónicas y registros testamentarios, ya que integran representaciones ficticias que pretenden conformar un discurso histórico con elementos míticos y legendarios. En cambio las crónicas y testamentos nos ofrecen un testimonio escrito que reproduce de manera verosímil la inserción del ajedrez en la vida cotidiana de la sociedad cristiana del medioevo. *Vid. Infra*, Cap. I, p. 19-20.

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 27-32.

<sup>6</sup> Las valoraciones negativas acerca de la Edad Media han tenido una larga trayectoria: desde el rechazo y aversión que sentían hacia esta época los renacentistas del *quattrocento*, a partir de criterios estéticos y epistemológicos que valoraban como “oscurantista” y “supersticioso” el patrimonio medieval; sucesivamente, la Ilustración también rechazó el Medioevo en función de criterios científicos-mecanicistas y políticos, por los cuales establecieron las dicotomías clásicas del progreso-anti-progreso, soberanía constitucional-monarquía absoluta, etc. *Vid.* Alfonso Mendiola Mejía. *Bernal Díaz del Castillo; verdad romanesca y verdad historiográfica*. México, Universidad Iberoamericana, 1991, p. 34-35.

Aun en nuestros días la idea de la introducción del ajedrez en Europa, durante la Edad Media, continúa siendo predominante. Sin embargo, el tratamiento de esta etapa histórica ha carecido de una atención central, toda vez que se asume al medioevo en un lugar secundario cuyo único mérito radicaría en la adaptación de un modelo oriental a los términos occidentales, desestimando u omitiendo con ello el potencial creativo y la trascendencia cultural de los pueblos cristianos del occidente europeo que participaron directamente en el proceso constitutivo del juego. En consecuencia, el estudio sobre el pasado medieval del ajedrez ha sido (y continúa siendo) un terreno incomprendido y explorado superficialmente.

Considerando que la presencia del ajedrez en el occidente cristiano de la Edad Media manifiesta una mayor complejidad (a la que usualmente se le había atribuido) podemos advertir la importancia fundamental de este contexto en la gestación misma del juego. A mi parecer, el juego de ajedrez fue concebido en el occidente cristiano de la Edad Media y constituye un producto genuino de aquella época.

Para demostrar lo estipulado, es preciso rechazar los siguientes supuestos: 1) Cualquier especie de origen monumental, basado en la tradición o los supuestos míticos; 2) La tesis de la introducción del ajedrez en el occidente cristiano de la Edad Media como un objeto acabado y bien definido; 3) El protagonismo que se le confiere a los árabes como los principales difusores del ajedrez en Europa. Estas premisas se fundamentan en una concepción unívoca sobre los orígenes del juego (que supone su procedencia oriental y ancestral). Ciertamente, el ajedrez comparte algunas características con otros juegos de mesa: desde el tablero escaqueado y los colores alternados (también presentes en el juego de Damas), hasta su estructura regular (casi idéntica a la del *ashatranj* árabe); esta situación ha llevado a suponer la existencia de un modelo primitivo, o tronco común, a partir del cual derivaría un tipo de variedad de juegos de mesa “antitéticos”.<sup>7</sup> Si bien existe un vínculo primitivo entre el ajedrez occidental, el *ashatranj* árabe (persa y andaluz), el *zakitrión* griego y el *chaturanga* hindú, sería arbitrario atribuirle a uno de estos la exclusiva raíz de la

---

<sup>7</sup> Recupero este concepto de J. Huizinga, quien lo empleó para distinguir al tipo de juegos en los que predomina, como condición *sine qua non*, una tensión competitiva y la lucha entre bandos opuestos. Vid. Johan Huizinga. *Homo ludens*. Trad. Eugenio Imaz, Madrid, Ed. Alianza, 2004, p.115.

familia, pues considero que en el devenir histórico el surgimiento o principio de “algo” puede variar en su duración y su procedencia también pudiera resultar diversa.<sup>8</sup>

En replica a las premisas antes rechazadas, el presente trabajo se propone los siguientes objetivos:

- a) Reconocer, ya no un instante, sino el proceso histórico por el que se generó el ajedrez. Esta perspectiva deberá plantearnos un estudio genealógico crítico (en términos foucaultianos)<sup>9</sup> capaz de renunciar al anhelo de un origen elevado.
  - b) Demostrar que el ajedrez no constituyó, durante el periodo medieval, un objeto acabado y bien definido, sino un objeto en plena conformación cuyos elementos experimentaron un dinámico desarrollo que, a través de los años, manifestó constantes modificaciones.
  - c) Reconocer el papel, principalmente, de los cristianos (sin negar o demeritar el papel de los árabes) y de otros agentes humanos o fuerzas culturales que intervinieron en la constitución y difusión del ajedrez.
- *Consideraciones metodológicas.*

Ya que el presente trabajo está enfocado a la historia cultural, serán tomados en cuenta los diferentes contextos en los que se insertó el ajedrez y con ello los aspectos sociales, políticos y económicos, las mentalidades, esquemas ideológicos y representaciones simbólicas, los eventos excepcionales, la cotidianidad, y demás elementos o factores que integraron la realidad histórica y la producción cultural del mundo cristiano de la Edad Media.

He organizado el presente estudio en cinco capítulos a través de los cuales intentaré trazar los mapas regionales, temporales, sociales y simbólicos en los que se encuentra cifrada la medievalidad del ajedrez. En el Capítulo I, será replanteado el problema de los

---

<sup>8</sup> Me he basado en la propuesta de Jaques le Goff sobre los “largos alumbramientos de la historia”. Cfr. Jacques Le Goff. *En busca de la Edad Media*. Trad. Gemma Andújar, Barcelona, Ed. Paidós, 2003, p. 9.

<sup>9</sup> Para Foucault, la genealogía no se opone a la historia, al contrario, constituye el análisis más pertinente con el que cuenta la investigación histórica para tratar el problema de los orígenes. A partir de los términos alemanes *Entstehung* y *Herkunft* (empleados en la obra de Nietzsche) Foucault implementa un análisis crítico que diserta entre la “supra-historia” y el “sentido histórico” en el discurso. Cfr. M. Foucault. *Nietzsche la genealogía, la historia*. Trad. Vásquez Pérez José. Valencia, Ed. Pre-textos, 1997, p. 29.

orígenes del juego a partir de los principales postulados historiográficos generados en la Edad Media y en la época Moderna (s. XVIII-XIX); se trataría de una especie de revisión historiográfica de segundo grado (en términos de José Gaos).<sup>10</sup> En el Capítulo II, se proponen una serie de rutas y trayectorias hipotéticas de circulación y difusión del ajedrez a través del occidente cristiano, ya fuese como objeto de intercambio, mercancía de lujo y modelo didáctico. En el Capítulo III, serán analizados los modelos escultóricos, lingüísticos y regulares del ajedrez, para reconocer en ellos las distintas facetas de adopción, sincretismo y síntesis del proceso constitutivo del juego. En el Capítulo IV, abundaré en las instancias sociales en las que el ajedrez estuvo inserto, así como las distintas implicaciones de su práctica cotidiana (dentro del ámbito secular y religioso). Finalmente, en el Capítulo V será analizado el ajedrez dentro del horizonte simbólico de la cultura occidental cristiana, a partir de sus asociaciones analógicas más recurrentes expeditas en pasajes literarios y representaciones pictóricas.

Con respecto a las fuentes primarias sobre las que estará basada la presente investigación, he de confesar que no he accedido a ninguna de ellas de primera mano; es decir, no palpe con mis propias manos los textos y objetos arqueológicos originales que, hoy en día, se encuentran preservados en los distintos museos de Europa. No obstante, a través de la tecnología informática he podido reunir un pequeño (pero variado) grupo de reproducciones de algunas fuentes primarias, la mayoría de las cuales he localizado en versiones facsímiles, imágenes dispersas en distintos sitios web y en reediciones librescas contemporáneas. Otras más las he podido extraer (de segunda mano) de obras historiográficas, muy particularmente de la obra del historiador catalán José Brunet y Bellet cuyo estudio (el primero en su género escrito en lengua hispana) ha servido a esta investigación como enlace con otros destacados autores de la materia (toda vez que Brunet refiere y expone a estos afamados personajes y sus postulados teóricos).<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Gaos propone una clasificación de la historiografía en tres géneros, a partir del siguiente ejemplo: “historiografía: los historiadores, por ejemplo, griegos (genero I); historiografía de la historiografía: un libro sobre los historiadores, por ejemplo, el de Shotwell sobre los historiadores griegos (genero II); historiografía de la historiografía de la historiografía, por ejemplo una bibliografía de libros del género II (género III); pero una bibliografía de la bibliografía del género III sería del mismo género bibliográfico.” Cfr. José Gaos, “Notas sobre la historiografía”, en *Historia mexicana*. México, COLMEX, v. IX, n. 4, Abril-Junio, 1960. p. 481.

<sup>11</sup> Vid. José Brunet y Bellet. *El ajedrez. Investigación sobre su origen*. Barcelona, Ed. Hispano-Europea, 1890, 424 p. (ils.).

De los poco más de mil años en los que se extiende el periodo medieval, esta investigación se centrará en sus últimos cinco siglos: desde los linderos del año mil (fecha de los primeros registros escritos referentes al ajedrez en el mundo cristiano) hasta finales del siglo XV (con la publicación del tratado ajedrecístico *Repetición de amores y arte de ajedrez*, del autor español Luis Ramírez de Lucena). Sin embargo, me veo en la necesidad de extender mi espectro temporal para advertir los comienzos más primarios del juego, los cuales (podemos sospechar) se encuentran ocultos en algún momento previo al año mil. Quizás el lindero temporal más difícil de abordar lo constituye la Temprana Edad Media, pues, como nos señalan algunos historiadores (entre ellos, Henri Pirenne), para una historia afianzada principalmente en el testimonio de los documentos escritos el lapso que corre del siglo V al XI d.C. en Europa corresponde a un periodo de carencias y lagunas historiográficas.<sup>12</sup> En estas circunstancias impera la necesidad de recurrir a la probabilidad y la conjetura, partiendo de otro tipo de referencias tales como los vestigios arqueológicos e inclusive algunas leyendas capaces de aportarnos importantes indicios.<sup>13</sup>

Por otro lado, me veo obligado a reparar en las postrimerías del siglo XVI para advertir la situación particular del ajedrez tras el cambio de época. Si bien este momento histórico resulta relativamente más aprehensible, gracias a la enorme cantidad de fuentes que nos llegan de este periodo, tampoco pretendo con ello imponer un corte histórico rotundo y contundente, sino advertir la serie de cambios generados en aquel momento y sus repercusiones sobre el juego de ajedrez.

Es importante considerar que algunos documento medievales expresan un carácter literario, alegórico o figurado; por lo tanto, tendremos que evitar asumir lo que nos dicen como si se tratara de un testimonio imparcial u objetivo; antes bien, será preciso abundar en su análisis e interpretación. Con respecto a la simbología medieval, su análisis y estudio implica una serie de riesgos y desafíos que, en nuestros días, hacen de este enfoque uno de

---

<sup>12</sup> Vid. Charles. O. Carbonell. *La historiografía*. México, Fondo de Cultura Económica, 1986, p. 47-59.

<sup>13</sup> No obstante, la escuela de los Anales habría sentado el precedente audaz para hacer frente a los límites documentales del medievalismo, estipulando métodos particulares capaces de adaptarse a lo cuantitativo; ello resulta primordial sobre todo para una historia cultural y de las mentalidades. Vid. Henri Pirenne. *Historia económica y social de la Edad Media*. Trad. Salvador Echavarría. México, Fondo de Cultura Económica, 1939. p. 8. Por su parte Jaques Le Goff también advierte esta misma situación, ante la cual promueve “grandes esfuerzos del método” y “habilidades de la imaginación” para conseguir que “hablen los actuales silencios de la Edad Media” [sic]. Cfr. Jaques Le Goff, *En busca de la Edad Media*, op.cit., p. 40.

los más atractivos y peligrosos de la investigación historiográfica: desde caer en anacronismos y generalizaciones abusivas o trans-documentales, hasta limitar la extensión del símbolo (medida que pudiera resultar necesaria para acotar un tema) agotando con ello su campo de acción, es decir, sus dimensiones afectivas, estéticas, políticas, etc. Para evitar caer en estos errores, Michel Pastoureau nos ofrece los siguientes consejos: evitar subestimar toda expresión y representación simbólica (sean estas míticas, literarias, pictóricas y rituales); buscar el símbolo a partir del documento, identificando los sistemas y modos de significación del contexto en el que se manifiesta la figura simbólica; y proponer una comparación con otros lugares, imágenes o textos [sic].<sup>14</sup>



La presente investigación representa un esfuerzo por esquematizar un proceso histórico (por demás, bastante amplio y dinámico) sin anular en ello la complejidad y riqueza del mismo. No pretendo imponer un esquema rígido e intransigente, pues reconozco que, en ocasiones, algunos detalles podrán denunciar situaciones excepcionales o desfases capaces de matizar o escapar a cualquier esquematización. Por ello, aspiro a estructurar un discurso lo suficientemente aprehensible y coherente, a través del cual quedasen claramente demostrados mis postulados de tesis.

---

<sup>14</sup> Vid. M. Pastoureau. *Una historia simbólica de la Edad Media Occidental*. Trad. Julia Bucci, Buenos Aires, Katz, 2006, p. 12.

## I. El problema sobre los orígenes del ajedrez en su horizonte historiográfico

---

“Nunca es malo comenzar con una *mea culpa*... Para los hombres que hacen del pasado el principal tema de investigación, la explicación de lo más próximo por lo más lejano domina, a menudo, nuestros estudios hasta la hipnosis. La obsesión de los orígenes es como un ídolo de la tribu de los historiadores.”

Marc Bloch.<sup>1</sup>

El tema del “origen” del ajedrez continúa siendo, hasta nuestros días, un cuestionamiento polémico, incisivo y nodal en la discusión historiográfica especializada en el pasado de este juego de mesa. El gran inconveniente para toda investigación decidida a emprender la búsqueda de cualquier origen, consiste en la concepción sublimada que de este momento se suele tener: como un momento demasiado remoto, acaecido en circunstancias excepcionales (diríase heroicas) y gestado en las grandes civilizaciones de la Antigüedad. Bajo esta idea preconcebida se han considerado los albores del ajedrez, sobre el cual se presume que podría tratarse de uno de los juegos de mesa más antiguos de la humanidad.<sup>2</sup>

Ante tales proporciones, la constante acometida historiográfica ha vislumbrado las posibles coordenadas de su gran momento inaugural, considerando una serie de probables ancestros primigenios del juego: desde el *chaturanga* hindú, el *petteia* griego y el *ludus latrunculi* romano. Sin embargo, las múltiples premisas sobre los orígenes del ajedrez no siempre han coincidido cabalmente. Este disentimiento no depende exclusivamente de las herramientas metodológicas implementadas en cada investigación; obedece, en gran medida, a los modelos teóricos y conceptuales propios de un determinado contexto que inevitablemente terminan influyendo sobre el pensamiento de sus autores. En ese tenor, el anhelo de un origen elevado ha prevalecido en la producción historiográfica interesada en el pasado del ajedrez, desde las leyendas y mitos medievales, hasta los discursos científicos

---

<sup>1</sup> Marc Bloch. *Introducción a la Historia*. Trad. Pablo González Casanova. México, Fondo de Cultura Económica, 2000, p. 32

<sup>2</sup> La fecha más remota fue concebida por Sir William Jones, el capitán británico Hiram Cox y Duncan Forbes, quienes proponían una antigüedad de tres mil años a.C. para el *chaturanga*, basándose, principalmente, en una traducción del antiguo texto veda *Bhavishya Purana* (“historia del futuro”). Vid. Brunet, *op.cit.*, p. 38.

que, hacia el siglo XIX, intentaron demostrar el origen verdadero del juego a partir de un estudio objetivo basado en criterios metodológicos, expositivos y argumentativos.<sup>3</sup>

Durante la Edad Media abundaron fantásticos relatos que narraban la invención del juego, tales como “la historia de los tres sabios”, “la leyenda de Jerjes” y “la leyenda del caballero Palamedes”.<sup>4</sup> Estos relatos se nutrían de una serie de elementos procedentes de la tradición oriental, del pasado clásico, e incluso de las referencias bíblicas.<sup>5</sup> Hasta la alta Edad Media, los tratados de ajedrez que comenzaron a imprimirse en todas las latitudes de la Europa cristiana, incluyeron siempre un apartado con la semblanza histórica del juego, que recogía la pléthora de relatos legendarios sobre la invención de éste.

Tiempo más tarde, a finales del siglo XVIII, comenzaron a articularse las primeras investigaciones sistematizadas que indagaron en el pasado del ajedrez, problematizando en torno al tema de su origen desde un enfoque racionalista y empírico que terminó alentando el surgimiento de las teorías científicistas más populares para la postre, tales como la propuesta de William Jones y Duncan Forbes que postulaban el origen indio del ajedrez.

Podemos discernir, entonces, dos premisas rectoras sobre los orígenes del ajedrez: la del relato mítico o legendario, correspondiente a la tradición medieval; y otra, de la veracidad hipotética, perteneciente a la historiografía de los siglos XVIII y XIX. En un nivel verbal, podemos apreciar que los autores medievales evitaron el término “origen”, prefiriendo hablar de “invención” o “procedencia” del juego; mientras que los autores modernos tendieron a implementar el término “origen”, influenciados, en parte, por los conceptos e ideas evolutivas propias de las ciencias naturales que, en el siglo XIX, permeaban los diferentes campos de estudio.<sup>6</sup> Pero más allá de la forma de los términos, nos encontramos con dos modelos conceptuales, distintos y contradictorios, sobre la misma idea del “origen” del juego: un origen supra-histórico, que asume un momento elevado e

---

<sup>3</sup> Entiendo por “discurso científico” aquel que deviene con la modernidad y construye, o articula, una epistemología fundada en la rigurosidad y objetividad de un método. *Vid.* Michel Foucault. *El orden del discurso*. Trad. Alberto González. Madrid, Tusquets, 2009, 76 p. Sobre la objetividad del conocimiento histórico, Carlos Pereyra señala que éste no depende de un carácter universal o verdadero, sino del sometimiento al contraste y control de sus elementos teóricos e informativos. *Cfr.* Carlos Pereyra. *El pensamiento de la historia*. México, Alianza, 1988, p. 151-160.

<sup>4</sup> *Vid. Infra*, p. 152-153. (Tex. 1 y 2).

<sup>5</sup> *Vid. Infra*, Cap. III, p. 86-89.

<sup>6</sup> *Vid.* Carbonell, *op.cit.*, p. 104-125.

idílico; y otro “real-histórico”, capaz de extraer este momento del marco de lo sublime, para considerarlo desde un enfoque analítico.<sup>7</sup>

Ya que en la producción historiográfica yace la conjunción de elementos metodológicos e ideológicos que han determinado los términos y conceptos con los que, hoy en día, asumimos el pasado del ajedrez, es importante considerar estas dos modalidades historiográficas (la del relato mítico y la de la veracidad hipotética) pues a través de éstas quedó estructurada nuestra idea actual sobre los orígenes de este juego, una idea que no ha dejado de erguirse como aquel “ídolo de los historiadores” (al que hiciera mención Marc Bloch) y al cual asiste nuestra percepción actual, oscilante siempre entre la duda metódica y la tradición mítica.<sup>8</sup>

### I.1. Las fuentes medievales

A partir del siglo XI, encontramos una importante producción escrita en Europa, por la cual el juego de ajedrez apareció registrado como parte de la vida cotidiana de la sociedad cristiana de la Edad Media. Los documentos escritos en aquella época, pueden revelarnos los aspectos sociales e ideológicos que giraron en torno a la práctica del ajedrez y nos permiten identificar a los personajes históricos que tuvieron que ver directamente con este juego.

A continuación propongo la siguiente clasificación de aquellos documentos escritos que, en calidad de fuentes primarias, nos permiten reconstruir el pasado medieval del ajedrez.

- *Fuentes escritas*

El registro escrito del ajedrez en la Edad Media abarcó todos los géneros literarios que se cultivaron en dicho periodo. Para tener un panorama más detallado al respecto, e identificar los documentos escritos más importantes, propongo la siguiente clasificación de textos: documentos de notificación (testamentos, epístolas y crónicas), documentos de carácter

---

<sup>7</sup> He retomado la propuesta teórica de Michel Foucauld, que opone la idea convencional del origen (basado en un discurso que exalta las fuerza metafísicas de la historia) frente a un “origen real-histórico” que persigue una genealogía disociante y crítica. *Vid. Foucauld, Nietzsche, la genealogía, la historia, op.cit., p. 29.*

<sup>8</sup> *Vid. Supra, p. 16. (Nota 1).*

literario (poemas didácticos, sermones y cantares de gesta) y obras especializadas en el juego (los tratados ajedrecísticos).

- Notificaciones testamentarias: nos ofrecen una breve, pero concisa, descripción física del tablero y sus piezas. Entre las notificaciones más antiguas en testimoniar la presencia del ajedrez entre las nobles familias cristianas, destacan seis testamentos procedentes de la Marca Hispánica y expedidos todos a lo largo del siglo XI.<sup>9</sup>
- Epístolas: este tipo de documentos nos dan alguna información sobre el ajedrez, si bien, dichos datos estarían insertos en tramas que pudieran resultar polémicas o dramáticas. Las dos cartas más célebres son: aquella escrita por el arzobispo de Ostia, Pedro Damiani (1061), en la que dicho personaje denunció la práctica del ajedrez entre algunos prelados de su diócesis; la otra corresponde a la tristemente célebre querrela epistolar entre el emperador bizantino, Nicéforo I, y el califa abasida, Harún al-Rashid, que ubica los eventos en el siglo IX.<sup>10</sup>
- Crónicas: Las referencias crónicas también nos ofrecen importantes datos anecdóticos en los que interviene el ajedrez. Entre las crónicas de la corte de Sevilla se relata una famosa partida de ajedrez entre el rey castellano Alfonso VI y el poeta andaluz Ben Ammar (s. XII). Los apuntes del cronista francés, Jean Joinville, sobre la vida del rey San Luis de Francia (s. XIII) nos dan cuenta de algunas anécdotas sucedidas al rey santo en las que figura algún tablero de ajedrez.<sup>11</sup>
- Documentos de carácter literario: dentro de este rubro incluiremos algunos sermones, poemas didácticos y narraciones épicas. Entre los poemas didácticos destacan el *Versus scacci*, poema anónimo escrito en los linderos del año mil, procedente de una abadía benedictina de Einsiedeln (Suiza); el *Moralitas de scacario*, sermón didáctico cuya autoría suele atribuirse al Papa Inocencio III, realizado entre los siglos XII-XIII; la *Suma collationum* del fraile franciscano Juan

---

<sup>9</sup> Vid. *Infra*. Cap. II, p. 43.

<sup>10</sup> Si bien, esta correspondencia epistolar refiere los eventos acaecidos en siglo IX, su traducción en Occidente sucedió hasta el siglo XIII. Por tanto, no podría asegurar que su contenido se mantuviera íntegro al cabo de cuatro siglos, ni que las referencias explícitas al ajedrez fueran las mismas de su versión original. Vid. *Infra*. Cap. V, (Nota 17), p. 120-121.

<sup>11</sup> Vid. Jean Joinville. *Vie de Saint Louis*. Trda. Jauques Monfrin, París, Le Livre de Poche, 1995, 639 p.

de Gales, escrito en la segunda mitad del siglo XIII; y el poema latino de simetría goliarda intitulado *Quaedam moralitas scacchario* escrito durante el siglo XIV.

- Literatura caballeresca: también del rubro literario, pero perteneciente al género de la épica y la caballería, encontramos algunos cantares de gesta que incluyen en sus historias al ajedrez como pasatiempo o afición de sus personajes.<sup>12</sup> Por otro lado, existen menciones al ajedrez en algunos códigos de caballería, tales como la obra *Disciplina clericalis* de Pedro Alfonso de Huesca (s. XI-XII).<sup>13</sup>
- Tratados especializados: a finales del siglo XIII surgieron los tratados de ajedrez, obras escritas que compilaron todo lo referente al juego e incluyeron siempre alguna leyenda sobre su invención. Debido a que algunos de estos tratados gozaron de mucho prestigio, amplia difusión y constantes reediciones, hoy en día constituyen el tipo de documentos escritos más completos en llegarnos desde el medioevo. Gracias a eso, podemos acceder de manera amplia a las siguientes obras: el *Libro de los juegos* del rey castellano Alfonso X el “Sabio”, publicado en 1282; y el *Ludus scaccorum*, del dominico lombardo Jacobo de Cessolis, publicado en 1330.
- Documentos árabes y judíos: Paralelas a las fuentes cristianas, encontramos una serie de obras escritas por autores árabes, persas y judíos, que lograron incidir en el occidente cristiano durante la Edad Media. Las obras que mayor relevancia tendrían en Occidente fueron los *Versos sobre el juego de ajedrez* del poeta hebreo Abraham Ibn Ezra (s. XII); un fragmento del poeta Omar Kayyam (s. XI.XII); y los poemas de los autores judíos ibéricos, como Abraham Badias (s. XIII) con su *Delicias del rey*, y Ben Jachia (s. XIII) con su *Oración elegante sobre el juego de ajedrez*.
- *Vestigios arqueológicos*

Aquellos restos físicos de tableros y piezas de ajedrez, emergentes de la Europa cristiana de la Edad Media, resultan particularmente escasos y en su mayoría se encuentran

---

<sup>12</sup> Para este estudio serán considerados un pequeño pasaje de *La Canción de Roldan*; una leyenda sobre la supuesta partida entre Carlomagno y Garín; y un par de pasajes de *El libro de Don Tristán de Leonis* en su versión española de finales del siglo XV. *Infra*, Cap. V, p. 130-131. (Notas: 48 y 47).

<sup>13</sup> *Vid. Infra*, Cap. IV, p. 96.

incompletos.<sup>14</sup> Estos objetos han sido estudiados por décadas y se encuentran bien clasificados y fechados en distintos museos de Europa, donde, hasta la fecha, se encuentran exhibidos.

Los objetos considerados en esta investigación serán: el llamado “ajedrez de Carlomagno”, hallado entre los tesoros del convento de Saint Dennis (Francia); los “ajedreces vikingos” encontrados en la isla de Lewis (Escocia); los restos del “ajedrez de San Egidio de Peñalba” y el ajedrez de cristal de roca de San Martín de Ager (ambos procedentes de la Península Ibérica).

También, he considerado algunos tableros esculpidos en piedra, circunscritos a las regiones mediterráneas; un tablero ornamental, conocido como el relicario de Roncesvalles; y un tablero de madera taraceada procedente del palacio de los condes de Luna, en León (España).

- *Fuentes pictóricas*

En el terreno de la expresión pictórica medieval, el juego de ajedrez contó con una prolífera representación, por lo cual podemos encontrarlo en escenas de miniaturas, pinturas murales y armas blasonadas.

A este respecto he podido contar con las siguientes obras: las miniaturas que ilustran el “Tratado de Acedrex” del *Libro de los juegos* de Alfonso X el “Sabio”; las ilustraciones de la edición catalana del *De ludus scacchorum* de Jacobo de Cessolis; las miniaturas del *Tractus de ludus scaccorum* (s. XIV); las escenas del *Codex Manesses* (s. XIV) y otras miniaturas “sueltas” (ya que no he podido precisar su procedencia) adscritas a temas literarios; las armas blasonadas de algunos tratados heráldicos como el *Codex Ingeram* (s. XV) y el *Armorial de Gelre* (s. XI-XV).

Finalmente la pintura mural titulada “la muerte jugando ajedrez”, del artista germano Albertus Pictor (s. XV), y una ilustración en grabado con el mismo tema (s. XVI) pero, en este caso, de autoría anónima.

---

<sup>14</sup> Estos vestigios suelen ser las fuentes más controversiales, ya que, en más de una ocasión, los especialistas han puesto en duda la naturaleza real de algunos de estos objetos; es decir, sobre sí son o no auténticas piezas de ajedrez. *Vid. Infra*, Cap. III, p. 74-76.

## I.2. La premisa medieval sobre la invención del ajedrez

Durante la Edad Media el origen del ajedrez se percibió como una producción humana destinada a procurar el entretenimiento y la alegría de las personas, tal como podemos apreciarlo en la siguiente sentencia con la que comienza la primera parte del *Libro de los juegos* de Alfonso el “Sabio”:

Porque toda manera de alegría quiso Dios oviesen les omnes en si naturalmiente, porque pudiesen soffrir las cueytas e los trabeios quando les viniesen. Por ende los omnes buscaron muchas maneras porque esta alegría pudiesen ver cumplidamientrte onde por esta razón fallaron é fizieren muchas maneras de iuegos e de trabeios con que se alegrasen. (...).<sup>15</sup>

En el siglo XIV, Jacobo de Cessolis apuntó en su tratado ajedrecístico una triada de razones por las que el juego de ajedrez habría sido inventado: “La primera y principal fue para corregir y enmendar las costumbres del rey Elvimerodac (...) La segunda, para evitar la ociosidad. La tercera, por la invención de una multitud de sutiles razones.”<sup>16</sup>

Según Jacques Le Goff, las personas del Medioevo se encontraban íntimamente familiarizadas con la noción de “creación” (en un sentido teológico) que solía distinguir a lo antiguo como lo más venerable y verdadero; en consecuencia, persistió una actitud negativa y desconfiada frente a cualquier tipo de novedad.<sup>17</sup> En estas condiciones, raras veces los autores medievales declararían la autoría de su obra como nueva u original, ya que solían asumirse, a sí mismos, como herederos y salvaguardas de un legado antiguo.

Para las gentes del Medioevo la naturaleza, el universo y la humanidad habían sido diseñados y creados por Dios; el resto de las cosas (lo mundano y secular) inventado, en su mayoría, por los sabios antiguos. Bajo esta idea, los orígenes del ajedrez no podían adjudicarse a la creación divina, pues de ningún tipo de juego se habló jamás en el *génesis* bíblico; por lo tanto, debían responder a la inventiva humana. La producción humana era asumida entonces con elevación, sólo si el objeto en cuestión era digno de apreciación. Si bien, el ajedrez fue susceptible a la censura religiosa, el uso didáctico que algunos autores

<sup>15</sup> Vid. *Antología Alfonso X, el Sabio*. “Libro de ajedrez, dados y tablas” México, Porrúa (Sepan Cuantos), 1973, p. 185.

<sup>16</sup> Cfr. Jacobo de Cessolis. *Juego de ajedrez, o, dechado de fortuna*. Trad. Ma. José Lemarchand, España, Ed. Siruela [Selección de lecturas medievales], 1991, p. 13.

<sup>17</sup> Vid. Jacques Le Goff, *En busca de la Edad Media, op.cit.*, p. 52.

hicieron de este juego le confirió una serie de valores superlativos que pronto elevaron su concepto.

El ajedrez comenzó a ser asumido como una maravilla que destacaba, tanto por los materiales nobles con los que solía ser fabricado, como por las condiciones míticas de su supuesta invención o la lejanía de su procedencia. La invención del ajedrez comenzó a ser ubicada en las instancias más remotas del tiempo, pues el valor tácito del juego ascendía por su supuesta longevidad, de la misma manera en que se exacerbaba el valor de un linaje. Algunos relatos presumían al ajedrez como un objeto advenedizo en Europa, procedente de la región asiática, ya fuera de Asiria o de la India Mayor. Entre los relatos más destacados que postularon una procedencia oriental y remota del ajedrez encontramos la “leyenda de los tres sabios” (transcrita en el *Libro de los juegos* del rey Alfonso X de Castilla) donde se mencionan a tres posibles inventores del juego de los dados, las tablas y el ajedrez, ubicando los acontecimientos en la India “Mayor”.<sup>18</sup> Por otro lado, Jacobo de Cessolis refirió una leyenda que atribuía la invención del ajedrez a un sabio caldeo llamado Jerjes, ubicando los hechos en la región asiria durante los tiempos bíblicos.<sup>19</sup> Algunos autores judíos, como Abraham Badias (1250), postulaban las siguientes versiones concernientes a la invención del ajedrez: el mito de Thoth (atribuido al filósofo griego Platón) el cual ubicaba los hechos en el antiguo Egipto; el relato de los hermanos Lidio y Tirreno; la leyenda de Sissa (posible hijo de un insigne astrónomo y geómetra hindú) y la historia del sabio Jerjes.<sup>20</sup>

La invención del ajedrez comenzó a ser reverenciada al grado de una hazaña, verbigracia de algún personaje ilustre (sabio o guerrero). Por esa razón, las leyendas y mitos sobre la invención, o importación del juego al mundo cristiano, asociaron a una serie de personajes prominentes de la caballería y el ámbito culto: guerreros como Palamedes, Alejandro Magno y Julio César; y sabios de la Antigüedad, griegos (como Aristóteles y Platón), caldeos (como el sabio Jerjes), e incluso hindúes (como Sissa).

---

<sup>18</sup> Vid. Alfonso X, el Sabio. *loc.cit. Infra*, Tex.1, p. 152.

<sup>19</sup> Vid. *Infra*, p.153. (Tex. 2). Algunos autores como José Brunet, asocian esta leyenda con la versión que supuestamente postuló, años atrás, la princesa e historiadora bizantina Ana Comneno. Vid. Brunet, *op.cit.*, 223.

<sup>20</sup> Resulta probable que la versión que adjudicaba la invención del juego al rey hebreo Salomón el grande, fuera también promovida por autores judíos. *Ibid.*, p. 225.

En la medida en que las obras del mundo clásico emergían en el ámbito culto del occidente cristiano, se suscitó la idea de que el ajedrez había sido conocido por los antiguos griegos. Jacobo de Cessolis suponía que el ajedrez (inventado en Asiria, según la leyenda de Jerjes) había pasado de los caldeos a los griegos; mientras que Alexander de Bernay (s. XII), en su *Poema de Alejandro*, proponía un traspaso de Asia a Europa por intervención del célebre macedónico Alejandro Magno.<sup>21</sup> Por otro lado, uno de los personajes del universo literario medieval mayormente asociado al ajedrez fue Palamedes, de quien coexistieron dos versiones en aquella época: el Palamedes “aqueo” y el Palamedes “artúrico”. El Palamedes “aqueo” corresponde a un personaje de la *Iliada* de Homero, quien habría destacado por su aguda sapiencia y capacidad inventiva; en base a estas cualidades, algunos eruditos medievales atribuyeron a este personaje la invención del ajedrez durante el sitio de Troya.<sup>22</sup> Por otro lado, el Palamedes más emblemático fue el personaje de los ciclos artúricos, un caballero de origen babilónico que se convirtió al cristianismo; a este Palamedes se le adjudicó la introdujo del juego de ajedrez en el mundo cristiano, durante su ingreso en la corte del rey Arturo, con la intención de ofrecer a sus compañeros de armas un noble pasatiempo.<sup>23</sup>

Para los autores medievales, que desde el siglo XIII buscaron conocer los orígenes del ajedrez, sus referencias obligadas fueron la Antigüedad y la región oriental, dos escenarios sobre los cuales Occidente seguía proyectado sus más altas empresas políticas (alentada por la idea de cruzada) y la cimiento de su propia cultura (enfaticada en cada renacimiento cultural). De este modo, los distintos mitos y leyendas sobre la invención del ajedrez proyectaron, por un lado, una imagen idealizada del Oriente que resultaba exótica y fascinante en el imaginario medieval;<sup>24</sup> y al mismo tiempo reflejaban la revaloración y recuperación gradual de los modelos y arquetipos del pasado clásico en el mundo cristiano.

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 246.

<sup>22</sup> Ruy López será uno de los autores cristianos en retomar esta leyenda, según el autor “tal cual la cuentan los antiguos sabios”. Cfr. R. López. *Libro de la invención liberal y arte del juego de Axedrez*. Casa de Andrés de Angulo, Alcalá, 1561, Cap.III, p. 67. Edición facsímil en: <http://www.worldchesslinks.net/szie0.html>. (consultado en: agosto 2012).

<sup>23</sup> Vid. M. Pastoureaux. *La vida cotidiana de los caballeros de la tabla redonda*. Trad. Armando Ramos García, Madrid, Temas de hoy, 1990, p. 49.

<sup>24</sup> Ciertamente se trata de un Oriente diferente al que concebimos hoy en día. Para las personas de la Edad Media, el Oriente comprendía una región que se extendía desde el Norte de África, al Este de Europa

Durante la Edad Media, la Historia perteneció al dominio de la retórica y no bastarían los escrúpulos eruditos para desplazar los imperativos de la tradición, frente a lo cual todo afán racional quedaba rebasado ante el peso del significante simbólico. Por ello, los autores medievales de los mitos y leyendas concernientes a los orígenes del ajedrez (juglares anónimos, clérigos, eruditos judíos y cristianos) no tuvieron el propósito de presentar una sola “verdad” de las cosas, sino que aspiraron a generar relatos que cumplieran una función didáctica (moral y analógica), cuyas representaciones integraban un equilibrio entre lo fantástico y lo real, pues, después de todo, “el historiador medieval (nos recuerda Alfonso Mendiola) es el individuo que genera relatos a partir de los acontecimientos. La historia, para él, no son los hechos sucedidos sino la transformación de ellos en narraciones”.<sup>25</sup>

### I.3 La historiografía de transición: del siglo XVI al XVIII

El siglo XVI implicó una etapa de transición historiográfica entre la tradición medieval y las premisas modernas que se concretaron a finales del XVIII. Entre los siglos XVI y XVII, los autores de los nuevos tratados ajedrecísticos seguían incluyendo en sus obras un correlato histórico sobre la invención del ajedrez, de la misma manera en que lo hacían sus venerables predecesores. A pesar de pertenecer a una época que pretendía distanciarse del Medioevo, la mayoría de los autores del siglo XVI no renunciaron a su tradición mítica (principalmente a aquella inspirada en el mundo clásico)<sup>26</sup> y compilaron una serie de relatos procedentes de la Edad Media. Los más celebres tratadistas de este periodo, tales como Ruy López (1584), Gianutio (1597), y Pietro Carrera (1617), se replantearon los orígenes del ajedrez a partir del testimonio que las autoridades del pasado habían dejado. En estos términos, la transición de época (que presupone el Renacimiento) resulta paradójica, pues, si bien los autores renacentistas mostraban cierta actitud indagatoria capaz de cuestionar los hechos referidos por la tradición, la mayoría de ellos terminó aceptando y promoviendo algunos mitos medievales. En la medida en que sus planteamientos sobre los orígenes del

---

(incluyendo a Bizancio) y hasta las tierras de la India Mayor, en los confines del mundo. *Vid.* Le Goff, *Lo maravilloso y cotidiano en el Occidente medieval*. Trad. Alberto L. Bixio. Barcelona, Gedisa, 1999, p. 11-14.

<sup>25</sup> *Cfr.* Mendiola, *op.cit.* p. 47.

<sup>26</sup> En 1527 el obispo Marcus Hieronymus Vida compuso un poema latino en hexámetros, en el que describía una partida de ajedrez olímpica en la que intervienen las deidades del panteón grecolatino. *Vid.* Gerónimo Boroa. *El ajedrez, tratado de sus principios fundamentales*. Zaragoza, Biblioteca Nacional de España, 1859, p.22-34. Versión en línea: <http://es.scribd.com/doc/91211317/>. (Consultado en Marzo de 2013).

ajedrez intentaban alejarse del horizonte medieval, se apegaron a éste hasta cristalizar los remanentes de la tradición en sus obras.

El célebre jugador castellano, Ruy López de Sigura, constituye el mejor ejemplo de esta paradójica transición historiográfica, pues a pesar de moverse con una actitud dubitativa al momento de referirse a los relatos que “dicen” o “cuentan” los orígenes del ajedrez, termina aceptando una serie de soluciones míticas:

...Quien fue el inventor de este juego, hay diversas opiniones sobre ello. Unos dicen haber sido inventores los moros, y esto porque entre ellos se juega mucho... pero no hay testimonio firme para probarlo; esto es falso, porque mucho antes que vinieran los moros ya se conocía este juego [en España]. Otros dicen que lo hubieron inventado los hermanos griegos Lidio y Tirreno...lo cual, como dice Damianni en su libro... otros hombres con mayor autoridad afirman haber sido inventado por Palamedes el griego, estando sobre Troya, y que fue un varón instruido e inventor de muchas cosas.<sup>27</sup>

Sin embargo, podemos reconocer el mérito de la obra de Ruy López, pes será una de las primeras en romper con el carácter moralizante religioso de los tratados del siglo XIV, presentándonos un enfoque erudito, de carácter secular, que pretendió equiparar al juego de ajedrez con una ciencia, ya que éste cuenta con una base matemático-geométrica que lo identifica con el trivium de las artes liberales.<sup>28</sup>

El giro historiográfico llegó a finales del siglo XVII, con la obra del orientalista inglés Thomas Hyde (1636-1703), *De Ludus Orientalibus*, publicada en 1694.<sup>29</sup> A través de breves descripciones, Hyde menciona una serie de términos referentes al juego en árabe, persa, hebreo, latín, castellano, inglés, francés, alemán, armenio, sanscrito, turco y en ocasiones hasta en chino.<sup>30</sup> De esta manera, el *Ludis Orientalibus* ya no alberga referencias mitológicas (como el de los tratados medievales) sino que pretende ser objetivo, descriptivo

<sup>27</sup> Ruy López de Sigura, *loc.cit.* Alfonso Mendiola distingue entre una verdad para los historiadores medievales, fundada en el testimonio (lo que se vio con sus propios ojos, se escuchó decir o supo); en contraste con la crítica a los documentos implementada en las metodologías modernas. *Vid.* Mendiola, *op.cit.* p. 48.

<sup>28</sup> “Científico” en el sentido de aquella época, es decir, como un amplio conocimiento acumulado basado en el prestigio de su autoría. *Vid.* Le Goff, *Los intelectuales en la Edad Media*. Trad. Alberto L. Bixio. Barcelona, Gedisa, 2ª edición, 1990, p. 11-14. En su primer capítulo, Ruy López califica al ajedrez como un “juego de ciencia e inuención mathemática” [sic]. Ruy López, *op.cit.*, fol. 1-4.

<sup>29</sup> En la parte dedicada al juego de ajedrez, la obra incunable reúne una serie de ilustraciones grabadas y un diseño poliglota de párrafos y columnas. *Vid.* T. Hyde. *De Ludis Orientalibus*. Londres, Oxonii, Theatro Sheldoniano, 1694. Versión en línea: <http://books.google.com.mx/books/about/> (Consultado en Enero de 2013).

<sup>30</sup> *Ibid.* p. 46-63.

y divulgativo; en pocas palabras, se trataría de una de las primeras obras enciclopédicas sobre el juego de ajedrez. Esta singular obra marca la ruptura definitiva entre la percepción histórica tradicional sobre el pasado del ajedrez y su nueva concepción empirista.

En la segunda mitad del siglo XVIII, entre 1771 y 1775, Richard Twiss (1747-1821) un excéntrico coleccionista y viajero británico, realizó una obra enciclopédica sobre el ajedrez que lleva por título *Chess*. En esta obra, Twiss partió de la valiosa información recabada por Hayde, para proponer una ruta hipotética por la que el juego de ajedrez habría sido difundido en Europa, ubicando en España el acceso primordial de su introducción.<sup>31</sup>

#### I.4. La premisa moderna del origen del ajedrez

Para algunos historiadores y eruditos de los siglos XVIII y XIX, el tema del “origen” no representaba un objeto exclusivo de la reflexión filosófica y teológica; sino que además constituía una categoría del tiempo histórico con fundamental importancia en la concepción del pasado. La idea del “origen” intervenía en todas las materias de estudio, tal como se puede apreciar desde el título de importantes obras: *Discurso y fundamento del origen de la desigualdad entre los hombres* (Rousseau, 1775), *El origen de las especies* (Darwin, 1859), *El origen de la familia* (Engels, 1884), etc. Para muchos estudiosos de la historia, pertenecientes a este periodo, el origen de muchas cosas permanecía oculto o extraviado a la espera de su hallazgo o desciframiento; se trataba de una instancia del pasado altamente estimada, a la que se intentaría retornar bajo el auspicio del pensamiento racionalista y el método científico.

Cuando entre los siglos XVIII y XIX se terminó aceptando (con base en criterios empírico-rationales) el vínculo “genealógico” que asociaba al ajedrez moderno con otros juegos orientales, algunos autores intentaron identificar un mismo antepasado, un modelo matriz que (según cada autor) al haberse esparcido por el resto del mundo habría mutado adquiriendo características locales propias de las culturas que lo conocieron y asimilaron. En esta ocasión, las leyendas y los mitos de tradición medieval no tuvieron el atractivo ni la influencia apremiante que, hasta el siglo XVII habían ejercido. Ahora, eran los vestigios arqueológicos y los textos antiguos las principales fuentes para recuperar el pasado del

---

<sup>31</sup> Vid. Richard Twiss. *Chess*. Londres, Bayerische Staatsbibliothec München, 1787, 191 p. Versión en línea: <http://www.worldchesslinks.net/szie0.html> (Consultado en Noviembre de 2012).

ajedrez; a partir de estas fuentes se implementó una observación asociativa que solía establecer paralelismos y conexiones a partir de rasgos y elementos susceptibles (formas, colores, palabras). Este sencillo procedimiento permitió concatenar una serie de aspectos o rasgos compartidos entre el ajedrez occidental y otros juegos orientales, con lo cual se reforzó la idea que emparentaba al ajedrez con los pueblos y culturas que desde la Antigüedad habían desarrollado juegos de tablero, tales como los egipcios, asirios, hindúes y persas.

A finales de siglo XVIII el célebre orientalista inglés, Sir William Jones (1746-1794) propuso su teoría del origen hindú del ajedrez. Sus tesis fueron publicadas, en un primer momento, de manera fragmentada en los artículos con los que colaboraba periódicamente para la revista *Asiatic Researches* (1798) y fueron compiladas, más tarde, en su monumental obra *Investigaciones sobre la India antigua y moderna*.<sup>32</sup> En estos fragmentos, W. Jones estableció (por primera vez) una relación entre el juego de ajedrez occidental y el *chaturanga* indio; esto durante su estancia en Calcuta, entre 1784 y 1794, tiempo en el cual pudo acceder a una gran cantidad de fuentes brahmánicas y conocer de primera mano los juegos de tablero habidos en la India.<sup>33</sup> Para completar su teoría, Jones se valió de las aportaciones y observaciones del capitán Hiram Cox (1760-1799), aficionado al ajedrez y residente británico en Bangladesh, quien conocía bien las reglas y modos de jugar al *chaturanga* y quien también sugirió, por vez primera, una fecha aproximada para la invención del susodicho juego: según él, unos tres mil años a.C.<sup>34</sup> William Jones llegó a suponer que el origen del ajedrez había tenido lugar en un momento excepcional (a partir de su hipotética invención) soslayando con ello su proceso constitutivo y enfatizando sobre la autoridad de un posible sabio desconocido: “la bonita sencillez y extremada perfección de este juego, tal como comúnmente se jugaba en Europa y Asia me convence que fue inventado por el esfuerzo de un gran genio; aunque no fue completado por innovaciones

---

<sup>32</sup> Vid. William Jones. *Studies of chess*. Vol. I, Londres, Samuel Bagster, 1803, 267 p. <http://www.worldchesslinks.net/szie0.html> (Consultada en Agosto de 2012).

<sup>33</sup> Vid. *Enciclopedia Británica (1910-1911)*, The University of Chicago, U.S.A. Edit. Daphne Daume, et.al., vol. VI, p. 610.

<sup>34</sup> Vid. Brunet, *op.cit.*, 21-48.

graduales, sino que fue formado de primera intención...no obstante no he podido encontrar en los escritos clásicos de los brahmanes la menor mención (...)"<sup>35</sup>

Tiempo después, a mediados del siglo XIX, Duncan Forbes (1798-1868) retomaría la línea de investigación de su compatriota y predecesor en la universidad de Calcuta, W. Jones, complementando el trabajo de aquel y sistematizando sus fuentes. Además, Forbes se apoyó en el estudio de fuentes persas y árabes que él mismo había traducido y catalogado para el museo Británico de Londres; gracias a esa labor de archivo, Duncan Forbes pudo realizar su investigación histórica sobre el origen oriental del ajedrez y en 1860 publicó su obra *A History of Chess*. En esta obra, Forbes aceptó también al *chaturanga* como el ancestro más remoto del ajedrez, adjudicándole una antigüedad de tres mil años a.C., basándose principalmente en un texto védico conocido como el *Bhavishya Purana*.<sup>36</sup> Forbes también estimo que el ajedrez habría ingresado en Europa durante la Edad Media, por mediación de los árabes que invadieron la Península Ibérica en el siglo VIII d.C. Para explicar esto, Forbes esbozó un plano secuencial de difusión del juego que comenzaba en la India, pasaba a Persia, luego a los árabes y de estos a los cristianos por la Península Ibérica.<sup>37</sup>

Durante el siglo XIX, el ajedrez en Europa gozó de un brillante periodo de fomento y desarrollo, en gran medida gracias al entusiasmo y esmero de su comunidad ajedrecística; de esta manera, tanto jugadores como el público estudioso del ajedrez, le hicieron importantes aportaciones teóricas e historiográficas al juego.<sup>38</sup> Quienes indagaron sobre el pasado del ajedrez pronto generaron tendencias en la manera de asumir o plantear su origen y devenir histórico. Por un lado, William Jones había alentado la idea de que el ajedrez había sido inventado de primera intención, lo cual permitió a muchos pensar que desde el momento de su invención el ajedrez se había mantenido (en lo esencial) íntegro; esta idea

---

<sup>35</sup> *Idem.*

<sup>36</sup> Son llamados así, porque procederían de la antigua religión védica (previa a la religión hinduista); Así mismo, los cuatro textos védicos son los más antiguos de la literatura india. *Vid.* "Literatura sanscrita", en *Brújula, enciclopedia temática*, México, Ed. Normal, 1998, p. 301-304.

<sup>37</sup> La teoría de Forbes fue duramente atacada, a finales del siglo XIX, por el historiador catalán José Brunet y Bellet. Al respecto, Brunet sostiene que: "...siendo que este origen es, por el contrario, muy controvertible por apoyarse en un solo documento sospechoso, moderno, falso y mal fundado, a causa de haber sido extraído de un libro que está lejos de tener la antigüedad que se le atribuye". *Cfr.* Brunet, *op.cit.* p. 10.

<sup>38</sup> Ciertamente, no todos los historiadores del ajedrez eran buenos jugadores; mientras que no siempre los buenos jugadores se ocuparon del estudio sistemático del pasado de este juego.

asumía el devenir histórico del ajedrez como una serie de adaptaciones regionales que apenas habrían alterado sus formas superficiales. Emanuel Lazker (jugador Gran Maestro,<sup>39</sup> matemático y filósofo alemán) imbuido de una visión romántica, a principios del siglo XX apuntó lo siguiente: “El ajedrez, como ya se dijo, ha cambiado... pero sólo en su apariencia (en sus formas), de ninguna manera en su *esencia*, su idea. Ésta ha permanecido inalterada a lo largo de sus muchos siglos de vida.”<sup>40</sup> Por otra parte, la obra de Forbes alimentó la idea que asumía que el ajedrez era resultado de alteraciones graduales, pero desde una visión progresiva que suponía que el ancestro más remoto del juego era el *chaturanga* y su culminación moderna el ajedrez *stauton* de la era industrial.<sup>41</sup> De esta manera, no sólo se consideró el devenir histórico del juego como una línea en progreso, sino además como un modelo universal que sintetizaba distintos momentos y elementos culturales y podía instaurarse en cualquier rincón del planeta manteniendo sus características esenciales.<sup>42</sup>

Las tesis inauguradas por William Jones y Duncan Forbes gozaron de una enorme difusión y aceptación entre la comunidad científica y ajedrecista europea, convirtiéndose así en el paradigma decimonónico que abrió nuevas perspectivas de investigación históricas apoyadas, principalmente, en la antropología y el análisis filológico. El mérito de estas obras radica en haber trasladado el pasado del ajedrez del dominio del mito al dominio del racionalismo empírico.

No obstante, al cabo de un tiempo, el paradigma del origen indio del ajedrez fue sometido a discusión, cuando una nueva generación de historiadores del ajedrez contó con nuevas evidencias capaces de replantear las teorías canónicas de los eruditos británicos. El historiador alemán Albrecht Weber (1825-1901) y el holandés Antonio Van der Linde

---

<sup>39</sup> Actualmente, la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) otorga este título a los jugadores más destacados con un rating de 2500 y que han competido por el Título Mundial. *Vid.* World chess federation, <http://www.fide.com/> (Consultado en: mayo 2012)

<sup>40</sup> (Las cursivas son mías) *Cfr.* Emanuel Lasker. *Manual de ajedrez*. Trad. Jesús Suárez. México, Editorial Planeta, tercera edición, 1992, p. 25.

<sup>41</sup> El modelo *Staunton* fue diseñado por el promotor y jugador de ajedrez Howard Staunton, en 1849. Desde entonces es el modelo reglamentario en todos los torneos oficiales de ajedrez. *Vid.* Boroa, *op.cit.*, p. 64.

<sup>42</sup> Podemos entender esta proclividad generalizada hacia los conceptos “universal” y “progreso” como una tendencia en algunos autores modernos por reconocer un desarrollo general positivo en la historia; estos mismos conceptos estuvieron configurados en las principales corrientes historiográficas y filosóficas de entre los siglos XVIII y XIX, siendo el axioma conductor de las más célebres teorías teleológicas: la sociedad cosmopolita (Kant), el triunfo de la libertad (Hegel), la sociedad comunista (Marx), la apoteosis de la evolución (Quinet), el cientificismo positivista (Comte). *Apud.* Carbonell, *op.cit.* p. 111-112.

(1833-1897) descubrieron que el antiguo texto *Bhavishya Purana* (en el cual Duncan Forbes decía encontrar las referencias más antiguas del *chaturanga* indio) no era ni remotamente tan antiguo como Forbes sugirió (tres mil años a.C.) sino que había sido escrito hacia el siglo XVI d.C. Estos mismos historiadores descubrieron, más tarde, que en el purana citado ni siquiera existían las referencias que Forbes postulaba como alusivas al *chaturanga*.<sup>43</sup>

Por su parte, José Brunet y Bellet (1818-1905) llevó a cabo una extensa investigación sobre los orígenes del ajedrez, basado en el minucioso estudio de los autores en boga, para rechazar toda tesis que proclamara y defendiera el origen oriental del juego, en una época en la que dicha teoría gozaban de la mayor aceptación y divulgación en Europa.<sup>44</sup> A pesar de que la tesis de Brunet fue capaz de plantear una crítica audaz a las teorías de mayor autoridad de su tiempo, en este autor aún palpitaba el deseo por encontrar el mismo origen ancestral que tan afanosamente habían buscado sus homólogos británicos; por esa razón, Brunet propuso que el ajedrez tendría sus orígenes más remotos en el antiguo Egipto, unos tres mil años a.C. La prueba irrefutable para que Brunet llegase a esta conclusión fue una antiquísima escena en relieve, hallada en los restos de la antigua Tebas, donde están representados dos personajes jugando sobre un tablero con pequeñas piezas figuradas.<sup>45</sup> Si bien, este juego egipcio resulta similar al ajedrez, en tanto que se jugaba sobre un tablero con piezas figuradas, el caso resulta semejante a las teorías que proponen al *chaturanga* como el ancestro más remoto del ajedrez, y por ende pretenden establecer una relación de sucesión unívoca (que por tanto he de rechazar del todo).

No obstante, las tesis de W. Jones y D. Forbes se mantuvieron vigentes hasta muy entrado el siglo XX, convirtiéndose en la referencia obligatoria para cualquier investigación

---

<sup>43</sup> Vid. *Apud*. Brunet, *op.cit.*, p. 42-46.

<sup>44</sup> Plenamente comprometido con una verdad inexorable, su trabajo está sólidamente fundamentado en una cantidad abrumadora de fuentes documentales, restos arqueológicos y en el análisis heurístico y filológico que utiliza para contrastar y refutar las traducciones y conclusiones de aquellos historiadores del ajedrez que, a lo largo del siglo XIX, alentaron la idea del origen oriental de este juego. *Ibid.* 424 p.

<sup>45</sup>La teoría de José Brunet, en resumen, supone que el modelo original fue inventado en el antiguo Egipto y que de éstos pasó a los griegos, quienes lo asimilaron a sus códigos y lengua; posteriormente los romanos lo habrían aprendido de los helénicos y, durante las invasiones bárbaras, el juego se habría mantenido vigente en la parte oriental del imperio. Finalmente, de los bizantinos habría pasado a los persas y de éstos últimos a los árabes. *Ibid.* p. 84-204.

enfocada en el pasado del ajedrez.<sup>46</sup> Desde entonces, la historiografía contemporánea ha contado con nuevas herramientas de exploración y análisis, con las cuales se esperaría un acercamiento más profundo a este tema. Sin embargo, aún persisten algunos remanentes historiográficos que limitan el efectivo desciframiento del pasado del ajedrez (en particular de su periodo medieval) de los cuales, quizás el más pernicioso sea la obsesa búsqueda de un origen unívoco.

---

<sup>46</sup> La obra de Harold Murray, cuya tesis central, hasta ahora la más difundida y aceptada, reanima con vigor las hipótesis propuestas por sus antecesores británicos: aquellas que sostiene que el ajedrez moderno descendería del *chaturanga* indio. [H. Murray, *History of chess*, Oxford University Press, 1913.] *Apud.* Michel Pastoureau. *Una historia simbólica...op.cit.*, p. 299, n. 1.

## II. Rutas y trayectorias: la difusión del ajedrez en el Occidente medieval

---

La vitalidad de una civilización se deja sentir tanto por su expansión como por su capacidad de recibir y asimilar  
*Franz George Maier*<sup>1</sup>

En 1675, Jaques Doublet escribió una historia de la abadía de Saint Denis (Francia) que incluía un detallado catálogo sobre los tesoros del recinto; entre estos objetos destacaban quince piezas hechas en marfil del que fuera un magnífico juego de ajedrez medieval, cuya ostentación dejaba suponer que habría pertenecido a un personaje importante. Al momento de ser puestas en exhibición (ca. s. XVIII) una leyenda local atribuía la propiedad original de las suntuosas pieza al célebre emperador franco, Carlomagno. En resumen, dicho relato presume lo siguiente: Al ser coronado Carlomagno, en la Navidad del año 800 d.C., el sultán árabe abasida, Harum Al-Rashid, en un gesto de buena voluntad, envió desde Bagdad una comitiva con ricos obsequios destinados a homenajear al soberano cristiano.<sup>2</sup> Ahora podemos imaginar semejante escena: una caravana colmada de tesoros desplazándose desde Bagdad hasta la tierra de los francos, a través de Anatolia y el norte de los Balcanes; o quizás por el norte de África, Al-Ándalus y los Pirineo.

Si bien es claro que el relato anterior jamás podrá brindarnos los detalles itinerarios de este singular viaje, en cambio nos permite plantear una cuestión fundamental en la génesis y proceso histórico del ajedrez medieval: el de su difusión. Esta cuestión vuelve a conectarnos, irremediablemente, con el problema de los orígenes del juego.

La difusión del ajedrez en la Edad Media dependió, principalmente, del entramado comunicativo que mantuvo en contacto a los distintos reinos del occidente cristiano: las rutas comerciales, los caminos sacralizados y las corrientes oceánicas, los vínculos feudales entre los linajes nobles, las redes eclesiales y catedralicias. Muy al contrario de las ideas

---

<sup>1</sup> Vid. Maier, Franz George. *Bizancio*. Trad. México, Editorial Siglo XXI, 1974, p. 163.

<sup>2</sup> Podemos encontrar la anterior leyenda en: Brunet, *op.cit.*, p. 233-235. Y en F. Ll. Cardona, *Mitología del ajedrez*. Barcelona, Edicomunicación, 200, p.38-40. Por su parte, Michel Pastoureau supone que dicha leyenda corresponde más a una construcción literaria, creada por los mismos monjes de Saint Denis con el propósito de exaltar el prestigio local de su abadía, advirtiendo en ello el empleo discursivo de las reliquias. Cfr. Pastoureau, *Una historia simbólica...op.cit.*, p. 300.

tradicionales que concibieron a la Edad Media como un periodo estático e incapaz de generar un movimiento de expansión, la difusión del ajedrez permite advertir una situación distinta, en la que podremos percibir un impulso dinámico que hubo palpitado tenazmente en el interior del occidente medieval cristiano.<sup>3</sup>

Hoy en día, persiste una tendencia a reducir la complejidad del proceso de difusión ajedrecista a su expresión mínima, es decir, a un “momento inaugural” que pretende trazar una trayectoria univoca (Oriente-Occidente) que valdría igual para todas las regiones del mundo cristiano. En la Edad Media, la leyenda del caballero Palamedes sintetizó perfectamente la idea de la introducción fundacional del ajedrez en Europa. Según esta leyenda, Palamedes, quien procedía de Babilonia, había arribado a la mítica Camelot llevando consigo un tablero de ajedrez con sus piezas, objeto entonces desconocido entre los cristianos.<sup>4</sup>

En 1776, Richard Twiss concibió una trayectoria causal, con una tentativa sucesión cronológica, que postulaba una trayectoria del oriente al poniente, pasando, primero, por el Medio Oriente y el norte de África, hasta llegar al extremo occidental del continente europeo: “El juego del ajedrez, se ha supuesto, fue inventado en la India, en el siglo VI. Los persas lo habrían enseñado a los árabes, quienes lo introdujeron en España, y fue traído a Inglaterra durante el reinado de Guillermo el conquistador (1066).”<sup>5</sup>

La idea moderna sobre la procedencia extranjera del ajedrez, destacó a la región ibérica como la principal puerta de introducción del juego en el mundo cristiano, a partir del arribo musulmán sobre la Península durante el siglo VIII. Esta hipotética trayectoria se convirtió en la teoría más aceptada del siglo XIX y lo sigue siendo hasta nuestros días. Únicamente José Brunet se atrevió a proponer un esquema radicalmente opuesto: una

---

<sup>3</sup> Al respecto, Alfonso Mendiola critica severamente las visiones tradicionales sobre la Edad Media que considerar cualquier idea de expansión europea en base a un “imaginario capitalista-mercantil” [sic]. *Vid. Mendiola, op.cit.* p. 36.

<sup>4</sup> Aunque no he accedido a este relato de manera directa, no dudo de su existencia pues lo he encontrado referido en más de una ocasión por los historiadores del juego, desde Brunet hasta Pastoureau; este último autor ha prestado especial atención al Palamedes literario y a su relación simbólica con el juego, además de ofrecernos un resumen del relato que he referido arriba. *Vid. Pastoureau, Una historia simbólica...op.cit.*, p. 298-299, n. 6.

<sup>5</sup> (La traducción es mía) *Cfr. Richard Twiss, op.cit.* p. 1. Esta tentativa trayectoria tuvo especial resonancia en las obras historiográficas de los siglos XIX y XX, convirtiéndose en la teoría más aceptada y convenida hasta nuestros días.

procedencia autárquica del ajedrez occidental, con su sucesiva exportación hacia el Oriente, primero, del Mediterráneo a Bizancio y Persia, y más tarde de los condados barceloneses hacia Al-Ándalus.<sup>6</sup>

Considerar la difusión del ajedrez en el mundo cristiano de la Edad Media, equivale a asumir que nos encontramos ante un fenómeno histórico de mayor envergadura y complejidad, que dista de tener una sola modalidad y de pertenecer a un “momento fundacional”. Es importante comenzar a romper con la tendencia historiográfica que concibe una sola trayectoria de introducción o difusión del juego, ya que, de lo contrario, mantendremos una imagen estática y reducida de su pasado.

La difusión del juego de ajedrez en la Edad Media comprende un proceso de larga duración, que contó con una variedad de direcciones y con la intervención de una multitud de agentes humanos. Pese a tratarse de un movimiento un tanto caótico, mantuvo un avance progresivo. Por esta razón, la imagen que intentaré dilucidar pretende captar la amplitud y los alcances de este fenómeno sobre el espacio y el compuesto social del mundo cristiano, reconociendo sus trayectorias, así como la variedad de formas y modos de difundirlo.

Para apreciar adecuadamente este fenómeno histórico, que fluyó sobre la superficie del occidente cristiano, será preciso delimitar nuestro espacio, destacando las regiones culturales en relación con los diferentes emplazamientos o referencias arqueológicas: la Península Ibérica, los litorales mediterráneos de Europa, el mar del Norte y el interior continental (la región franca, germana y euroasiática). Por tanto, contamos con una serie de regiones o zonas culturales que, a su vez, jugaron un papel prominente en la difusión del ajedrez según determinada etapa o periodo. La primera etapa comienza aproximadamente entre los siglos VIII d.C. y XI; comprende la región bizantina, la región italiana y la región ibérica, pues encontraremos aquí los emplazamientos arqueológicos más primitivos del ajedrez en tierras cristianas.<sup>7</sup> Una segunda etapa transcurre entre los siglos XI y XIII,

---

<sup>6</sup> Básicamente, su tesis nos plantea la continuidad de un modelo greco-latino (según él, presente desde antiguo en la zona mediterránea), pues Brunet percibió una mayor preservación de la cultura clásica durante la Edad Media en la región litoral del Mediterráneo occidental, en contraste con el centro y el norte de Europa. *Vid. J. Brunet, op.cit. p. 212-216.*

<sup>7</sup> Hasta la fecha, ningún documento medieval puede corroborar (de manera contundente) la fecha inicial que me propongo manejar en la periodización de dicha primera etapa. Ésta corresponde a una propuesta hipotética que asumo tentativamente en consideración a dos factores: la presencia de los bizantinos en Italia y la

incluye a las regiones interiores de Europa (la zona gala y germana) y del extremo norte (las islas Británicas y la costa Báltica).<sup>8</sup>

### II.1. Primera etapa de expansión: siglo VIII al XI d.C.

Durante esta primera etapa, el contexto mediterráneo fue el escenario más propicio para el tránsito de elementos lúdicos de distinta índole. Según la ubicación de los restos ajedrecísticos más antiguos, los primeros lugares de enclave y germen del juego estuvieron circunscritos a tres regiones litorales del Mediterráneo: Constantinopla, la Península Italiana y la Península Ibérica. Estas regiones compartían una situación común: fueron espacios fronterizos entre la cristiandad y el mundo islámico. Su peculiar situación geopolítica los convirtió en terrenos inestables, pero al mismo tiempo en intersecciones excepcionales y privilegiadas; se trataba, en estos casos, de fronteras interactivas por las cuales distintas civilizaciones establecieron una relación concreta capaz de generar un importante intercambio cultural, a través de relaciones comerciales, vínculos políticos y una convivencia cotidiana.

Podemos considerar dos factores, de tipo social y económico, que condicionaron el intercambio de los elementos que permitieron la difusión del ajedrez: un tráfico constante de mercancías y una serie de vínculos feudales a través de los cuales también fluían objetos y modelos culturales.

Hasta el siglo VIII, el mar Mediterráneo sobresalía como la más importante vía de comunicación e intercambio entre los pueblos del Occidente y el Oriente. Aunque por un tiempo el mundo cristiano vio limitada su participación dentro de esta importante arteria comercial, el intercambio y las relaciones interregionales a través del espacio marítimo no desaparecieron del todo; por el contrario, algunos pueblos cristianos se adaptaron a las nuevas condiciones constituyendo un reducido comercio, algunas veces vedado por las autoridades de su tiempo. Entre los siglos VI y XI los pueblos que destacaron en este

---

irrupción islámica en el Mediterráneo. Considero que estos elementos abrieron las condiciones que permitieron la conformación de las primeras formas ajedrecistas en Occidente.

<sup>8</sup> Durante este periodo los primeros modelos ajedrecísticos ya se habían generado en la Península Italiana e hispánica, entre los siglos IX y XI. Fueron estos modelos ajedrecísticos los que se difundieron sobre las regiones centrales y nortes de Europa, posteriormente al siglo XI.

escenario marítimo fueron primero los bizantinos, sucesivamente los musulmanes y finalmente los normandos.<sup>9</sup>

Por otro lado, es preciso destacar una vía de transferencia ajedrecística arraigada en las relaciones parentales entre los distintos linajes cristianos. Los términos expuestos en la mayoría de los testamentos y restos arqueológicos (pertenecientes a esta primera etapa de difusión) mencionan al juego en calidad de objeto de lujo transferible limitadamente dentro del ámbito aristocrático, ya fuera por herencia, donación, tráfico e incluso también como botín de guerra.<sup>10</sup>

- *La zona bizantina*

Por mucho tiempo se creyó que el ajedrez de Saint Denis provenía originalmente de Bagdad y que era obra de algún artesano musulmán (árabe o persa). Como ya se expuso anteriormente, esta idea estaba inspirada en la popular leyenda referente al supuesto ajedrez que Haru Al-Rashid regaló a Carlomagno; sin embargo, la veracidad presupuesta en dicho relato resulta falaz a la luz de las nuevas evidencias.<sup>11</sup> Los últimos análisis arqueológicos aplicados a estas piezas, revelan que el ajedrez de Saint Denis no corresponde a ningún estilo persa o árabe y que, antes bien, su fabricación y procedencia son bizantinas. A partir de estos datos, algunos autores partidarios de la propiedad de Carlomagno, se apresuraron a suponer que dicho ajedrez habría sido un obsequio que los bizantinos hicieran al emperador franco, en el marco de un acercamiento diplomático.<sup>12</sup> Sin embargo, otros autores han puesto en tela de juicio la fecha estimada de la fabricación de estas piezas que (según la

<sup>9</sup> Henri Pirenne ha destacado la importancia histórica de la escena mediterránea sobre los pueblos occidentales, al punto de advertir en el temporal debacle de las actividades económicas cristianas sobre estas aguas (siglos VIII–XI) un factor decisivo para el desarrollo y éxito del modelo feudal en la mayor parte del occidente cristiano. *Vid. Pirenne, op.cit.*, p. 9-18.

<sup>10</sup> A partir de algunas piezas de procedencia oriental encontradas en Europa, el historiador César Cantú, infirió que el ajedrez habría sido importado a Occidente durante las cruzadas. *Vid. Brunet, op.cit.*, p.222. Sin embargo, considero que dicha hipótesis será una de las más alejadas de la realidad histórica; pues las piezas y referencias escritas más antiguas halladas en España e Italia, datan de fechas anteriores a las cruzadas.

<sup>11</sup> Por sí solo, este relato no constituye un testimonio fehaciente. Pero, en el siglo XVIII, los primeros ejercicios arqueológicos aplicados a las piezas de Saint Denis se ajustaron a la leyenda. Tomas Hyde había observado estas piezas y concluyó que serían procedentes del Oriente. *Cfr. Hyde, op.cit., passim.* Años más tarde, André Philidor (1726-95) y Richard Twiss, aceptaron como evidencia irrefutable las observaciones de Hyde y promovieron, por su parte, la idea del origen oriental del ajedrez de Saint Denis. *Cfr. Twiss, op.cit.*, p. 24-26.

<sup>12</sup> Para atar cabos sueltos, los autores convencidos de que las piezas de Saint Dennis pertenecieron a Carlomagno, sugirieron que, de haber sido un obsequio bizantino, éste pudo tener de trasfondo el tentativo matrimonio entre Carlomagno y la emperatriz bizantina Irene. *Vid. Cardona, op.cit.*, p. 38

hipótesis que adjudica su propiedad a Carlomagno) tendría que corresponder a los comienzos del siglo IX. Michel Pastoureau, por ejemplo, supone que la fabricación de estas piezas tuvo lugar hasta el siglo XI.<sup>13</sup>

Podemos vislumbrar una antesala del germen ajedrecístico hacia el siglo VI, confinado en la región euroasiática, donde persas y bizantinos generaron, casi al unísono, un juego de mesa con características similares: el *zatrikión* y el *shatranj*. Algunas crónicas bizantinas del siglo XII pretenden corroborar la temprana presencia del juego en su historia. Cabe mencionar aquella historia que describe un ostentoso “ajedrez” que el emperador Mauricio habría obsequiado a Cosroes II, con motivo del enlace matrimonial entre dicho soberano persa y la princesa bizantina, a finales del siglo VI.<sup>14</sup>

La cuestión estriba en si los bizantinos fueron los inventores genuinos del juego o lo tomaron de los persas. No pretendo abundar aquí sobre la genuina autoría dichos juegos; basta considerar, por el momento, las condiciones generales que habrían precipitado un sincretismo cultural del que (asumo) resultaron ambas modalidades “proto-ajedrecísticas”: el *shatranj* y el *zatrikión*.

Tanto en Persia como en Bizancio se produjeron dos versiones sobre la supuesta invención de sus juegos de tablero. Por la parte persa, el célebre historiador Firdusi (940-1020) recogió un relato que adjudicaba a los indios la introducción del *shatranj* en la corte de Cosroes II.<sup>15</sup> Por su parte, las fuentes bizantinas rara vez intentaron explicar la invención o procedencia de su *zatrikión*; hasta la obra de Ana Comneno (s.XII) encontramos una versión bizantina que propuso que la invención de este juego habría sucedido en Asiria, durante los tiempos antiguos.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Pastoureau también infirió que las piezas habían sido talladas en Salerno, al sur de Italia. *Cfr.* Pastoureau, *Una historia simbólica... op.cit.*, p. 300. Si bien su teoría resulta verosímil, pienso que aun procediendo de Salerno, estas piezas pudieron ser talladas por artesanos bizantinos, o a semejanza del modelo de los mismos.

<sup>14</sup> Esto según el testimonio que presenta José Brunet del autor griego Sergio, embajador bizantino en Persia durante el mandato del *basileus* Mauricio I. *Cfr.* J. Brunet, *op.cit.* p. 64.

<sup>15</sup> El relato nos cuenta que: Harsha Vardana (soberano indio) envió a un embajador ante Cosroes II, con un magnífico tablero y sus piezas como presente, y una carta en la que condicionaba el tributo de su reino a los persas, si estos últimos eran capaces de descifrar las reglas del juego. Solamente el primer ministro persa, Zuzursmihr, consiguió descifrar el enigma, tras estudiar el tablero durante tres días con sus tres noches. En: Cardona, *op.cit.*, p. 15-17.

<sup>16</sup> Esto según la lectura de Brunet sobre la obra *La Alexiada*. *Vid. Apud.* J. Brunet, *op.cit.* p. 213.

Más allá de las propuestas discursivas, subyace un intenso intercambio cultural del que bien pudieron surgir ambos juegos de tablero. La cercanía entre el Imperio Romano de Oriente y el Imperio Sasánida, propició una enconada rivalidad que, a lo largo de casi tres siglos (s. V-VIII), mantuvo en movimiento sus fronteras. Sin embargo, este permanente conflicto también contó con momentos de relativa tregua, en los cuales pudieron propiciarse las condiciones óptimas para un intercambio cultural y objetual entre las cortes reales de ambos imperios.<sup>17</sup>

Entre los siglos VI y X, los primeros elementos pre-ajedrecísticos bizantinos pudieron arribar al occidente cristiano, principalmente sobre aquellas zonas donde los bizantinos tenían injerencia política y comercial. Siendo entonces, que el supuesto ajedrez de Carlomagno procediera realmente de Constantinopla o Salerno (región de la Península Italiana controlada por los bizantinos hasta el siglo XI) podemos especular que hacia el siglo IX los bizantinos no sólo conocían ya el juego, sino que además eran, por entonces, hábiles artesanos y exportadores de estos objetos. La promoción de estos elementos, desde Constantinopla al occidente europeo, contaría con dos trayectorias: hacia el Este, por el mar Mediterráneo y desde el siglo IX también hacia el extremo Norte, por el mar Negro.

Hasta el siglo IX la preponderancia política y comercial bizantina en los litorales mediterráneos se vio mermada definitivamente, a partir de la eclosión musulmana sobre estas aguas (s. VIII); no obstante, la presencia bizantina en el Mediterráneo occidental persistió, aunque reducida al mar Adriático, las costas dálmatas y el norte de la Península Italiana.<sup>18</sup> Si bien la presencia bizantina en Occidente, entre los siglos VI-IX, solía ser inestable o efímera, en algunas partes de Italia consiguieron dejar una huella profunda. La estancia bizantina en la Península Italiana comprendió la mejor ocasión para la promoción de sus mercancías y cultura, desde sus asentamientos más estables en el sur (Campania, Nápoles, Calabria y Sicilia) y el norte (donde fundaron la ciudad de Venecia).

Un importante ámbito social para la promoción ajedrecista se abrió en este mismo contexto (s. IX): el ámbito eclesial se convirtió en uno de los primeros receptáculos de

---

<sup>17</sup> El mismo Cosroes II vivió una temporada en la corte bizantina, donde recibió la protección y el apoyo del emperador Mauricio I para recuperar el trono de Persia. De esa manera quedó estabilizada, temporalmente, la relación política entre Persia y Bizancio. *Vid. Maier, op.cit.* p. 62.

<sup>18</sup> *Vid. H. Pirenne, op.cit.* p. 29.

ostentosas piezas de ajedrez y más tarde en un centro de cultivo ajedrecista. Pero, ¿qué papel jugaron los bizantinos en este particular ámbito? En distintos momentos de la Edad Media, encontraremos una importante residencia de clérigos bizantinos en la ciudad de Roma, quienes supieron convertir su disidencia en una vía de difusión de ideas y otros elementos culturales; probablemente, también, fueron estos personajes los primeros promotores del juego entre la curia romana.<sup>19</sup>

Hacia el siglo IX, la influencia bizantina alcanzó el norte de Europa, teniendo una notable recepción entre los comerciantes varegos asentados en la estepa rusa. Al ocaso del poder bizantino y la gradual reducción de su vasto territorio, hacia el siglo XIV, el esplendor de su cultura se redujo al interior de la excelsa ciudad de Constantinopla. La privilegiada ubicación geográfica de Constantinopla la convirtió en la intersección más importante, durante toda la Edad Media, entre Europa y Asia; en sus puertos se concentraba el mayor flujo de mercancías provenientes del Occidente, Oriente y África. Sin embargo, desde el siglo IX, los bizantinos tuvieron que ceder el protagonismo marítimo a los musulmanes, los normandos, venecianos y genoveses; al mismo tiempo, la estafeta del tráfico y distribución de piezas ajedrecísticas (actividad en la que los bizantinos pudieron ser pioneros) pasó, irremediabilmente, a manos de los nuevos protagonistas.

- *La zona italiana*

En el año 1060, la denuncia del obispo de Ostia, Pedro Damiani, en contra del endémico hábito entre los preladados de su diócesis de jugar al ajedrez, nos expone el arraigo y amplitud de este juego, en latitudes centrales de la Península Italiana hacia la segunda mitad del siglo XI.<sup>20</sup> La influencia cultural de bizantinos y musulmanes sobre los pueblos de la Península Italiana, permitió que esta región se convirtiera en uno de los primeros enclaves de elementos ajedrecísticos en la Europa occidental, y posteriormente en uno de los principales puntos de irradiación del juego.

Algunos autores ubicaron en Sicilia el comienzo de la tradición ajedrecística italiana (entre los siglos IX y XI) cuando los musulmanes dominaban aquella isla; ello en el

---

<sup>19</sup> Vid. Maier, *op.cit.* p.122-124.

<sup>20</sup> Vid. Brunet, *op.cit.*, p. 64-66.

supuesto de que los árabes fueran los principales promotores del juego.<sup>21</sup> Sin embargo, este punto de enclave islámico en el Mediterráneo no era el único capaz de proyectar su influencia lúdica sobre la Península Itálica. Como ya se ha señalado, desde hacía tiempo los bizantinos mantenían una importante presencia en el sur de esta península. El principal incentivo del intercambio cultural, entre algunas ciudades de la Península Italiana con los bizantinos y musulmanes, lo constituyó un tráfico velado por el cual esta región del Occidente podía seguir accediendo a las mercancías de lujo procedentes de otras partes del mundo. Entre las mercancías de lujo que arribaban a la Península Italiana, muy probablemente se encontrarían algunas piezas del *ashatranj* y del *zatrikión*.

A partir del siglo XI, será posible advertir la circulación de trebejos ajedrecísticos de manufactura árabe y bizantina (el ajedrez de Carlomagno), ya fueran como mercancía del irrefrenable tráfico comercial, o como botín del avance militar de los cristianos contra las posiciones islámicas en el sur de Italia y Sicilia.<sup>22</sup> Al mismo tiempo, la preponderancia comercial sobre los litorales mediterráneos dejó de pertenecer a los bizantinos y musulmanes, pues un nuevo grupo de navegantes emergió de las ciudades costeras más importantes de la Península Italiana; casi al mismo tiempo, los normandos irrumpieron en la escena mediterránea, ejerciendo entonces una importante influencia política, comercial y cultural sobre la zona. La oleada normanda que inundó Sicilia y el sur de Italia inauguró un importante conducto oceánico entre el Mediterráneo y el mar del Norte, por el cual podemos sospechar de una trayectoria más de fuga ajedrecística.

- *La zona ibérica*

En el año 1010 d.C. fue revelado el testamento del primer conde independiente de Urgel (en la marca de Tolosa) Armengol I, tras su muerte ocurrida en la expedición punitiva orquestada por su hermano, Ramón de Borrell (conde de Barcelona, Gerona y Ozona),

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 96-112. La prominencia que hemos atribuido a los bizantino en la transmisión de elementos “pre-ajedrecísticos” en la zona noreste y sur de Italia, no exime la posibilidad de contar también con una influencia árabe; sobre todo si tomamos en cuenta el arraigo del *ashatranj* entre los musulmanes y el acercamiento comercial que mantuvieron, durante este periodo, con los bizantinos y otras ciudades italianas, especialmente durante su estancia en Sicilia (975-1062).

<sup>22</sup> A partir del siglo XI algunas ciudades Italianas comenzaron a arrebatar, a través de las armas, territorios de la Península en posesión de los árabes desde el siglo X. Pizza, Génova y Venecia destacaron en esta empresa; pero los normandos fueron más contundentes, cuando conquistaron Sicilia y arrebataron algunas posesiones bizantinas en el sur de la Península Italiana, en la segunda mitad del siglo XI. *Vid.* Pirene, *op.cit.*, p. 32-38.

contra la ciudad islámica de Córdoba.<sup>23</sup> Entre las dadas piadosas que en dicho testamento fueron concedidas a la iglesia de San Egidio de Nimes, fue incluido un tablero de ajedrez con todas sus piezas: *...Et ad sancti Aegidici coenobio ipsa schacos ad ipsa opera de ecclesia.*<sup>24</sup>

A partir de esta notificación testamentaria, podemos anticipar el ámbito social en el que el juego había tenido difusión y arraigo, al menos hasta este periodo y en esta zona en particular. Al mismo tiempo, reconoceremos una peculiar manera de transferir estos objetos: por donación piadosa y herencia familiar, costumbres lisonjadas que tuvieron un especial énfasis entre los condados de la Marca Hispánica.

Para muchos autores modernos y contemporáneos, allí comenzó la introducción y fuga del ajedrez en Occidente, pues se trata de uno de los contextos más propicios para considerar cualquier mediación cultural entre el occidente cristiano y el mundo islámico, durante la Edad Media. Sin embargo, lo que ocurría en la Península Ibérica con el juego de ajedrez, entre los siglos VIII y XI, ocurría paralelamente en otras partes de Europa. Hasta el siglo XI, algunos elementos del ajedrez ibérico fueron proyectados hacia las regiones tras-pirineas de Occidente; sin embargo, ya entonces existían otros tantos modelos ajedrecísticos circulando por todo el continente.

Hacia el siglo XI d.C. la Península Ibérica comprendía un mosaico de pequeños reinos, condados cristianos autónomos y un estado islámico que (a partir de ese siglo) estuvo dividido en varios reinos o “taifas” andaluzas.<sup>25</sup> Dentro de este mundo fragmentado, la zona catalana (al sur de la marca hispánica) adquiere relieve para nosotros, pues alberga el más rico yacimiento de piezas arqueológicas y testamentos escritos con referencia al ajedrez.

---

<sup>23</sup> Vid. Juan Antonio Cebrián. *La cruzada del Sur. La reconquista: de Covadonga a la toma de Granada*. España, La Esfera de los Libros, 2003, p. 91-93.

<sup>24</sup> “...Y al cenobio de San Egidio [dono] aquellos mis trebejos de ajedrez para las obras de la iglesia”. Vid. Alejandro Melchor, “Piezas y textos ajedrecísticos medievales”. *Ajedrez* 365. Marzo, 2012 <http://www.ajedrez365.com/2012/03/textos-ajedrecisticos-medievales.html> (Consultado en Agosto de 212). Vid. *Infra*, p. 157. (Img. 1).

<sup>25</sup> Las Taifas islámicas fueron pequeños reinos independientes entre sí. Aunque hasta 1031 se mantuvo la apariencia de califato, la ruptura de la unidad de Al-Ándalus comenzó en 1009, tras la caída de la dinastía amirida. Vid. W. Montgomery Watt. *Historia de la España islámica*. Madrid, Alianza, 2001, p. 104-108.

Tan sólo del siglo XI existen seis testamentos procedentes de la zona catalana: el primero, cuya datación está fechada en “Abril del año doce, reinando Roberto Rey” (1008 d.C.) corresponde al testamento del conde de Urgel, Armengol I. Del año 1045 existen dos testamentos más: el del clérigo Seniofred, quien transmite su juego “*ad opera*” al convento de Sant Julia de Bar; y el legado intrafamiliar de “*exchacos de osso*” (ajedrez de hueso) del judío Ramón Levita, circunscrito al área Bandalona. Del año 1058, encontramos el testamento de la viuda de Ramón Borrell (cuñada del Armengol I), Doña Ermesinda, quien donó sus “*exchacos cristallinos*” (ajedrez de cristal) al monasterio de Saint Gilles de Nimes. En 1068 aparecieron, también en Urgel, dos documentos firmados por Doña Arsenda: su inventario, en el cual se hace donar una serie de ajedreces a su marido, Arnau Mir de Tost, con la orden de preservación de los mismos y una clausula (del mismo año) que permitía al marido disponer libremente de las piezas. En 1071, el vizconde Arnau Mir Tost hizo inventariar un legado matrimonial que apunta: “*Et tabulas argenteas cum illorum tabuler XIII partiros...III esgabs vivoril...et alios III parilios de cristallo*” (trece pares de tableros de plata...tres juegos de marfil...y otros tres de cristal).<sup>26</sup>

Con respecto a los restos arqueológicos, las piezas en cristal de roca halladas entre los tesoros de la catedral de San Miguel de Ager, comprende uno de los ajedreces lujosos mejor preservados y completos en llegarnos desde el medioevo.<sup>27</sup> Por otro lado, los restos de algunos edificios preservan un arte decorativo en su arquitectura, donde será frecuente encontrar motivos ajedrecísticos (escaqueados y figuras de piezas) en los escudos labrados en piedra.<sup>28</sup>

Al igual que los reinos cristianos del norte de la Península Ibérica, los condados catalanes (fundados en el siglo IX por la dinastía carolingia) nutrieron su cultura a partir de su vecindad con el mundo islámico, de su proximidad con el Mediterráneo y de su frontera con la Galia francesa. Los condados catalanes compartían la misma realidad que Castilla, Navarra y León, pero se distinguieron de estos reinos norteños por un tenue vínculo feudal

---

<sup>26</sup> Vid. Melchor, *op.cit.* ss.

<sup>27</sup> Vid. *Infra*, p. 158. (Img. 5).

<sup>28</sup> Tomemos de ejemplo los escudos jaquelados en los restos del castillo de Mataplana y el escudo de los Roquenses en Lleida y el escudo de los Rocaberti en Santa María de Villa Beltrán. Vid. *Infra*, p. 173. (Img. 58, 59 y 60).

con los francos.<sup>29</sup> Esta situación resulta significativa, si tomamos en cuenta que la noble costumbre de heredar o ceder en donación piadosa trebejos ajedrecísticos se manifestó en ambos lados de la línea pirinea. El posible acercamiento entre los condes de la Marca hispánica y la dinastía carolingia pudo propiciar condiciones que favorecieran una transferencia directa de objetos ajedrecísticos.<sup>30</sup> Si bien, no existen restos arqueológicos que sean claramente identificados como catalanas en Francia, y viceversa, el léxico ajedrecístico catalán se asemeja más a los léxicos latinos del occidente europeo que a los léxicos ajedrecísticos castellano y portugués.<sup>31</sup>

En otras latitudes de la Península Ibérica encontraremos un conjunto de piezas de ajedrez tan antiguas como las registradas en los testamentos de la Marca hispánica: las piezas en caoba de Santiago de Peñalba, en los límites entre Castilla y León, conocidas también como los “bolos de San Genadio”, datan de entre los siglos X y XI.<sup>32</sup> Esta evidencia arqueológica nos permite reconocer la extensión del juego en la Península Ibérica hacia el siglo XI, pero también la coincidencia de patrones escultóricos que integran un peculiar modelo común tanto para los cristianos del norte, catalanes y musulmanes.

Un elemento destacable en las piezas ibéricas es el material con el que algunas de éstas fueron elaboradas: tanto el ajedrez en cristal de roca de San Martín de Ager y el ajedrez de marfil (inventariado por el vizconde Arnau Mir de Tost) eran materiales completamente exóticos en Europa, comúnmente procedentes, entonces, de algunas partes de Asia y del norte de África. ¿Qué nos indica esto? Se trata de materiales orientales convertidos en piezas de juego ¿en dónde y por quienes? Si fuese por los musulmanes,

---

<sup>29</sup> Tras la toma de Gerona, en el año 785, los francos establecieron zonas militares que denominaron “Marcas” a lo largo de la cordillera pirinea y fundaron ahí una serie de condados sometidos a un marquesado. La autoridad carolingia sobre los condados de la Marca Hispánica resultó efímera, pues, a finales del siglo IX, cuando el imperio carolingio se vio fragmentado, Wifredo el “Velloso” legó a sus hijos los ducados que la monarquía franca le había designado. *Vid.* Cebrián, *op.cit.* p. 51.

<sup>30</sup> Por su parte, José Brunet llegó a considerar que las piezas del supuesto ajedrez de San Luis eran de procedencia catalana. *Vid.* Brunet, *op.cit.* p. 269-279. No obstante, los estudios más recientes han demostrado que dichas piezas (hoy día resguardadas en el Museo del Prado) fueron elaboradas en Alemania hacia el siglo XIV. *Vid.* Colleen Schafroth *The art of chess*. New York, M.S. Abrams, 2002, p. 70-73.

<sup>31</sup> *Vid. Infra.*, Cap.III, p. 69 ss.

<sup>32</sup> *Vid. Infra.*, p. 159, img. 6. Durante la Edad Media se asumieron estos objetos como piezas del juego de bolos, apreciadas como reliquias del susodicho santo. *Vid.* Melchor, *loc.cit.*

entonces ¿cómo llegaron a pertenecer a los cristianos: por tráfico, o por botín de guerra? Si fue por los cristianos, entonces ¿por qué se adoptó el modelo islámico?<sup>33</sup>

## II.2. Segunda etapa de expansión: siglos XII a XIII d.C.

Arrancando el siglo XII d.C. en Occidente se inauguraba un nuevo periodo en el que devino un cambio significativo en la actitud y las condiciones de vida de una parte importante de la población europea. Ello en virtud de múltiples factores.<sup>34</sup> Tras la superación del primer milenio cristiano, el horizonte histórico de las personas que habitaban las distintas regiones del Occidente se amplió significativamente; el terreno estaba preparado para las más temerarias empresas militares y para dar cabida al movimiento escolástico. Johannes Bühler calificó este periodo como una “*iuventus*”, aludiendo al sentimiento vital, de furor e ímpetu (semejante al de las edades joviales) que palpó en los nuevos grupos sociales de la Alta Edad Media.<sup>35</sup>

En lo que respecta al ajedrez, dicho impulso cultural resultó decisivo para el desarrollo y difusión del juego, pues consiguió extraerlo de su primitiva zona de incubación y germen, para proyectarlo hacia latitudes internas y extremas de la Europa cristiana (también en expansión). Desde el siglo XI, el juego de ajedrez había alcanzado un cierto grado de maduración, pues contaba entonces con características propias que lo distinguían perfectamente de otros juegos y con un código de reglas prescritas; gracias a ello, el ajedrez fue proyectado como un modelo bien afianzado y definido. De esta manera, el juego arribó por primera vez a los confines del occidente europeo, lo cual implicaría su introducción gradual entre los pueblos escandinavos y eslavos que se agregaron a la esfera cristiana.

Durante este proceso continuaron operando los medios tradicionales de distribución de piezas: herencia, donaciones y tráfico. A la par del renacimiento comercial y la

<sup>33</sup> En el Capítulo III se intentara dar respuesta a estas y otras interrogantes. *Vid. Infra*, p. 63 ss.

<sup>34</sup> Johan Bühler señala que a partir de la mejora en la vida de una parte importante de la población europea, aunado al impulso generado por el fervor religioso y el ideal caballeresco, la sociedad cristiana asumió, entonces, una actitud de ímpetu y vigor que quedó plasmada en la cultura caballeresca y sus grandes empresas militares (*par excellence* las cruzadas). *Vid. J. Bühler. Vida y cultura en la Edad Media*. Trad. Wenceslao Roce, Fondo de Cultura Económica, México, 1983, p.83. George Doby también percibe un cambio significativo en el carácter de la sociedad, tras la superación del año mil (entre el siglo XI y XIII d.C.), destacando los factores económicos, demográficos y mentales que condicionaron dicho progreso *Vid. G. Doby. El año mil*. Trad. Irene Agoff, Barcelona, Gedisa, 1988, *passim*.

<sup>35</sup> *Vid. Bühler, op.cit.* p. 84.

reactivación de sus rutas marítimas y terrestres, el papel de los mercaderes adquirió mayor relevancia. Por otro lado, presenciaremos la emergencia de nuevos medios de difusión y así mismo de nuevos agentes promotores, entre los que encontraremos a eruditos, poetas y juglares, quienes hicieron del ajedrez un tema de culto y llevaron a cabo la divulgación conceptual del mismo. Finalmente, entre los siglos XII y XIII, tuvo lugar la expansión más amplia y vertiginosa del juego; de tal modo que, hacia el siglo XIV, podemos hablar ya, sin premura, de una Europa ajedrezada.

- *Los vikingos y las vías nórdicas*

En la primavera de 1831, Malcom Mac-Leod, un campesino de Uig Sands, en la isla de Lewis, casualmente realizó un fascinante hallazgo, cuando al caminar sobre un banco de arena divisó algunos escombros (desenterrados por alguna tormenta de temporada) entre los cuales encontró un conjunto de pequeñas figurillas que, en un primer momento, confundió con pequeños duendes o demonios. Al poco tiempo, él y su esposa consiguieron vender (al precio de treinta libras) las noventa y tres figurillas, a un comerciante escocés de Stornoway, el señor Roderick Pirie.<sup>36</sup> Más tarde, el señor Pirie ofertó las piezas al Museo Británico de Londres, en la cantidad de cien libras. En 1888, el Museo Británico cedió once de las noventa y tres piezas al Museo Nacional de Antigüedades de Edimburgo. Ya en manos de expertos, las piezas fueron sometidas a un minucioso análisis que revelaría, más tarde, que dichos objetos habían sido realizados hacia el siglo XII d.C., a partir de colmillos de morsa; el material y estilo indicaban haber sido talladas por artesanos noruegos. Finalmente se concluyó que estos objetos eran, en realidad, piezas vikingas de ajedrez.<sup>37</sup>

En la Edad Media, la cuestión sobre la introducción del ajedrez en la región nórdica se resolvía con la leyenda del caballero Palamedes, destacando a la corte del mítico Rey Arturo (en la Gran Bretaña) como su enclave inaugural. En el siglo XVIII, R. Twiss postuló una idea verosímil y alejada de la tradición literaria, que suponía el ingreso del juego en la isla Británica a partir de la conquista normanda de Inglaterra, en el año 1066.<sup>38</sup> En

---

<sup>36</sup> Originalmente la serie pudo constar de cuatro ajedreces, pues, en total, cuenta con ocho reyes, ocho damas, dieciséis alfiles, quince caballos, doce torres y diecinueve peones.

<sup>37</sup> Vid. *The Lewis Chessmen, o el enigma del ajedrez perdido*. En: <http://www.anatrigo.es/2011/11/lewis-chessmen-o-el-enigma-del-ajedrez.html> (consultado en diciembre de 2011).

<sup>38</sup> R. Twiss, *op.cit.*, p. 10.

consideración a los datos reunidos (referencias literarias y arqueológicas) podemos especular que el ajedrez alcanzó el extremo norte europeo aproximadamente entre los siglos XI y XII d.C. Esto fue posible gracias a la irrupción de los pueblos escandinavos del extremo norte, que entre los siglos X y el XII trazaron una serie de vías marítimas y continentales que los pusieron en contacto con los pueblos del Mediterráneo.

En un tiempo, las islas Británicas y los litorales del mar Báltico conformaron una región, o zona cultural, en común: la zona nórdica, la cual agrupaba una amplia gama de pueblos anglo-sajones, escandinavos y celtas. Entre los siglos VIII y XI, la zona nórdica constituyó el principal escenario de una de las últimas oleadas migratorias del primer milenio de la cristiandad: la denominada era vikinga, protagonizada por noruegos, suecos y daneses. El movimiento de los pueblos escandinavos (genéricamente denominados “vikingos”) trastornó de manera profunda la zona norte del occidente cristiano, alterando significativamente la composición política y cultural de las islas Británicas, Irlanda y la región Bretona (norte de Francia). Al mismo tiempo, los vikingos trazaron una red de rutas marítimas que interconectaron toda la región y por las cuales se valieron para lanzar sus periódicos asaltos y más tarde para consolidar su comercio.<sup>39</sup> Hacia el siglo XII la zona nórdica experimentó una configuración definitiva: en Inglaterra se afianzó un sólido reino anglo-normando, con preponderancia en la isla británica; los pueblos vikingos de la zona báltica comenzaron a cristianizarse y desempeñaron con mayor entusiasmo su actividad comercial (mercantil y mercenaria). La gran era vikinga había llegado a su fin.<sup>40</sup>

No obstante, el legado escandinavo se mantuvo vigente en aquella red de rutas marítimas y terrestres que amplió la vía comunicativa entre la zona nórdica, el occidente del mediodía, la zona mediterránea y la región euroasiática. Bajo este vasto panorama resulta imposible privilegiar una sola trayectoria, o vía, por la cual el ajedrez hubiera arribado a la zona nórdica; principalmente, porque cada pueblo vikingo experimentó de

---

<sup>39</sup> Vid. Pirenne, *op.cit.* p. 22-26.

<sup>40</sup> La historiografía suele marcar el año 1066 como la fecha culminante más emblemática: cuando noruegos y normandos invadieron Inglaterra, reclamando la corona del reino anglosajón. Lucien Musset considera este cambio histórico en relación a las transformaciones estructurales que devinieron en los reinos vikingos tras la adopción de modelos monárquicos occidentales y la cristianización de sus nobles. También destaca que, a lo largo de la era vikinga, los pueblos escandinavos experimentaron una transición, casi imperceptible, de la actividad bélica a la mercantil. Vid. Lucien Musset. *Las invasiones. El segundo asalto contra la Europa cristiana (S. VII-XI)*. Trad. Juan Viñoly. Barcelona, Editorial Labor, 1968, p. 84-91.

manera particular su contacto con los pueblos occidentales que, ya entonces, contaban con algún tiempo de experiencia ajedrecista.<sup>41</sup> Considerando algunas teorías historiográficas, existirían tres vías paralelas de contacto y difusión ajedrecista para la zona nórdica:

- a) *Las islas Británicas, por la vía normanda.* Retomando la teoría de R. Twiss, resulta probable que a partir de la conquista normanda de Inglaterra, el juego de ajedrez ingresara en Gran Bretaña.<sup>42</sup> Esto suponiendo que los normandos, a su vez, habrían recibido sus primeras influencias ajedrecistas de los francos y de los pueblos mediterráneos con las que mantenían contacto desde comienzos del siglo XI. Pues, a partir de su asentamiento en la zona Bretona (principios del siglo XI) los normandos experimentaron una occidentalización acelerada y profunda, en contraste con sus parientes del Báltico.<sup>43</sup> Si reparamos en el tránsito cultural de usos y costumbres propias de la región francesa (que irradiaba como el modelo cultural *par excellence* del Medioevo) sobre Inglaterra, cabría destacar el papel de la nobleza anglo-normanda en el trasfondo de este íntimo acercamiento.<sup>44</sup>
- b) *Sobre Escandinavia por una vía continental.* Michel Pastoureau postuló una tentativa ruta de transmisión ajedrecista para los pueblos vikingos asentados en la zona báltica (denominados suecos, o varegos) a través de la vía continental que conectaba al Mar Negro con la zona Báltica.<sup>45</sup> En el siglo IX, los varegos irrumpieron en la región euro-asiática, atravesando la estepa rusa y estableciendo contacto con los pueblos eslavos, bizantinos y persas. Dese entonces, los varegos mantuvieron una fuerte influencia política y comercial sobre esta zona, llegando a fundar la ciudad de Kiev (en la actual Ucrania) que, hacia el siglo XI, constituía un

---

<sup>41</sup> Musset nos advierte que, el movimiento escandinavo adquirió formas muy variadas durante los siglos VIII y XI, exponiendo así, un carácter multiforme, difícil de reducir a cualquier síntesis o clasificación arbitraria. *Ibid.*, p. 64.

<sup>42</sup> *Cfr.* Twiss, *op.cit.*, p. 1-11.

<sup>43</sup> Podemos advertir la riqueza cultural a la que los normandos estuvieron expuestos a lo largo de los dos primeros siglos de su estancia en la región bretona. En contraste con otros pueblos escandinavos del siglo IX, los normandos (procedentes de la región danesa) asimilaron, rápidamente y de manera profunda, la cultura occidental cristiana que les transmitieron los francos y los pueblos latinos del Mediterráneo (con quienes entraron en estrecho contacto a partir del siglo XI). *Vid.* Musset, *op.cit.*, p. 75-78.

<sup>44</sup> Por su parte, Michel Pastoureau destaca al siglo XIII como un periodo de gran intercambio entre la cultura francesa y la cultura británica, principalmente en aquellos ducados sujetos al dominio anglo-normando en Francia. *Vid.* Pastoureau. *La vida cotidiana de los caballeros... op.cit.*, p. 26

<sup>45</sup> *Vid.* Pastoureau. *Una historia simbólica... op.cit.* p. 298.

importante centro de intercambio de mercancías nórdicas y orientales.<sup>46</sup> El contacto entre los varegos y la civilización bizantina e iraní, propició un intercambio material y cultural que fluyó dinámicamente a través del corredor trazado entre Curlandia y el lago Ladoga, con el mar Negro y el mar Caspio. Nada impide suponer que, entre las especias orientales, los metales preciosos y objetos de lujo procedentes de Constantinopla o Bagdad, los varegos también intercambiaran piezas de ajedrez.<sup>47</sup>

- c) *La vía marítima norte de los noruegos.* Hacia el siglo XI, los noruegos habían arraigado su presencia al noreste del litoral británico, extendiendo su influencia hasta el archipiélago de las Hébridas (lugar del hallazgo ajedrecístico de Lewis) en el norte de Escocia, Irlanda, Islandia y Groenlandia. Sin embargo, en comparación con los asentamientos normandos y suecos, esta zona aparece más alejada de los emplazamientos ajedrecísticos tradicionales (la Península Ibérica, el Mediterráneo y Constantinopla); ello pudiera significar que de los tres pueblos escandinavos, los noruegos fueron los últimos en asimilar el juego. Entre los siglos IX y XI los noruegos comenzaron a tomar algunos elementos de la cultura de los pueblos cristianos del occidente, gracias a sus relaciones comerciales y a sus expediciones punitivas periódicas. Bajo esas condiciones podemos especular que, también entonces, los noruegos habrían conocido el juego de ajedrez. Las piezas de Lewis, de comienzos del siglo XIII, son un claro ejemplo de la asimilación del ajedrez dentro de este pueblo vikingo y de la forma en la que estos objetos se trasladaban de un lugar a otro.<sup>48</sup> Sin embargo, esto tampoco significa que los noruegos fuesen los únicos productores de piezas de ajedrez en la región (durante el siglo XIII) ni tampoco los más hábiles.

He enfatizado el papel de los vikingos en la transmisión del ajedrez sobre la región nórdica, porque fueron ellos los artífices de una red marítima que consiguió tocar todos los puntos del mundo medieval, propiciando la interacción entre la zona nórdica y los pueblos

---

<sup>46</sup> Vid. Pirenne, *op.cit.* p. 23.

<sup>47</sup> Si bien, Bagdad contaba con una tradición en el *shatranj* tan remota como la bizantina, considero que, para el caso, serían los modelos bizantinos los que tuvieron mayor influencia entre los varegos, en razón del impacto cultural que tuvo la cultura bizantina sobre dicho pueblo nórdico. Vid. Maier, *op.cit.* p. 96-120.

<sup>48</sup> El material con el que las piezas de Lewis están fabricadas (marfil de morsa) nos indica como su posible procedencia un lugar donde este recurso fuese común; quizás, las costas del mar báltico. Y al encontrar estos objetos tan alejados de su posible epicentro de fabricación (en el archipiélago de las hebridas) podemos advertir un posible tráfico de mercancías entre el mar báltico y el norte de las islas Británicas.

mediterráneos. Los ajedreces encontrados en Lewis revela la vigencia de esta vasta red hacia el siglo XII, mucho tiempo después de la gran eclosión vikinga.

- *La vía pirinea*

Una de las vías continentales por las cuales posiblemente existió un intercambio de elementos ajedrecísticos, entre el interior de Europa y la Península Ibérica, fue el camino de Santiago que atravesaba la cordillera de los Pirineos en la parte norte de la península y llegaba a uno de los santuarios religioso más importantes del mundo cristiano: el santuario de Santiago de Compostela, en la región asturiana.

Al norte de la marca hispánica, un movimiento de gentes de toda la cristiandad generó un importante intercambio cultural entre los pueblos de la Península Ibérica y los pueblos allende a los Pirineos.<sup>49</sup> Resulta preciso asociar la difusión del juego al movimiento cultural que, hacia el siglo XI, fluyó a través del camino de Santiago. Para la gente del Medioevo, la Península Ibérica comprendía una región de bonanza, donde el peregrinaje piadoso al santuario de Compostela, la cruzada contra los moros, así como la promoción de tierras ofrecidas en “puebla”, se convirtieron en poderosos incentivos de atracción para los cristianos allende a los Pirineos.<sup>50</sup>

No debemos suponer que los elementos ajedrecísticos ibéricos fueran los únicos en transitar de la Península Ibérica al resto de Europa, pues también los cristianos que llegaban a la península, a través del camino de Santiago, contaban con una tradición ajedrecista tan antigua como la ibérica. Se trataba, entonces, de un intercambio recíproco que afectaría, en distintos niveles, a ambas tradiciones ajedrecistas.<sup>51</sup> Además, a estas alturas de la Edad Media, el juego poseía una complejidad temática que le habían granjeado las distintas expresiones plásticas y literarias, por lo que ya entonces comprendía algo más que un objeto de lujo, disponible en tráfico o botín de guerra. El ajedrez, entonces, podía circular conceptualmente a través de cantos, leyendas, poemas didácticos, motivos heráldicos y

---

<sup>49</sup> Las rutas de peregrinaje, en la Edad Media, conducían a lugares sagrados para el culto cristiano. El camino de Santiago conducía al santuario de Santiago de Compostela, en Galicia; aunque, desde tiempos antiguos, este mismo camino había servido de paso a comerciantes y tropas. *Vid.* Patricia Laurent Kullick. *El camino de Santiago*. México, Editorial Era, 2003, 93 p.

<sup>50</sup> *Ibid.*, p. 12 ss.

<sup>51</sup> *Vid. Infra.*, Cap. III, p. 65 ss.

“problemas de partido” que, desde el siglo XIII, comenzaron a ser tomados por los cristianos de la tradición árabe.

En el Museo de la Real Colegiata de Roncesvalles se encuentra resguardada una pieza ornamental, popularmente llamada el “Ajedrez de Carlomagno”.<sup>52</sup> En realidad se trata de un relicario románico forjado en plata y esmaltado en oro, con la forma de un tablero ajedrezado, fabricado en el siglo XIV.<sup>53</sup> Así mismo, existe una leyenda navarra que atribuye la propiedad de dicha pieza al emperador Carlomagno, y adjudica a los moros su fabricación. Según este relato, este “tablero” habría sido un regalo de los moros al emperador Franco, durante su campaña en la Península Ibérica, convirtiéndose, más tarde, en el ostentoso despojo que los vascos hicieron a la retaguardia franca durante la batalla de Roncesvalles.<sup>54</sup> Esta leyenda, inspirada en la forma del relicario y en lo relatado en la *Chanson de Roland*, también constituye un vestigio histórico capaz de expresar el intercambio cultural que transitó por la zona pirenaica, pues condensa una serie de elementos literarios locales y externos.<sup>55</sup>

- *La región franca y germana*

Podemos suponer una inmersión del juego de ajedrez en la región franca tan temprana como la acaecida en las regiones del Mediterráneo. Sin embargo, los francos no generaron un modelo autárquico, como sucedió en las Península Italiana e Ibérica; por tal razón, debemos considerar una difusión ajedrecística en la Galia francesa, al margen del desarrollo ajedrecístico que florecía en la Península Ibérica e Italiana. Por un lado, un poderoso reino como lo fue el de los francos (entre finales del siglo VIII y el X bajo el gobierno de los carolingios) podía acceder a una multitud de recursos y objetos de lujo, entre los cuales

---

<sup>52</sup> Si bien coincide con el sobrenombre que se le dio al ajedrez de Saint Denis, se trata de un objeto distinto. *Vid. Supra*, p. 34.

<sup>53</sup> *Vid. Infra*, p. 161. (Img.16).

<sup>54</sup> Existe una discusión sobre la identidad de los atacantes que destrozaron la retaguardia de los francos en la batalla de Roncesvalles. En la tradición literaria, *La canción de Roland* y *El canto de Roncesvalles* mencionan a los sarracenos; sin embargo, considero más verosímil la tesis que apunta a los vascones como los auténticos autores de esta hazaña militar. *Vid. Martín Duque. Vasconia en la Alta Edad Media. Somera aproximación histórica.* p.402. En línea: <http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/riev/44/44399439.pdf> (Consultado en Diciembre, 20012).

<sup>55</sup> Quizás, uno de los relatos más representativo en nuestros días sobre el ajedrez en la Edad Media, sea aquella leyenda que relata la excepcional partida entre Carlomagno y el caballero Garín “el franco”, inspirada en el *Ciclo de Garín de Montglane*. *Vid. Infra*, Cap. V, p. 130. (Nota 45).

perfectamente podían incluirse las piezas de ajedrez más lujosas y provenientes de tierras lejanas. Además, la cimiento de la cultura antigua también resultó fértil en la Galia francesa y el llamado renacimiento carolingio bien pudo influir sobre la cultura lúdica de esta región. Por otro lado, la Galia francesa se vio privilegiada de su situación panóptica que le hacía susceptible de las influencias ajedrecistas procedentes de las zonas más importantes con germen en el juego: al sur, con la zona Mediterránea y por el este con la región ibérica.

En el Sacro Imperio Germano, el ajedrez también pudo instaurarse en fechas tempranas, probablemente entre los siglos X y XI; pues, como hemos visto, uno de los conductos de costumbres y tesoros medievales lo conformaba el entramado de familias nobles. Del siglo XI encontraremos un conjunto piezas de ajedrez entre los tesoros de las catedrales de Colonia y en la abadía de Beuron, igualmente dispuestas en donaciones piadosas.<sup>56</sup>

Tras el llamado renacimiento otónida, los monasterios y escuelas catedralicias, supeditadas el Imperio germánico, se convirtieron también en conductos y centros de difusión y florecimiento ajedrecista. Durante la segunda etapa de difusión del juego, el ámbito eclesial adquirió un peso fundamental en el desarrollo y divulgación del ajedrez, convirtiéndose, de pasivos almacenes de trebejos lujosos, a focos de irradiación de la enseñanza ajedrecista.

La situación geográfica del Sacro Imperio Germánico, al igual que la del reino franco, gozó de una ubicación céntrica que puso al alcance de esta región las influencias ajedrecistas emitidas, principalmente, de la Península Italiana, la región franca, la zona báltica y Constantinopla. Las expresiones ajedrecísticas propias de la región germana reflejan dicha variedad de influencias; por ejemplo, algunos vocablos latinos y árabes que inciden en la terminología ajedrecista germana;<sup>57</sup> por otro lado, las piezas encontradas entre sus tesoros catedralicios manifiestan, unas veces, formas románicas (semejante a las

---

<sup>56</sup> H. Murray, *op.cit.* vol. 2. *Apud. Vid.* Pastoureau, *Una historia simbólica...op.cit.* p. 302, n. 11.

<sup>57</sup> *Vid. Infra.*, Cap.III, p. 72.

representaciones mediterráneas y nórdicas) y otras más, formas abstractas (iguales a las figuras de la Península Ibérica).<sup>58</sup>

### II.3. Difusión de una enseñanza lúdica

En los dos apartados anteriores enfatizamos la transferencia material del ajedrez, a partir de sus restos arqueológicos y otras reminiscencias escriturales. No obstante, faltaría reparar en la difusión del juego en su acepción didáctica; es decir, aquella que incluye la divulgación de sus reglas, instrucciones y cánones, que, en conjunto, integraron el proceso de enseñanza ajedrecista. Se trataba, pues, de un fenómeno pedagógico íntimamente ligado a la producción y representación material del juego y a su paulatina inserción en las principales esferas de la sociedad feudal; pero al mismo tiempo, se distingue de su distribución objetual por haber contado con otro tipo de recursos e intermediarios para su difusión.

- *La reglas cultas del juego*

El ajedrez nace como un juego regulado, por lo tanto contó desde el principio con un código compartido que le dotaba de un orden propio y absoluto.<sup>59</sup> Sin embargo, esta reglamentación no constituyó siempre un corpus absoluto, único y generalizado. Michel Pastoureau sugiere la existencia de múltiples formas de jugar el ajedrez durante la Edad Media;<sup>60</sup> ello resulta verosímil, pues en gran medida ésta pudo ser la condición preponderante en Occidente (al menos hasta el siglo XIII) ya que la peculiaridad de cada región de Europa pudo propiciar la implementación local de reglas y modos diferidos de jugar al ajedrez. Cabe considerar si se trataba, en efecto, de una etapa de maleabilidad y versatilidad en la historia del juego, o era parte de una situación subrepticia que persistió paralelamente a los modelos dominantes. Comencemos por considerar dos tipos de modelos o códigos convenidos y transmisibles para jugar al ajedrez durante la Edad Media:

- a) Los códigos “cultos” (por llamarles de algún modo) serían aquellos producidos en los monasterios y universidades, escritos en latín y con una gran influencia de las

<sup>58</sup> Vid. Pastoureau, *Una historia simbólica...ocit.* p. 291, n. 3. Un conjunto de piezas de ajedrez, del siglo XIII, procedentes de la región germana (pero exhibidas en la actualidad en el Museo de N.Y.) ejemplifica perfectamente este fenómeno, pues las piezas tienen una forma abstracta (del tipo ibérica) pero están adornadas con escenas figuradas propias de la tradición cristiana. Vid. *Infra.* p. 159. (Img. 9).

<sup>59</sup> Vid. Vázquez de Parga, *op.cit.*, p. 56.

<sup>60</sup> Vid. Pastoureau, *Una historia simbólica... loc.cit.*

tradiciones árabe y grecolatina. Podemos considerarlos pertenecientes a un ámbito clerical (“culto”, por antonomasia) adscrito a los centros de producción intelectual. Finalmente, serán estos modelos cultos los que tendieron, más tarde, a generalizarse o imponerse sobre las otras variantes.

- b) Los códigos vernáculos (en alusión a todos aquellos que no fueron escritos en latín) que solían basarse en preceptos al margen del código culto, susceptibles de apearse a otros principios (como los de la caballería)<sup>61</sup> y generar variantes que, en algunas ocasiones, fueron proscritas por las autoridades cristianas: las apuestas y la variante con dados. Ciertamente, estos códigos vernáculos no tuvieron una documentación favorable (para nosotros) lo cual limita cualquier localización actual de sus contenidos; a pesar de ello, podemos percibirlos al margen del modelo predominante y a partir de algunos fragmentos filtrados en la literatura u otras representaciones.<sup>62</sup>

Las reglas cultas del ajedrez en la Edad Media, mantuvieron un parentesco casi idéntico con las reglas del *ashatranj* árabe; aquello no podía ser una mera coincidencia, pero tampoco podría asegurarse que fuese el resultado de la imitación del código árabe del juego por parte de los cristianos; si bien, esta última probabilidad resulta verosímil. Si el autor del *Versus scacci* conoció las reglas árabes, sería natural que intentara emularlas por considerarlas mejores a las que se implementaban de forma vernácula en Occidente. He supuesto que, tanto el modelo persa, bizantino y latino, tuvieron alguna influencia sobre el *ludus scaccorum* y el *ashatranj* árabe. Por ende, no podría precisar cuál de los dos juegos había definido, primeramente, sus reglas, pues, como se ha mencionado anteriormente, ambos surgieron casi al unísono.<sup>63</sup> Considerando que la región alpina era susceptible de percibir influencias del sur (donde las culturas bizantina y árabe mantenían una importante

---

<sup>61</sup> Michel Pastoureaux sugiere que la variabilidad del juego, al margen de las reglas cultas, fue una práctica común, principalmente entre los caballeros y laicos; esto, basándose, principalmente, en los estudios literarios de Wichmann sobre algunas obras de caballería de los siglos XII y XIII. [H. y S. Wichmann, *Scach ursprung und wandlung der spielfigur*. Múnic. 1960, p. 281-2] *Apud. Ibidem*. p. 317, n. 30. Además, considero probable que los caballeros habrían transmitido algunos de sus códigos de combate al juego de ajedrez; al respecto abundaré en el Cap. IV. *Vid. Infra*. p. 92 ss.

<sup>62</sup> Sobre todo en las cláusulas que censuran la práctica del ajedrez con dados, por ejemplo, la carta denuncia del obispo de Ostia Pedro Damiani (1066). Esto, no sólo nos indica la existencia de esta variante, sino también el papel regulador de la iglesia en la concepción del juego. *Vid. Infra*, Cap. IV, p. 97 ss.

<sup>63</sup> *Vid. Supra*. p. 26 ss.

influencia) resulta probable que el código regular que el *Versus scacci* reproduce en sus versos, procediera de la fértil región sur de la Península Italiana.

A continuación propongo dos etapas históricas en la difusión y confección de la enseñanza ajedrecista medieval, enfocadas, principalmente, en los modelos “cultos” y en el desarrollo y evolución de dos formatos didácticos: la poesía latina y el tratado. La primera etapa corresponde a la enseñanza que se expresó mediante el verso y el canto, teniendo su esplendor entre los siglos XI-XIII. La segunda etapa comienza a finales del siglo XIII y se consume hasta finales del XV; comprende el traslado de la enseñanza ajedrecista al libro, lo cual permitió el surgimiento de los primeros tratados especializados.

- *Poesía didáctica ajedrecista*

En la Edad Media, para que toda instrucción fuera efectiva, primero tenía que ser amena.<sup>64</sup> Esta condición aplicaba también para la instrucción ajedrecista, cuyos artífices y promotores tuvieron que apoyarse en los recursos literarios en boga para facilitar la enseñanza del juego. De esta manera se implementó una poesía didáctica concerniente al ajedrez, que conjugaba una serie de reglas y normas con la plasticidad verbal del verso. Aparecieron, entonces, los primeros tópicos de un género que, en el curso de los siglos, adquirió nuevas formas a la par del desarrollo y evolución del ajedrez.

La palabra (oral y escrita) constituye el principal vehículo de todo aprendizaje. En un primer momento el latín fue la principal lengua con que contó la instrucción ajedrecista y por la cual pudo propagarse con éxito más allá de cualquier frontera espacial o lingüística.<sup>65</sup> El ámbito culto (clerical) fungiría como centro de producción intelectual ajedrecista, traduciendo y adaptando modelos árabes y antiguos a los términos cristianos, pero también aportando una significación propia; al mismo tiempo, se convirtió en espacio de almacenamiento y circulación de las obras didácticas concernientes al ajedrez.

De este modo, los primeros cánones normativos del juego de los que tendremos noticias, fueron concebidos en la poesía latina que condensaba en versos la instrucción de

---

<sup>64</sup> Vid. Estudio preliminar de María Jesús Lacarra, en *Cuentos de la Edad Media*. Madrid, Castalia, 1986 p.

11.

<sup>65</sup> *Ibid.*, p.17.

movimientos, jugadas y valores relativos a las piezas. A principios del siglo XI, en el encierro de una abadía benedictina de Einsiedeln (en el norte de Lombardía) apareció el primer poema didáctico (anónimo) concerniente al ajedrez: el *Versus scacci*. Dicha obra contiene una descripción pormenorizada del tablero, de la disposición inicial de las piezas, del nombre de cada una de éstas y el tipo de movimientos que les corresponde, al tiempo que entretiene un relato que transcurre como si se tratara de una escaramuza o correría (lo cual, en un nivel literario, corresponde a un recurso analógico bastante recurrente en la poesía didáctica de aquella época)<sup>66</sup>:

<p>Tetragonum primo certaminis          Multiplicis tabulæ per sua damna ferax          Quamlibet octonos in partem ducito calles          Sunt quibus has placuit duplicis fucare colore,          Grata sit ut species et magis apta duplex          In quorum medio rex et regina locantur          seu rochus, marchio sive magis          Et racione pari pedites armantur in hostem          At via reginæ facili racione patescit          Obliquus cursus huic, color unus erit          Candida si sedes          At rochus semper procedit tramite recto          Utque datur ratio, porrigit ille gradum          Quattuor in partes gressum distendere fas est          Atque uno cursu tota meare loca          Hic certamen habent æquitesque per horrida bella          Ut, si defuerint, prælia pene cadant (...)</p>	<p>...Concurso tetragonal...          Pronto verá la mesa partida a ocho distancias          Y tendrá parte en cada una de las ocho rutas...          Se decidió que de dos colores fuera su gracia          y especie, cada uno de los lugares se divide          los lugares de en medio se alquilan al <i>Rey</i> y la <i>Reina</i>,          carritos o <i>Roche</i>, <i>Marques</i> o más,          y por la misma razón están armados con la <i>Infantería</i>,          la <i>Reina</i> se convierte en disonante del camino,          además de mover con equidad, gira con licitación, oblicua,          algunos pasos múltiples.          Pero siempre viene el <i>Roche</i>, camino recto,          Su argumento es dado, extiende éste grado,          En cuatro partes, podrá tomar las medidas necesarias          Para dirigir curso y atravesar lugares completos.          compiten los <i>Equites</i>, como en las horribles guerras,          Y de todos sigue siendo el más hábil (...)<sup>67</sup></p>
---	--

A casi un siglo de distancia del *Versus scacci*, encontramos en Italia un sermón didáctico escrito en latín, cuya autoría se ha adjudicado al Papá Inocencio III (1198-1216): el *Quaedam moralitas scacchario* [la moral del ajedrez] que también incluye la descripción, instrucción y reglamentación del juego, con un recurrente empleo de analogías que le abrevan a la obra un peculiar sentido ético y moral:

... El primero es el Rey, después la Reina, en tercer lugar el Rocus, en cuarto el Caballo, en quinto el Alphinus y en sexto el Peón. Y el carácter del juego es tal, que uno captura al otro...  
 En este juego, el rey se mueve y captura en todas direcciones, simbolizando el hecho de que todo lo que el rey hace es tenido por justo... los peones son los pobres que andan una casilla en línea recta, pues mientras el pobre permanece en sencillez, vive honestamente (...)<sup>68</sup>

<sup>66</sup> *Ibid.*, p. 13

<sup>67</sup> *Versus scacci* (poema latino) En: [http://la.wikisource/versus\\_de\\_scacchi/cite.htm](http://la.wikisource/versus_de_scacchi/cite.htm) (Consultado en Diciembre 2012).

<sup>68</sup> *Apud.* Jean Lauand, L. *Shatranj árabe, ajedrez medieval, ajedrez moderno*. Traducción de María de la Concepción Piñedo. <http://www.hottopos.com/collat3/1lconcha.htm> (Consultado en Diciembre de 2012).

El mismo tema fue retomado en los versos hebraicos del prestigiado rabino toledano Abraham Ben Ezra (1192-1267); en su poema titulado *Versos sobre el juego de ajedrez* además de repetir el esquema instructivo presente en el *Versus scacci* y en el sermón de Inocencio III, sugiere, por primera vez, la autoría original de las reglas que propone, lo cual recubren la obra con el prestigio de lo antiguo e imperecedero:

voy a cantar un poema, sobre una batalla en regla,  
*Antigua, desde tiempos remotos consagrada,*  
*Que gente inteligente y entendida organizo*  
 ...el rey se mueve de casilla en casilla, en cualquier sentido  
 ...El infante o peón avanza en línea recta,  
 sin poder retroceder y captura en diagonal...  
 si por ventura andando  
 Mucho de su lugar se va alejando  
 Y hasta el orden octavo se ha subido  
 Como si fuera *pherez* distinguido  
 Podrá entonces volverse  
 Y libre en todas partes revolverse (...)<sup>69</sup>

En 1260, Juan de Gales escribió un sermón titulado *Suma collationum*, en el cual retoma el tema del *ludus sacacchorum*, describiendo la composición de este juego y sus reglas:

...et collocantur in diversis locis hujus mundi et singuli habent diversa nomina. Rex vadit circumquaque directe et capit undique...Regina sive domina qual dicitur Ferze capit et vadit oblique... Rochus est justitiarius totam terram directa tamen línea... Miles vero in capiendo dua puncta transit directa et tertium punctum obliquad... Alphinus vero corniti sunt episcopi...oblique currunt... Pedinus vero pauperculus est qui incendosemper vadit directe in sua simplicitate...<sup>70</sup>

Otro poema didáctico del siglo XIII, compilado en la colección de los *Carmina burana*, procedente de la zona trasalpina, entre la región babara y Lombardía. Se trata del poema latino *Qui cupit egregium scachorum ludum* (“quien pretenda conocer el afamado

<sup>69</sup> Compuesto de 76 versos distribuidos en 38 pares. Vid. “El poema del ajedrez de Abraham Ibn Ezra” F. Díaz Esteban (ed.) *Simposio Internacional: Abraham Ibn Ezra y su tiempo*. Asociación Española de Orientalistas. Madrid, p. 363-380. En línea: <http://www.anajnu.cl/reglasajedrez.htm> (consultado en Octubre 2012).

<sup>70</sup> ...cada uno tiene diferentes nombre y todos salen de una bolsa y son acomodados en diferentes lugares (...) el *rey* da vueltas y se lleva directamente desde diferentes partes... la *reina* o señora, avanza oblicuamente... el *rochus* es el señor de la tierra y va directamente en línea recta... los *miles* avanzan dos casilla adelante y la tercera oblicuamente... los *alfiles* tenidos por obispos... corren oblicuamente... los *peones* tenidos por pobres, en su simplicidad avanzan a un paso siempre al frente...” (La traducción es mía) Vid. “Suma Collationum,” *Apud*. Brunet, *op.cit*, n. 1, p. 224.

juego del ajedrez”) en el cual se exponen, de manera rítmica, los aspectos normativos del juego.

Primero la torre amenaza con entablar la batalla  
 Luego el Caballo viene, que tiene unas reglas alegres  
 Tercero, el Alfil, guardia del Rey, aparece;  
 Cuarto el Rey brilla, la Dama está en la quinta (...) <sup>71</sup>

Las coincidencias entre las reglas empleadas por Ben Ezra y los autores latinos tampoco son obra de la casualidad, sino consecuencia del relativo éxito de un cierto código o modelo regular para jugar al ajedrez, con vigencia en diferentes partes de Europa, entre los siglos XI a XIII. <sup>72</sup> Esta importante relación nos permite percibir dos cosas: la amplitud espacial de un modelo particular y su duración o resistencia al tiempo. Tenemos entonces un modelo didáctico que, hacia la primera mitad del siglo XIII, se había adoptado en los círculos cultos de la Península Italiana, Lombardía, el centro de Europa y la Península Ibérica. La cuestión es, ¿realmente este modelo particular era, entonces, el más empleado en el mundo medieval, tanto por clérigos como por laicos? Por encontrarse escrito en latín, es claro que este código regular perteneció al ámbito culto.

Cabe preguntarnos si realmente el modelo latino perteneció exclusivamente al ámbito culto clerical, o si consiguió filtrarse al ámbito secular en el que se concentraban una importante cantidad de aficionados al ajedrez. Si bien, la gran producción de obras didácticas con tema ajedrecístico tuvo lugar al interior del ámbito clerical, he de suponer que en algún momento de su difusión sus elementos pudieron incidir en el ámbito laico, donde irrumpieron con la ponderación y autoridad que les ceñía su procedencia. Este traslado requeriría de la mediación de promotores o intérpretes: los doctos y eruditos que inundaron las cortes reales y fungieron como asesores o instructores de los príncipes y nobles. El caso de Pedro Alfonso de Huescas (1062-1140) resulta ilustrativo: siendo un judío converso, un destacado traductor y docto erudito, había asistido al rey Alfonso I el “Batallador”, y al rey de Inglaterra Enrique I. Pedro Alfonso escribió la célebre obra didáctica, *Disciplina*

---

<sup>71</sup> Vid. *Carmina Burana. Antología*. Trad. Juan Antonio Estévez Sola. Madrid, Alianza Editorial. 2006, p. 243-251.

<sup>72</sup> Vid. *infra*. Cap. IV, p. 106. (Nota 38).

*clericalis*, en la que hizo mención al juego del ajedrez como una de las siete virtudes que, según él, debía poseer todo buen caballero.<sup>73</sup>

Por otro lado, también he considerado posible una instrucción lírica de la enseñanza ajedrecista, a cargo de músicos y trovadores. El caso de los goliardos constituye un buen ejemplo de canta-autores en latín y divulgadores extra-clericales, en tanto que podían llevar una vida itinerante.<sup>74</sup> Aben Ezra fue también un viajero errante, con la posibilidad de propagar sus versos más allá de las fronteras regionales.<sup>75</sup> Si bien, no podemos atribuir a ningún trovador la autoría de estos poemas latinos, resulta posible que fueran ellos, en ocasiones, los intérpretes por excelencia de la instrucción ajedrecista. En primera, porque la adaptación poética de esta enseñanza lúdica nos advierte su evocación lírica, pues, como apuntara Huizinga, la forma sometida a los cánones del verso significa que el medio de comunicación con que se cuenta es la “recitación” (sic).<sup>76</sup>

En una de las miniaturas que ilustran el incunable original de *El libro de los juegos* son representadas algunas escenas en las que aparecen personas tocando instrumentos musicales mientras transcurre una partida;<sup>77</sup> si bien pudiera tratarse de la simple representación de una partida amenizada con música, me inclino a suponer que bien pudieran aludir a la instrucción del juego, ya que los poemas didácticos eran propensos a su interpretación lírica, porque constituían una forma idónea de transmitir la enseñanza que estaba contenida en los escritos en latín (que pocas personas sabían traducir). Sabemos muy bien que los trovadores y juglares no recitaban o componían sus obras en latín; por tanto

<sup>73</sup> Originalmente escrito en latín, esta obra gozó de gran fama durante su tiempo. Más de sesenta manuscritos de esta obra se encuentran repartidos por las bibliotecas de Europa. Además de haber sido empleado por los predicadores cristianos en sus sermones (por sus figuras moralizantes) el escrito se convirtió en un pequeño manual para la instrucción de los príncipes. Vid. Pedro Alfonso de Huescas. *Disciplina clericalis*. Trad. Esperanza Ducay. Pról. María de Jesús Lacarra, Zaragoza, Heraldo de Aragón, 2010.

<sup>74</sup> El poema *Qui cupit egregium scachorum ludum* presenta la llamada “métrica goliarda”, lo que nos permite relacionar a esta obra con el fenómeno de los “goliardos” (clérigos vagabundos que cultivaron con predilección los temas del juego y el vino). Vid. Ernest Robert Curtius. *Literatura europea y Edad Media latina*. Trad. Antonio Alatorre. México, Fondo de Cultura Económica, vol. 2, 1985. p. 519-28. / Le Goff. *Los intelectuales en la Edad Media*, op.cit. 170 p.

<sup>75</sup> Hacia 1144, Abraham Ibn Ezra abandonó la Península Ibérica, a consecuencia de las persecuciones que los almorávides realizaron contra la comunidad judía en el Norte de África y Al-Ándalus. A partir de entonces, y hasta su muerte, llevó una vida errante, existiendo testimonios de su paso por la Península Italiana, Francia, e Inglaterra. Vid. Enrique Cantera Montenegro. “Abraham Ibn Ezra en las crónicas hispano-hebreas.” En: *Simposio Internacional: Abraham Ibn Ezra y su tiempo*, op.cit. p. 243.

<sup>76</sup> Huizinga. *El Otoño de la Edad Media*. Versión de José Gaos, Madrid, Alianza, 2008, p. 389.

<sup>77</sup> Vid. *Infra*, p. 163. (Img. 28).

hemos de advertir que la enseñanza ajedrecista que promovieron estos intérpretes, estuvo basada en una traducción previa en alguna lengua vernácula o en la conjunción improvisada de elementos cultos y proscritos. Aunque no podemos conocer el contenido de estas posibles cánticas trovadorescas con tema ajedrecístico, sabemos que los únicos modelos didácticos con los que contaron estos intérpretes fueron dos: el culto y el vernáculo. Finalmente, la posible interpretación lírica de la enseñanza ajedrecista pudo propiciar la sucesiva adaptación, o traducción, de los términos latinos (del léxico ajedrecístico) en lenguas vulgares.

- *Implementación del tratado*

De regreso al encierro eclesial, el cultivo ajedrecístico y la difusión de su enseñanza dependió de los eruditos con hábito, quienes habían escrito (o transcrito) los poemas didácticos. El conducto clerical se ampliaba sobre una red corporativa conventual que se extendía sobre toda la superficie Occidental. Hacia el siglo XIII, se configuró un nuevo entramado de rutas y conexiones eclesiales, a partir de la fundación de los nuevos centros destinados al cultivo del pensamiento y la formación de letrados: la escuela catedralicia y las primeras universidades.<sup>78</sup> En este ámbito intelectual, el alcance de la enseñanza ajedrecista pudo proyectarse a un público receptor internacional, pues un contingente procedente de todas partes del occidente cristiano se congregó dentro de estos recintos urbanos para imbuirse de las riquezas culturales y cognitivas de su tiempo. A finales del siglo XIII y principios del XIV, la enseñanza y difusión del juego resintió una transformación importante, tras la publicación escrita de la primer gran obra didáctica ajedrecística en prosa y lengua romance: *Iuegos diversos de Axedre, dados e tablas* (El *Libro de los juegos*) del rey Alfonso X de Castilla. La obra de Alfonso X implementó un novedoso modelo didáctico que reunió las normas, reglas y características generales del

---

<sup>78</sup> La colección de poemas del *Carmina Burana*, originalmente proceden de un manuscrito benedictino hallado en Beuern, Alemania, que al parecer llegó a la Península Ibérica hacia el siglo XIV. Juan Estévez Sola destaca el papel de las primeras universidades hispanas (Palencia, Salamanca, Valladolid, Coímbra y Lérida) y las nuevas órdenes mendicantes (dominicos y franciscanos) en la difusión de ésta y otras obras. *Cfr. Antología Carmina Burana, op.cit.* p. 20-23.

juego.<sup>79</sup> Apareció, así, el tratado de ajedrez de autoría cristiana, comenzando, entonces, una coerción temática que aspiraba a la síntesis o suma integral de todo lo referente al juego.

Del *Libro de los juegos*, el “Tratado del Acedrex” comprende la parte más extensa de la obra. Consta de 64 folios, de los cuales, en los primeros cinco se detallan los componentes generales del ajedrez: sus reglas, movimientos, capturas y valor relativo de las piezas. Del folio sexto hasta el 64, se presenta una colección de 103 problemas de ajedrez o “juegos departidos”, los cuales están organizados de la siguiente manera: primero se plantea textualmente el problema; luego, se representa la posición en una imagen que muestra al tablero en plano cenital; finalmente se pasa a la solución, siempre expresada en una explicación farragosa y detallista. Los problemas están clasificados con arreglo a un patrón aritmético, por el cual el número de piezas que aparecen en cada posición irá decreciendo progresivamente: “hablaremos primero de las partidas libradas con todos los trebeios: hasta que no quede ninguno y después diremos cómo han ido menguando”.<sup>80</sup> En términos generales, la implementación de este tipo de problemas tuvo un peso trascendental en la tradición ajedrecista occidental, pues le aportó un potencial teórico hasta entonces inconcebible en el occidente cristiano.<sup>81</sup> La obra de Alfonso X inauguró un sistema y un formato de estudio y análisis del juego, convirtiéndose en el modelo didáctico más influyente de los siglos XIV y XV. El momento culminante llegaría en las últimas tres décadas del siglo XV, con dos obras publicadas en la Península Ibérica: el incunable perdido titulado *Libre dels jochs partitis de scachs* (“Libro de juegos y problemas de ajedrez”) de Francesch Vicent, publicado en Valencia (ca. 1475);<sup>82</sup> y el *Repetición de amores y arte del ajedrez*, del maestro ajedrecista Luis Ramírez de Lucena, publicado en

<sup>79</sup> Para el estudio de esta obra, he contado con su reedición contemporánea, compilada en una antología de Alfonso X, realizada por la editorial Porrúa, en 1973. Vid. Alfonso X, *op.cit.*, 212 p.

<sup>80</sup> *Ibid.* p. 190. Con arreglo a este curioso principio, el primer problema nos muestra 30 piezas sobre el tablero, el segundo 29, el tercero 28, y así hasta el problema 69 en el que sólo quedarán seis piezas; a partir de aquí se renuncia al criterio inicial y se repiten algunos de los problemas. Vid. *Patrimonio histórico español del Juego y el Deporte. Libro de los juegos de Alfonso X el Sabio*. Museo del Juego, 2010, p. 8-15 [www.museodeljuego.org](http://www.museodeljuego.org) (Consultado en Diciembre de 2012).

<sup>81</sup> Vid. *Infra*. p. Cap. III. p. 85.

<sup>82</sup> Gracias a la investigación de José Garzón, podemos verificar la existencia de este tratado, hoy perdido en la “noche de los tiempos”. En su investigación, Garzón intenta enfatizar la importancia del libro de Francesch Vicent, una obra de la que hoy en día no se preserva ningún fragmento físico, a través de una reconstrucción histórica que parte de las referencias y menciones del susodicho incunable en otras fuentes escritas. Vid. José A. Garzón. *En pos del incunable perdido. Francesch Vicent: Libre dels jochs partitis de scachs. Valencia 1575*. España, Biblioteca Valenciana, 2001, 189 p.

Salamanca, en 1497. Ambos tratados se convirtieron en el “parte aguas” de la teoría del juego, pues le hicieron nuevas aportaciones (las primeras nociones de aperturas y el movimiento moderno de la Dama) y sentaron las bases de las reglas del ajedrez moderno.

La implementación de los tratados afectó las formas tradicionales de enseñanza y difusión ajedrecista, sentenciando entonces la primacía de los trovadores y poetas en la composición y divulgación de la instrucción del juego. Si a través del verso y el canto la enseñanza ajedrecística había ampliado sus alcances sociales, los tratados retraían dicho conocimiento a un ámbito hermético, identificado con el estudio teórico y la especialización. De esta manera se establecieron las condiciones que, más tarde, propiciaron la formación de personajes especializados en la práctica del ajedrez: los jugadores profesionales.

### III. Los matices de un proceso: asimilación y sincretismo cultural en la conformación del ajedrez

---

La tendencia de la vida a permanecer crea las repeticiones, gracias a las cuales lo vivo trata de dominar las discontinuidades, los saltos, las crisis. Lo nuevo será reducido a lo viejo y es de este modo como se dará un paso adelante. Lo nuevo no es simple repetición, ni completamente nuevo, sino una síntesis.  
*Igor Caruso.*<sup>1</sup>

El juego de ajedrez posee una herencia cultural excepcionalmente diversa, la cual es capaz de manifestarse en cada una de las partes que lo estructuran: en el vocabulario que lo enuncia, en las formas de sus figuras y en las reglas que le dan coherencia y orden. Fue durante la Edad Media cuando el ajedrez cristiano integró una serie de elementos locales y exógenos, pasados y actuales a su tiempo. Entre los siglos XII y XIII el ajedrez expresó su diversidad cultural a través de la más amplia gama de representaciones plásticas y lingüísticas. Su variedad de formas le confirió un carácter polifacético, determinado por las múltiples influencias culturales que convergieron en el occidente cristiano de la Edad Media. De este modo, el ajedrez compartió la misma raíz tripartita en la que se cimentaba la cultura Occidental: grecolatina, germano-cristiana y árabe.

La tradición lúdica del Occidente en la Edad Media estuvo fuertemente influenciada por los modelos de la Antigüedad. Las civilizaciones clásicas habían desarrollado una gama de juegos de mesa y de tablero que servirían de modelo a los juegos producidos durante la Edad Media. De entre los juegos antiguos en los que podemos distinguir paralelismos con el ajedrez destacan el *patteia* griego y el *ludus latrunculorum* romano.<sup>2</sup> Además de los modelos antiguos, los cristianos de la Edad Media retomaron del mundo clásico un esquema lingüístico (el latín) para implementar un vocabulario nominal y descriptivo para el ajedrez.

Por otro lado, la cultura germano-cristiana le aportaría al juego una serie de motivos simbólicos, de carácter bélico y religioso, que definieron la identidad de los personajes de la escenificación ajedrecista, pues al momento de representar a dos ejércitos sobre el tablero

---

<sup>1</sup> Igor Caruso. *La separación de los amantes*. Trad. Armando Suárez. México, Siglo XXI, 1969. p. 164.

<sup>2</sup> Dicha relación incluye aspectos formales (la superficie cuadrículada del tablero) y de contenido (la naturaleza antagónica o competitiva de estos juegos). *Vid. Infra*, p. 66 y 67.

el modelo referencial más cercano y afín a la cultura occidental cristiana fue aquel proveniente de la cultura germana.

Finalmente, el ajedrez cristiano contó con una decisiva influencia proveniente del mundo árabe, la cual, por su parte, condensaba una compleja herencia persa y grecolatina. La temprana y prolífera cultura del *ashatranj* permitió que, al momento de entrar en contacto con los cristianos, los pueblos islámicos proyectaran al Occidente toda una gama de modelos artísticos, teóricos y literarios, referentes a los juegos de tablero.

A la sazón de los estudios filológicos aplicados a los diferentes léxicos ajedrecísticos, se ha demostrado un vínculo lingüístico entre Occidente y Oriente.<sup>3</sup> Si bien, la influencia de los modelos orientales sobre el ajedrez cristiano resulta inapelable, será preciso matizar sus alcances. No debemos seguir aceptando que el *shatranj* persa y el *ashatranj* árabe fuesen los únicos modelos capaces de inspirar o influenciar al ajedrez cristiano, cuando, por su parte, los pueblos del Occidente contaban con sus propios recursos y modelos, desde la Antigüedad. Además, tampoco en todos los lugares de la Europa cristiana las influencias orientales penetraron en el mismo grado y a un mismo tiempo; a excepción de la Península Ibérica, el resto de la Europa cristiana se encontraba más alejada de cualquier influencia “ajedrecista” árabe. Recordemos que los pueblos del centro de Europa y de las regiones nórdicas, recibieron las influencias ajedrecísticas de los pueblos cristianos del Mediterráneo y la Península Ibérica en la segunda etapa de difusión del juego (s. XII-XIII).<sup>4</sup>

Para que todos los elementos culturales, tan diversos y aparentemente opuestos, pudieran conjugarse para generar el juego de ajedrez, fue necesario que hubiera un grado de apertura y permeabilidad por parte del mundo cristiano; es decir, que existieran las condiciones que favorecieran la circulación de las diferentes elementos lúdicos y, al mismo

---

<sup>3</sup> Algunos historiadores aceptan esta relación como la prueba definitiva a favor de la tesis del origen oriental del juego, pasando por alto aquellos elementos que, en este mismo terreno, pueden señalarnos otras procedencias o raíces. La historiografía ajedrecista suele concentrarse únicamente en los términos de procedencia arábigo-persas, soslayando la presencia de términos latinos, toda vez que se les suele considerar adaptaciones secundarias de los primeros. Uno de los méritos de la obra de Brunet radica en su énfasis por los términos latinos que intervienen en el vocabulario ajedrecístico, lo cual trajo ha permitido un replanteamiento más profundo de la base lingüística y etimológica del juego, así como la consideración de que los árabes y persas hubieran adoptado términos greco-latinos en sus vocabularios. *Vid. J. Brunet, op.cit., passim*

<sup>4</sup> *Vid. Supra*, Cap. II, p. 46 ss.

tiempo, que los cristianos fuesen capaces de asimilar estos elementos para adaptarlos y generar nuevas formas.

### III.1. Dos modalidades paralelas: ajedrez mozárabe y *ludus scacchorum*

Las múltiples formas en las que el ajedrez, en la Edad Media, apareció representado y fue denominado, entrañan los primeros tópicos de un modelo generalizado. Los ajedreces que emergieron, casi al unísono, entre los siglos IX y XI, fueron: el *ludus scacchorum*, nacido en la Península Italiana, con una clara influencia bizantina y latina; y el Acedrex circunscrito a la Península Ibérica y preñado, en mayor medida que en cualquier otra latitud de Europa, de elementos árabes-andaluces. Estos juegos se convirtieron en los dos modelos arquetípicos en los que se basaron las adaptaciones ajedrecistas que siguieron tras su difusión objetual y didáctica. Aunque ambas modalidades compartían en sus bases casi los mismos elementos orientales y antiguos, su peculiaridad dependió de sus representaciones, las cuales fueron resultado de la forma específica en que estos elementos se integraron en cada contexto.<sup>5</sup> Al menos hasta el siglo XI la diferenciación entre el ajedrez ibérico y el ajedrez latino debió ser muy marcada; no obstante, al poco tiempo ambas modalidades experimentaron un intercambio recíproco, conformando, más tarde, una especie de simbiosis.<sup>6</sup>

Entre los siglos VIII y XI d.C., dentro de la Península Ibérica floreció una excepcional cultura lúdica. Por un lado, los musulmanes contaban con el *ashatranj* (heredero directo del *shatranj* persa) y, por su parte, los cristianos de esta región conservaban juegos del pasado romano como el *ludus latrunculi*. Sin embargo, esta situación no desembocó en la síntesis de los mencionados juegos de tablero, pues los elementos árabes preponderaron sobre los autóctonos latinos, ya que el *ashatranj* atravesaba, entonces, un momento de esplendor, mientras que los juegos romanos se

---

<sup>5</sup> Para mantener presente esta diferenciación y economizar en términos, me referiré a la modalidad ajedrecista propia de la Península Italiana con el nombre de *ludus scacchorum* (latinismo con el que fue referido el juego en la poesía didáctica) o “ajedrez latino”; y al ajedrez surgido en la Península Ibérica como “ajedrez mozárabe” (aludiendo a la arabización lingüística de los pueblos cristianos de aquella región) o “ajedrez ibérico”.

<sup>6</sup> Un buen ejemplo de este fenómeno nos lo ofrecen los condados catalanes, donde el ajedrez mantuvo la nomenclatura y personajes latinos, pero adoptó el estilo escultórico del ajedrez mozárabe.

encontraban en vías de extinción.<sup>7</sup> Bajo éstas condiciones el *ashatranj* se convirtió en el modelo dominante, pues la hegemonía política y cultural que Al-Ándalus ejercía sobre el conjunto de pueblos cristianos de la Península Ibérica, tuvo mayor peso que cualquier otra influencia transpirenaica (al menos hasta el siglo XI).<sup>8</sup> Podemos suponer que, durante este periodo, los cristianos habrían asimilado de manera integral el *ashatranj*, sin dar cabida a otros modelos; incluso aquí el *latrunculi* pudo haberse olvidado por completo. Fue hasta el siglo XI cuando el ajedrez mozárabe consiguió abreviar elementos occidentales cristianos de la tradición latina, los cuales, muy probablemente, comenzaron a ingresar a la península a través de los Pirineos.<sup>9</sup>

A su vez, el *ludus scacchorum* de la tradición latina no se redujo a la región itálica; se adscribió a la mayor parte de la Europa cristiana, con excepción de la Península Ibérica. Una de sus principales características fue la implementación de un vocabulario latino para denominar al conjunto del juego y sus partes, y la implementación de un tablero alternado en dos colores.<sup>10</sup> En este caso, los principales modelos que sirvieron de inspiración al *ludus scacchorum*, fueron el *latrunculi*, el *zatrikion* y el *ashatranj*. Las reglas del juego que aparecen esbozadas, por primera vez, en el *Versus scacci* (ca. s. X-XI) coincidían casi por completo con las reglas del *ashatranj*; pero también tenían semejanza con las reglas antiguas del *latrunculi*. Por ejemplo: los movimientos en diagonal persisten tanto en los tres juegos citados y las partidas (también en los tres casos) pueden concluirse si se captura a la pieza principal (llámese “Sha” [*ashatranj*], “Rex” [*ludus scacchorum*] o “Dux” [*latrunculi*]).<sup>11</sup>

<sup>7</sup> A título personal, me resulta difícil pensar que los juegos de mesa árabes (desde el *ashatranj* o el *alquerque*) no tuvieron alguna influencia grecolatina. Pues, si los árabes recogieron el legado cultural del mundo clásico, podemos sospechar que también algunos elementos lúdicos estuvieron en éste legado. La pregunta fundamental sería ¿en qué medida los musulmanes recogieron y asimilaron los restos de la cultura lúdica romana que sobrevivía dispersa en el amplio terreno que quedó a su merced?

<sup>8</sup> Los reinos cristianos hispánicos (no carolingios) se encontraba en mayor dependencia hacia el califato de Córdoba, con anterioridad a la colonización franca de entre los años 1020-1050; pues, aún durante el apogeo de esta colonización, los pueblos cristianos ibéricos no fueron, durante mucho tiempo, asimilables a la cultura cristiana transpirenaica. Vid. D. Catalán. *La épica española. Nueva documentación, nueva evaluación*. 2001. Enlace permanente: <http://diegocatalan.blogia.com/2009/081001-35.-11.-la-integracion-de-la-tematica-carolingia-en-la-tradicion-epica-espanola.php> (Consultado en Noviembre de 2012).

<sup>9</sup> Vid. *Supra*, Cap. II, p. 50-52.

<sup>10</sup> Vid. *Infra*, p. 67. (Nota 13).

<sup>11</sup> Vid. Juegos Romanos. <http://www.acanomas.com/Historia-Juegos-Romanos-de-Tablero/676/Introduccion-al-Latrunculi.htm> (Consultado en Enero 2013).

La cultura ajedrecística cristiana manifiesta una ambigüedad de origen; pero, al mismo tiempo, tendió a compaginarse. He identificado una serie de elementos objetivos e inter-subjetivos a partir de los cuales podemos apreciar a detalle aquellos elementos compartidos entre ambas modalidades del juego (mozárabe y latino) mismas que, en un determinado momento, pudieron identificarlos e incluso homologarlos.

- a) Los elementos “objetivos” comunes son aquellas formas y proporciones del juego que se reprodujeron, de manera paralela e inalterada, en todos los escenarios cristianos, principalmente: el tablero cuadrado escaqueado en 64 casillas alternadas en dos colores (blanco/guinda o en blanco/negro);<sup>12</sup> la primer referencia sobre dichas características del tablero aparecen descritas en el *Versus scacci*: “Concurso tetragonal.../ toman parte en cada una de las ocho rutas.../que se multiplican a ocho partes.../ alguien decidió que tuvieran dos colores,/ pues si fueran todas a un mismo color, se confundirían las piezas...”<sup>13</sup> Si nos basamos en la fecha aproximada en que fue escrito este poema, podemos calcular el nacimiento del tablero alternado en Europa entre los siglos X y XI. Cabe señalar que ninguna otra civilización había implementado antes un tablero bicolor; los persas y árabes empleaban la cuadrícula unicolor, al igual que lo hicieron en la Antigüedad los griegos y romanos.<sup>14</sup> En tanto a la proporción o cantidad de piezas habidas sobre un tablero, fue también una convención generalizada entre los cristianos contar en todo momento con dieciséis piezas por bando (sumando treinta y dos piezas por los dos bandos).<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> Algunos autores (como Nigel Pénic) remontan el origen del tablero cuadrado al *ashtapada*, de entre los años 3100 y el 3500 a.C., (aún más antiguo que el *chaturanga*) y que Titus Burckhardt llamaría *vatsumandala* (“plasmación topográfica de los movimientos cósmicos que se desarrollan en el tiempo). Vid. Vázquez de Parga, *op.cit.* p. 183.

<sup>13</sup> (La traducción es mía) Vid. *Supra*. Cap. II, p.56. (Nota 67).

<sup>14</sup> Algunos autores, como el español Julio Ganzo, opinan que los persas ya contaban con un tablero alternado en claroscuros. Pero, si los árabes recibieron el juego de los persas, entonces porqué estos últimos no reprodujeron el tablero alternado sino el unicolor. En realidad, la premisa del maestro Ganzo resulta, de entrada, bastante dudosa. Vid. Julio Ganzo, *Historia general del ajedrez* Madrid, Ed. Ricardo Aguilera, tercera edición, 1973, p. 54-56. Por otra parte, la única referencia de alternancia de color en un juego de mesa anterior al ajedrez, eran las piedrecillas del *latrunculi*, las cuales podían ser 17 entre blancas y negras. El “dux” era la pieza principal del juego y para distinguirse en la partida debía ser de color azul.

<sup>15</sup> Si bien, en la tradición oriental, tanto el *sahtranj* como el *ashatranj* convenían en este mismo patrón, poseían tableros con mayor número de casillas y por tanto con mayor número de piezas. Una de éstos sería el “juego de Tamerlán”, el cual contaba con un tablero de 12x12 casillas y un total de cuarenta y ocho piezas por los dos bandos. Cfr. J. Brunet, *op.cit.* p. 351. Al parecer, este juego oriental fue también conocido en el occidente cristiano (o al menos en Castilla) con el nombre de “Gran Acedrex”, tal como aparece referido en el *Libro de los juegos*, Cfr. Alfonso X, *op.cit.*, p. 188.

- b) Los elementos inter-subjetivos, afines a todos los pueblos de la cristiandad, se cifran en un mismo horizonte semántico: tanto la lengua latina como los signos y símbolos religiosos y seculares que caracterizaron a las piezas de ajedrez, podían ser identificables y comprendidos en cualquier región del mundo cristiano.

Para completar este análisis, a continuación expongo la estructura representacional del ajedrez en tres niveles: 1) verbal, que integra un léxico o vocabulario inherente al juego; 2) plástico, que comprende las formas objetuales del juego y su representación pictórica; 3) escénico, que confiere una personificación a las piezas.

### III.2. Polifonía ajedrecista

El vocabulario ajedrecista que comprende el nombre del juego, de sus piezas y jugadas, deriva de la adaptación romance de términos persas, árabes y latinos. Durante la Baja Edad Media (s. XI-XV) se configuró una variedad léxica de la que nacerían los distintos idiomas europeos. Previo a estas adaptaciones idiomáticas, los vocabularios (concernientes al juego) árabe y latino coexistieron paralelamente como los dos modelos lingüísticos iniciales.

- *Vocabulario latino*

Entre los valles lombardos y la cordillera alpina, a principios del año mil, apareció el primer vocabulario ajedrecístico cifrado en los versos latinos del *Versus scacci*, poema que propuso una lista nominal de los personajes que integrarían la contienda ajedrecista: *rex* (rey), *regina* (reina), *marchio* (marques), *équites* (jinete), *roche* (carro de guerra) y *pedites* (infantería). Este esquema se arraigó con éxito en casi todas las regiones de la Europa cristiana y conservó la mayoría de sus elementos en las sucesivas adaptaciones idiomáticas.<sup>16</sup>

A primera vista, el vocabulario ajedrecista propuesto en el *Versus scacci* parece estar libre de arabismos; no obstante tanto el nombre propio del *ludus scacchorum* así como el término *roche* pudieran implicar lo contrario. Se ha discutido si estos términos

---

<sup>16</sup> Revisemos algunos ejemplos: *Rex* se convirtió en “King” al inglés, “Roi” al francés y “Rey” en castellano; *Equoris* pasó como “Chevaux” en francés y “Kling” en inglés, “Cavallieri” en italiano y “Caballo” en castellano; *Pedites* será “Pedoni” en italiano y “Peón” en castellano. Cfr. Diccionario de Ajedrez “Jaque Mate”. <http://www.jaquemate.org/diccionario/vademecum.aspx> (Consultado en Enero 2013).

constituyen casos de sincretismo lingüístico entre el árabe y el latín, o si se trata de neologismos medievales con raíces meramente latinas. J. Brunet pretende remontar el origen del vocabulario ajedrecístico a la baja latinidad de la época romana, basado en una serie de declinaciones etimológicas realizadas entre los siglos XV y XVI por ajedrecistas cristianos como Pedro Damiano (1480-1544) y Pietro Carrera (1573-1647).<sup>17</sup> No obstante, Marie José Lemarchand nos advierte sobre cierta tendencia a elaborar falsas etimologías durante aquellos años, debido a la afición y proclividad de los autores europeos hacia la Antigüedad clásica.<sup>18</sup> Por otro lado, M. Pastoureau (quien a su vez recoge las tesis de H.J. Murray y R. Calvo) propone que la palabra *scacci* procedería del término oriental *šhāck* (cuadrícula) cuya latinización derivó primero en *scack* y finalmente en *scacci*.<sup>19</sup>

Considero más consistente la teoría que señala que, tanto el sustantivo *escaque* y el nombre propio *scacci* tuvieran la misma raíz oriental, siendo ambos términos adaptaciones latinas realizadas durante el Medioevo.

A pesar de ello el *ludus scacchorum* mantuvo un carácter predominantemente latino en su léxico, y de esa manera pudo diferenciarse de su homólogo ibérico. Del término *scacchorum* (cuadrados o escaqueados) se desprendieron los siguientes nombres propios en lenguas vulgares: “scacchi” en italiano, “escacs” en catalán, “escac” en provenzal, “échech” en francés, “echiquier” en inglés y “schach” en alemán.<sup>20</sup>

En las regiones litorales del Mediterráneo occidental (la Península Italiana, la Provenza y la zona catalana) las distintas adaptaciones lingüísticas del vocabulario latino muestran ligeras variaciones, entre una y otra; en cambio las distorsiones más notorias sucedieron al norte: en la Francia septentrional, por ejemplo, la “s” desaparece y adquiere fuerza la vocal “e” (échequier); lo mismo sucede en el inglés antiguo, cuyo término

---

<sup>17</sup> Brunet asegura haber encontrado registros del término “scacci” en las ruinas romanas de Pompeya. *Cfr.* Brunet, *op.cit.* p. 298. Pero en toda mi investigación no he encontrado mención alguna a esa supuesta evidencia, y ningún autor contemporáneo se ha atrevido a reivindicar la preposición de Brunet. Por otro lado, los estudios que postulan una filiación entre este término latino y el árabe, han basado su conclusión en una base de criterios lingüísticos que considero congruentes y objetivos.

<sup>18</sup> *Cfr.* Marie José Lemarchand (estudio introductorio). En J. de Cessolis, *op.cit.* p. I – XXVI.

<sup>19</sup> En la lengua española, este mismo término ha sido asociado con la palabra “escaque” (cuadrícula), el cual es definido, por el Diccionario de la RAE, como procedente del árabe-hispano “issáh” y del árabe clásico “sah” (con raíz en el persa). *Vid.* Diccionario de la RAE en línea. <http://lema.rae.es/drae/?val=escaques>

<sup>20</sup> [J.H. Murray. Cap. I.] *Apud.* M. Pastoureau, *Una historia simbólica...op.cit.* p. 314.

“echech” parece corresponder más a una adaptación anglo-normanda que a una traducción directa del latín.

En la región germana y la zona frisona, el nombre propio del juego fue compactado y adquirió una pronunciación gutural que la asemeja mucho a la voz persa *shatranj*, razón por la cual algunos autores no dudan en asociarla directamente con esta última raíz oriental.<sup>21</sup> Sin embargo, en este caso la adaptación fue del latinismo *scacchorum*, pues éste constituía el referente lingüístico más cercano para germanos y flamencos desde los poemas didácticos latinos de los siglos XI y XII.<sup>22</sup>

- *Vocabulario castellano*

En la Península Ibérica, el primer vocabulario ajedrecístico en lengua castellana apareció registrado en 1282, en el *Libro de los juegos*. Casi todos sus términos procedían del árabe, razón por la cual constituye uno de los léxicos romances mayormente arabizados de toda Europa; pero también incluyó vocablos latinos y de otras lenguas romances (en el caso del Caballo, inspirado en el término francés “chevallier”); existe, entonces, un proceso de adaptación y sincretismo lingüístico manifiesto en la terminología de esta obra:

- a) Casos de adaptación: Entre los términos árabes adaptados al castellano, con apenas algunas modificaciones fonéticas, está el nombre propio del juego basado en el término *A-shatranj* que en castellano paso a ser *Acedrex*.<sup>23</sup> Por otro lado, el nombre de la pieza Alfil derivaba del término árabe *al-phil* (elefante) que a su vez procedía del persa *phil*. Únicamente en la Península Ibérica este término mantuvo su significado original, al menos hasta el siglo XIII, pese a lo exótico que pudiera resultar un elefante en Europa:

E en las otras casas al lado destas (rey y alferz) están otros dos trebeios que se semeian e llaman los *alfiles* en algarabía, que quiere tanto decir en nuestro lenguaie como “elefante” que solien los reyes levar en las batallas, e cada uno levaba al menos dos... los *alfiles* han de seer fechos a manera de elefantes e castiellos en cima dellos llenos de homnes armados como si quisiesen lidiar.<sup>24</sup>

El término “alferza”, que en el ajedrez mozárabe denominaba a la pieza que acompañaba al rey (equivalente a la reina del ajedrez latino) deriva del término

<sup>21</sup> Michel Pastourea es uno de ellos. *Ibidem*, *loc.cit.*

<sup>22</sup> *Vid. Supra*. Cap. II. p. 51-53.

<sup>23</sup> Alfonso X. “Tratado de Ajedrez”, *op.cit.*, *passim.*

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 182.

árabe “al-ferza” o “alférez” (jinete o portaestandarte) asociada con la palabra persa “fārzīn” (visir o consejero).<sup>25</sup> Sin embargo, el Alferza desapareció del ajedrez ibérico a finales del siglo XV, cuando los tratadistas hispánicos lo sustituyeron por la “Dama”.

- b) Casos de sincretismo: la exclamación castellana “jaque-mate” evoca claramente un concepto persa, pero al mismo tiempo reporta una partícula latina: *mate*. H.J.R. Murray asoció esta palabra con la voz persa *sha-mate* que pretende significar “matar al Sha”;<sup>26</sup> aunque Brunet señaló que se trata de un término aglutinante compuesto por dos partículas distintas: *šāh*, que corresponde a un sustantivo persa que en la cultura sasánida hacía referencia a la figura del soberano (equivalente al rey o monarca en Occidente) y “mate”, que funge como el verbo del enunciado y vendría a significar “matar”; Brunet asoció esta última palabra con el latinismo *mactare*, pues advierte que en el mundo persa y árabe tal término no existe fuera del ámbito de los juegos *shatranj* y *ashatranj*.<sup>27</sup> En el *Libro de los juegos* encontraremos dos expresiones: “xaque e mate” y “xamat”, sobre las que se apunta que, la primera sería común en lengua castellana y la segunda en “algarabía”.<sup>28</sup>

La distinción entre términos árabes y castellanos en una obra de la envergadura del *Libro de los juegos*, denota la situación bilingüe arábigo-romance que persistió en la Península Ibérica durante la Edad Media. Además, debemos tomar en cuenta que el árabe importado por los conquistadores musulmanes a la península, no constituía una lengua unificada y bien definida (hasta el siglo XIII); por esa razón, el haz dialectal que comenzó a generalizarse en los núcleos urbanos de Al-Ándalus, desde el siglo X, entrañaba rastros de las lenguas indígenas de la península y de otras etnias islámicas (sirios y bereberes).<sup>29</sup>

<sup>25</sup> Según Ricardo Calvo, la evolución fonética de los vocablos árabes a las lenguas romances, refleja el curso geográfico que siguió el juego al introducirse en Europa. *Apud*. Vásquez de Parga, *op.cit.* p.183.

<sup>26</sup> [Murray, *op.cit.*, Cap I] *Apud*. Ganzo, *op.cit.*, p. 32.

<sup>27</sup> *Vid.* Brunet, *op.cit.*, p. 319. Este dato tiene particular importancia, porque nuevamente sugiere un intercambio recíproco (en materia de juegos) entre Occidente y Oriente. *Infra*. (Nota. 7) Por su parte, Murray señala que “phil” y “fārzam” no son palabras nativas del persa; pero insiste en que, en tanto a la nomenclatura ajedrecística, son importadas de los persas al léxico occidental. [Murray, *op.cit.* p. 159] *Apud*. L. Jean Lauand. *op.cit.* n. 6.

<sup>28</sup> *Cfr.* Alfonso X, *op.cit.*, p. 187. Sin embargo, el significado de este concepto fue modificado en el mundo cristiano y de “matar al sha”, o rey, pasó a representar una afrenta o humillación simbólica a la figura real. *Vid. Infra*. Cap. V, p. 128. (Nota 41).

<sup>29</sup> *Vid.* María Isabel Fierro, *Al-Ándalus, saberes e intercambios culturales*. Barcelona, Icaria, 2001, p. 25-29.

- *Elementos latinos y mozárabes en las glosas ajedrecistas vulgares*

Un caso controversial lo constituye el término *roche* o “roque” el cual se expresa prácticamente en todas las glosas de la tradición latina, ibérica, árabe y persa. Los historiadores orientalistas han remontado la etimología de este término al sanscrito *rat'h* (carro de guerra) para postular una sucesiva declinación al bengalí (*rot'h*), de éste al persa (*rokh*) y finalmente al árabe (*ruk*).<sup>30</sup> La singularidad del término radica en su permanencia y extensión en Occidente, a pesar de tratarse de un término aparentemente persa (según las conclusiones de Forbes y Murray).<sup>31</sup> Sin embargo, considero que la posible procedencia extranjera del término *roche*, en Occidente, no sería la única, pues cabe la posibilidad de que se tratara de un paralelismo entre un vocablo oriental y el latinismo *roculus* (piedra grande) concepto con el que esta pieza fue asociada en la Península Italiana cuando tomó la forma de una torre de homenaje, en el siglo XVI. Si realmente la palabra *roche* fue una expropiación en Occidente de un término persa, su doble recepción inicial (en la Península Ibérica y en la italiana) habría generado dos acepciones: mientras que en el vocabulario del *ludus scacchorum* el *roche* significó “carro de guerra”, en la tradición mozárabe significaba “haz de caballeros”.<sup>32</sup>

Casi dos siglos después del *Versus scacci*, los distintos léxicos latinos adoptaron temporalmente algunos términos de raíz árabe. Entre los siglos XIII y XIV todas las glosas ajedrecísticas habían abrevado un nuevo concepto equivalente a la exclamación finiquita convenida en la tradición ibérica (“jaque e mate” y “xamat”) cuya adaptación conjugaba el nombre propio del juego y el adverbio latino *mactare*: “scacco-matto” en italiano, “ehec et mat” en francés y “schach-matt” en alemán.

También los términos “alfil” y “alférez” de la nomenclatura mozárabe, incidieron intempestivamente en distintas regiones del occidente cristiano. Probablemente desde el siglo XII, el término “alfil” se había insertado en la Península Italiana, apareciendo por

---

<sup>30</sup> W. Jones fue el primero en proponer esta etimología, la cual ha sido matizada constantemente sin llegar, hasta nuestros días, a un significado fijo; El conde Basterat (s. XIX) propuso que el término “roka” (también del sanscrito) significaba “barco”. [W. Jones, “Asiatic Researches” Tom. VII.] *Apud*. J. Brunet, *op.cit.* p. 24, 341-350.

<sup>31</sup> *Apud. Ibid.*, p. 134-142.

<sup>32</sup> *Vid.* Alfonso X, *loc.cit.*p. 187.

primera vez registrado como *alphinus* en el sermón didáctico adjudicado a Inocencio III.<sup>33</sup> También en el siglo XIII este término apareció en la zona germana, en los versos del poema latino *Qui cupit egregium scachorum ludum* del Carmina Burana.<sup>34</sup>

La recepción de términos y conceptos orientales en las distintas escenas del occidente cristiano, estuvo acompañada de una gradual aculturación de los mismos; cuando los términos orientales tuvieron que ajustarse a la semántica occidental (de representación plástica y escrita) el significado original de estos fue distorsionado. En la Península Italiana, por ejemplo, a pesar de emplearse el término *alphinus* éste se entendía (en el siglo XIII) como un prelado u obispo: “...los *alphinus* son prelados con cuernos, que se mueven y comen oblicuamente porque casi todos los obispos abusan de su dignidad por codicia.”<sup>35</sup>

No es que las palabras perdieran sentido o correspondencia con los personajes o figuras a las que debían referirse y evocar; sucede que su adopción entrañó una profunda re-significación de todos sus términos (anacrónicos o extranjeros) los cuales difícilmente habrían mantenido su significado original dentro de una realidad completamente distinta.

De esta manera nos encontramos ante la producción de una serie de neologismos, cuya unidad semiótica, entre el término (signo) y su representación (objeto), ya no depende de la etimología de las palabras sino de un sentido relativo y específico al juego. Este fenómeno estuvo subordinado al desarrollo de las lenguas romances, pues en éstas se sintetizaron los elementos árabes, latinos y germanos.

La conformación de nuevos léxicos vulgares no dependió, únicamente, de las traducciones directas del latín, pues en ocasiones estas llegaban de segunda mano condicionadas por las relaciones interregionales. El ejemplo más ilustrativo nos lo ofrece el vocabulario ajedrecístico en inglés, cuyos términos (como el nombre del juego “echech” semejante al francés “échequier”) demuestran el peso cultural del factor anglo-normando en aquel contexto.

---

<sup>33</sup> Infiero lo anterior, en razón a que la figura del elefante del *ludus scaccorum* pudiera ser anterior al siglo XIII, incluso tan primitiva como las piezas de Saint Dennis (mismas que poseen dos pares de elefantes de Guerra [Vid. *Infra*, p. 160. (Img. 11)]). Lo significativo aquí no es el personaje en sí, sino su aparente traducción árabe y su inserción en la Península italiana e ibérica.

<sup>34</sup> Vid. *Supra*. Capítulo II, p. 58. (Nota 71).

<sup>35</sup> (Las cursivas son mías.). Vid. *Supra*. Cap. II, p. 56. (Nota 68).

El constante movimiento de gentes impulsado por el peregrinaje, el comercio y la guerra, permitió a las distintas glosas ajedrecistas interactuar recíprocamente. Por esta razón, todos los vocabularios vulgares conformaron un mismo campo semántico, ya que todos ellos guardaban en su núcleo rasgos comunes: desde raíces latinas y orientales, hasta los mismos códigos de representación y lenguaje.

### III.3. Los trebejos

Usualmente las piezas de ajedrez, producidas en la Edad Media, tenían una proporción enorme, en comparación con las piezas convencionales de nuestro tiempo. Los materiales empleados en la elaboración de éstas fueron, principalmente, los llamados “materiales nobles”: osamentas óseas como el marfil de elefante y de morsa, minerales como el alabastro, el cristal de roca y el ónix, e incluso maderas finas como la caoba y el roble.<sup>36</sup> Si bien, algunos de estos materiales se podían encontrar fácilmente en Europa, el cristal de roca y el marfil de elefante (más comunes en el Medio Oriente y en el norte de África) eran de difícil obtención y por ende solían ser mayormente estimados.

No podría precisar si las piezas de ajedrez eran elaboradas en talleres exclusivamente dedicados a la producción de trebejos, pues, como se ha mencionado antes, la producción de estos objetos de lujo debió ser mínima. Lo más probable sería que dicha labor concerniese a los hábiles maestros escultores habidos en Europa, Asia y África.<sup>37</sup>

Por otro lado, desde el siglo XI dos estilos escultóricos definieron las formas de las figuras o piezas de ajedrez: una con características del estilo románico de figuras personificadas; la otra con un estilo geométrico de figuras abstractas.

- *Piezas románicas*

Las piezas de ajedrez románicas reproducen figuras antropomorfas realistas, que a su vez representan a distintos personajes de la sociedad feudal. Este tipo de representaciones fueron comunes en aquellas regiones del occidente cristiano que adoptaron el *ludus*

<sup>36</sup> Vid. Pastoureau, *Una historia simbólica...op.cit.*, p. 89-107.

<sup>37</sup> En una de las miniaturas del *Libro de los juegos* (en los folios 1- 5v.) se encuentra una escena que recrea el trabajo artesanal que implicaba la elaboración de trebejos ajedrecísticos en aquella época. Vid. *Infra*, p.162, img.23.

*scacchorum*, desde las regiones mediterráneas, el centro de Europa y en las regiones nórdicas.<sup>38</sup> Probablemente esta singular producción escultórica nació en la Península Italiana, pues fue aquí el epicentro medieval de la escultura románica y uno de los primeros enclaves ajedrecísticos en Occidente.

A lo largo del periodo medieval, el modelo antropomorfo (románico) del ajedrez latino irá presentando alteraciones graduales, hasta cambiar casi por completo su aspecto realista hacia el siglo XIII, cuando las robustas piezas comenzaron a ser fabricadas cada vez más pequeñas y adoptaron formas más abstractas que combinaban, entonces, las formas del estilo románico y las del estilo mozárabe. Únicamente el Caballo mantuvo su aspecto realista, aunque reducido al simple busto del animal.

- *Piezas abstractas*

Las piezas de ajedrez ibéricas presentan un estilo escultórico con una fuerte influencia árabe. Por esa razón se suele aseverar que dichas piezas corresponden al estilo árabe abasí o fatimí.<sup>39</sup> Sin embargo, pudiera tratarse de un modelo completamente novedoso y original propio de la región ibérica, nacido de la mezcla de los elementos árabes y locales que interactuaron dentro de este contexto durante la Edad Media.

Ciertamente, las piezas del *ashatranj* contaron con una amplia variedad de diseños y estilos, acordes al vasto territorio y a los diversos pueblos adscritos a la cultura mahometana. En ese tenor, es probable que el modelo desarrollado en la Península Ibérica fuese también parte de dicha variación escultórica. Sin embargo, el modelo ibérico no será parte del *ashatranj* sino del ajedrez que practicaban cristianos, judíos, musulmanes, mozárabes y mudéjares. Además, este modelo escultórico predominó y pudo homologarse en todas las regiones de la Península Ibérica, tal como lo demuestran las cuatro piezas de Peñalba (procedentes de León), las piezas en cristal de roca de San Millán de Cogolla (en La Rioja), y las piezas de cristal de roca de San Martín de Ager (en los condados catalanes).

---

<sup>38</sup> Tomemos de ejemplo las piezas de Saint Denis (s. XI), las piezas de Bode Alemania, y las piezas de Lewis (s. XIII). *Vid. Infra*, p. 158. (Img. 3 y 4).

<sup>39</sup> Sobre todo en la exhibición de estas piezas, el texto que acompaña a los objetos, o a la imagen (en el caso de las páginas web que he consultado) veremos denominarlas “piezas árabes” o “piezas fatimí”. *Cfr.* Museo Diocesano de Lérida, [inventario 1473] <http://www.museudelleida.cat/>. (Consultado en Noviembre 2012) No obstante, considero que dicha aseveración es errónea, pues tampoco existe un estudio a fondo sobre estas.

Hacia el siglo XIII, el modelo escultórico mozárabe para las piezas de ajedrez se convirtió en el estereotipo predominante en todo el occidente cristiano (así lo constatan las representaciones pictóricas en las distintas miniaturas con escenas de ajedrez) desplazando, incluso, al modelo realista del estilo escultórico románico.

- *El tablero*

El otro aditamento esencial del juego es el tablero, el campo delimitado sobre el que tienen lugar las partidas. Desde la Edad Media, el tablero de ajedrez constituyó una superficie dividida en sesenta y cuatro escaques (8x8) alternados en dos colores opuestos.

Ciertamente, la alternancia cromática le dio al tablero de ajedrez un caris excepcional; sin embargo, la superficie cuadrículada no era un espécimen extraño en el Occidente, desde la Antigüedad. De hecho, resulta probable que este modelo estuviera inspirado en los tableros de juego del mundo clásico, principalmente en el *ludus latrunculi* (juego de los soldados) el cual también contaba con un tablero cuadrículado en 8x8.<sup>40</sup> El *latrunculi* fue practicado por los antiguos romanos, quienes también lo identificaron simbólicamente con la contienda y la táctica militar;<sup>41</sup> su difusión en Europa fue tan amplia como lo permitió la extensión del imperio y su duración pudo alcanzar los albores de la Edad Media, pues en algunas regiones mediterráneas se han encontrado tableros de este juego esculpidos en los interiores de algunos edificios antiguos.<sup>42</sup>

En realidad, son escasos los tableros medievales que han sobrevivido hasta nuestros días. Las ilustraciones del *Libro de los juegos* y del *Tractus de ludo scaccorum* (conocido como el “Manuscrito de Praga”) también nos pueden dar cuenta del aspecto físico de éstos. Aunque dichas miniaturas suelen presentar tableros enormes, seguramente su tamaño fue

---

<sup>40</sup> La cantidad de casillas en los tableros de este juego podía variar; se ha encontrado tableros con un patrón de 7X8, 8X8 y 9X10. La mayoría de éstos fueron gravados sobre superficies rocosas. *Vid. Juegos de Tableros Romanos y Medievales*. <http://juegosdetablerosromanosymedievales.blogspot.mx/> (Consultado en febrero de 2013), *Vid. Infra*, p. 157. (Img. 2).

<sup>41</sup> En su obra, *El arte de amar*, Ovidio (43 a.C.-17 d.C.) destaca el carácter antitético de éste juego: “...y que juegue con precaución y talento al *latrunculi*: un peón cae vencido al encontrarse con dos enemigos; el rey, cogido por sorpresa, pelea sin su compañera y tratando de mantenerse desanda muchas veces el camino emprendido (...)” *Cfr. Ovidio. Arte de amar*. Trad. Vicente Cristóbal. Barcelona, Gredos, 2001, p. 254.

<sup>42</sup> *Vid. Infra*, p. 157. (Img. 2).

variado y proporcional a la dimensión de sus piezas.<sup>43</sup> Los tableros de ajedrez fueron, por lo general, superficies rígidas elaboradas, en su mayoría, con madera. Si bien el área escaqueada del tablero debía ser siempre pura geometría, algunas veces los contornos del escaqueado estaban ricamente adornados.<sup>44</sup>

#### III.4. Los personajes de la trama ajedrecística

La cultura medieval cristiana generó un imaginario propio de personajes ajedrecísticos, con algunas variaciones entre una y otra región, pero con elementos comunes insustituibles. La configuración de los personajes del juego implicó la construcción de una realidad ficticia destinada a escenificar siempre una contienda; los personajes aquí advenidos estaban basados en la realidad social, política y militar del mundo medieval cristiano.

La identidad y forma de los personajes del juego no siempre fue la misma en todos los estadios de la Edad Media, pues su identidad no dependió siempre de la coherente correspondencia entre el término (que denomina) y su objeto referencial (la pieza); su unidad significativa resultó, en algunos casos, incongruente, principalmente cuando intervenían arabismos.

El primer reparto de personajes ajedrecísticos en Occidente apareció prescrita en el *Versus scacci*, cuyos versos constituían una especie de guion didáctico en el que se presentaban las piezas y se establecía su rol en el tablero; casi al mismo tiempo, estos personajes aparecieron objetivados en las piezas de Saint Denis. Lo que llama la atención en estas dos representaciones, es la correspondencia casi exacta entre los términos expuestos en el poema latino y las figuras representadas en las piezas de marfil.

El ajedrez de Saint Denis reúne a dos ejércitos que se distinguen entre sí por sus detalles decorativos, si bien podemos sospechar que también se distinguían por una posible

---

<sup>43</sup> El manuscrito incluye quince miniaturas de la escuela germana, concebidas en una perspectiva unitaria que da profundidad a las imágenes. *Vid.* Vásquez de Parga, *op.cit.*, p. 185.

<sup>44</sup> Tomemos de ejemplo el tablero taraceado con incrustaciones de hueso procedente del palacio de los Condes de Luna, en León, España, fabricado en el siglo XV (fecha estimada por Rafael González Rodríguez, a partir de su análisis heráldico). *Vid.* R. González, "El ajedrez de Peñalba: tras las huellas de San Genadio" *El Bierzo Prerrománico*, diciembre de 2008, en: <http://bierzoprromanico.blogspot.mx/2008/12/el-ajedrez-de-san-genadio.html> (Consultado en Diciembre de 2012) / *Vid. Infra*, p. 161, img.17.

tonalidad que al cabo del tiempo se habría diluido.<sup>45</sup> La escena está integrada por los siguientes personajes: dos reyes puestos de pie, coronados y sosteniendo un cetro, flanqueados por un par de vasallos y enmarcados en una bóveda arqueada; dos reinas también enmarcadas en una bóveda arqueada (más pequeña que la de los reyes), entronada una y en pie la otra, con un par de vasallos cada una en los flancos; cuatro figuras ecuestres y armadas que corresponderían a los *équites* o guerreros a caballo;<sup>46</sup> cuatro carros de guerra o cuadrillas; cuatro elefantes, con un par de jinetes cada uno; y finalmente la infantería de pie ataviados con cota de maya, casco cónico y empuñando escudo y espada.<sup>47</sup>

En el *Versus scacci* son descritos, en su acomodo inicial sobre el tablero, casi todos los personajes representados en el ajedrez de Saint Dennis: “Los (cuadros) de en medio se alquilan para el *rey* y la *reina*... / en los dos extremos se mantienen los carros o *roques* para la carga, asistidos por el *marqués*/ a estos les preceden (manteniéndose en doble orden) los *jinetes*... / y por la misma razón la *infantería* va armada contra el enemigo...”.<sup>48</sup>

En el otro polo de la cultura ajedrecista, en la Península Ibérica, la identidad de los primeros personajes del juego resulta borrosa, pues, a excepción de las piezas abstractas de entre los siglos XI y XII, ningún otro registro escrito o pictórico nos puede aclarar esta situación. Por lo tanto, no podemos precisar si en la misma época en la que se configuraban los personajes del *ludus scacchorum*, en los reinos hispano-cristianos se implementaban los mismos. Podemos calcular que hasta el siglo XII los personajes del *ludus scacchorum* comenzaron a colonizar los tableros de la Península Ibérica, pues, además, el primer compendio explícito de personajes ajedrecísticos mozárabes apareció registrado hasta el siglo XIII en el *Libro de los juegos*, periodo en el que la tradición ibérica llevaba algún tiempo asimilando influencias de la cultura occidental allende a los pirineos.

<sup>45</sup> Ello si tomamos en cuenta que las piezas de Saint Dennis fueron elaboradas en el siglo XI y que para entonces ya existía el patrón bicolor en el juego, de acuerdo con la fecha estimada del *Versus Scacci* (s. X-XI) en el que se describe dicha dualidad cromática. *Vid. Supra*. Cap. II, p. 56.

<sup>46</sup> El término *équites* en latín culto sirvió para designar específicamente a este tipo de jinetes guerreros, poco antes del surgimiento de la caballería, en el siglo XII (según la periodización de Maurice Ken) y por ende antes de la implementación de los términos vulgares como *chevallier* en francés. *Cfr.* M. Keen *La caballería. La vida caballeresca*. Trad. Elvira de Riquer. Barcelona, Ariel, 2º edición, 2008, p. 33-69. Por su parte, George Duby ha mencionado que el origen laico del término “cabaliarius” sirvió para distinguir a los miembros de esta nueva categoría social del resto de la “masa del pueblo”. *Cfr.* George Duby. *Los tres Órdenes o lo imaginario del feudalismo*. Trad. Arturo R. Firpo. Madrid, Taurus, 1992, p. 369.

<sup>47</sup> *Vid. Infra*, p. 158. (Img. 3).

<sup>48</sup> (La traducción es mía). *Vid. Supra*. Cap. II, p. 56. (Nota 68).

Del primer reparto de personajes del *ludus scacchorum*, en el siglo XI, algunos lograron mantenerse íntegros pese a los avatares del tiempo: el Rey, el Caballo y los Peones. El Rey fue representado siempre como un monarca cristiano, ataviado (en las representaciones “realistas”) con los aditamentos reales como el cetro, la corona y el trono. El Caballo fue representado, en un primer momento, por una figura ecuestre y más tarde por la sola figura del caballo; desde el *Versus scacci* esta pieza fue llamada *équites* y en la *Suma collationum*, de Juan de Gales, fue referida como *milles*, para más tarde ser identificada, en las lenguas romances, con la caballería. Los Peones fueron tenidos siempre por una multitud a pie; entre los siglos XI y XII eran concebidos como infantería pesada, tal como aparecen en el ajedrez de Saint Dennis o en el de la isla de Lewis y en los poemas latinos: “...*pedites armantur in hostem...*”<sup>49</sup> Pero también como una multitud de siervos o gente común del pueblo, como fueron descritos en el *Libro de los juegos* y en el *De ludus scacchorum* de Jacobo Cessolis (s. XIV): “*estrighendo le forme li ufficcy di popolari...*”.<sup>50</sup>

Sin embargo, no todos los personajes de la escena ajedrecista se mantuvieron íntegros e inamovibles. Las piezas más susceptibles a constantes alteraciones fueron el Alfil, el Roque y la Reina. El Marqués (*marchio*) que aparece incluido en el repertorio del *Versus scacci* fue rápidamente destituido del orden escaqueado latino sin volver a dar señales. En las regiones nórdicas y en la Península Italiana, esta pieza fue convertida en un obispo. En Francia, también se adoptó por algún tiempo el arabismo *alfil*, pero aquí fue personificado unas veces por un arquero, e inclusive por un bufón.<sup>51</sup>

En el caso del *Roche* mantuvo durante mucho tiempo esta denominación, no obstante tuvo un carácter polifacético, siendo en unas parte concebido como una cuadrilla de guerra, un haz de caballeros, una torre almenada y hasta un *berserker* vikingo.<sup>52</sup> En estos casos, podemos advertir una especie de desplazamiento semiótico en el que se ha preservado la denominación original, pero su representación plástica y personificación es sustituida.

---

<sup>49</sup> “la infantería armada con el enemigo...” *Idem*.

<sup>50</sup> “Para tratar de la forma y oficio de la gente del pueblo...” *Vid.* J. de Cessolis. *Ludus scaccorum*. Princeton University, Eugene B. Cook, 1850. Versión faccimitil: <http://www.worldchesslinks.net/szie0.html> (Consultado en Enero 2013).

<sup>51</sup> *Vid.* J. Brunet. *op.cit.* p. 180 ss.

<sup>52</sup> *Vid. Infra*, p. 159. (Img. 7-10).

Las cuadrillas o carros de guerra pertenecientes al ajedrez de Saint Denis (que he asumido como los *Roches* de este juego) resultaban un elemento un tanto anacrónico para el siglo XI, aunque familiar en la cultura latina;<sup>53</sup> probablemente la referencia a este personaje fue bizantina, pues la carrera de cuadrillas pervivió por muchos años como el principal entretenimiento de la sociedad romana de Oriente.<sup>54</sup>

A finales del siglo XII, en las regiones nórdicas, los vikingos imitaron el modelo románico para reproducir un ajedrez propio, pero aquí el modelo latino se mimetiza con los elementos locales del contexto escandinavo: el roque o “carro de guerra”, fue sustituido por guerreros de a pie que bien podrían corresponder a los *berserker* (guerreros vikingos de élite que se distinguían por combatir con gran frenesí, semidesnudos o cubiertos con pieles de oso) o a los *Huscarles* (guerreros, también de élite, encargados de la defensa personal de los reyes y emperadores).<sup>55</sup>

Por otro lado, hacia el siglo XIII en Utrecht, Holanda, apareció una de las primeras torres almenadas del ajedrez, representando al roque; sin embargo, su inserción en todos los tableros no fue tan rápida y extensible como podría suponerse.<sup>56</sup>

En Castilla, a finales del siglo XIII la pieza Roque era concebida como un “haz” (grupo o contingente) de caballeros y poseía una forma abstracta.<sup>57</sup>

El personaje de la Reina estuvo presente en el *ludus scacchorum* desde sus primeras representaciones en el siglo XI. Pero en la Península Ibérica, este personaje no ingresó a la escena del juego sino hasta finales del siglo XV. En su lugar, el ajedrez ibérico había tomado del mundo islámico al “alferza” o “alférez”, el portaestandarte del campo de

<sup>53</sup> Y lo mismo sucedía con el “elefante” que, supongo, existió como personaje del *scacci* en Italia, entre el siglo X y XI, ya que, por un lado, los bizantinos tendrían noticias de estos animales por la amplitud de sus fronteras y sus relaciones comerciales con el Oriente y el norte de África. Por otra parte, el elefante de guerra pudo ser un ícono mucho más antiguo (incluso romano) asociado a las Guerras Púnicas, pues incluso entre los musulmanes los elefantes no fueron recursos habituales en sus guerras.

<sup>54</sup> Vid. *Infra*, p. 159. (Img. 7). / George Maier, *op.cit.* p. 36 ss.

<sup>55</sup> Vid. *Infra*. (Img.10). Tomando de ejemplo las figurillas del ajedrez de Lewis, vemos como algunas aparecen mordiendo el escudo (*infra*, img. 8), gesto que H.B. Clarke asocia al frenético transe en el que entraban los “berserker” a la hora del combate. Vid. H.B. Clarke. “Los vikingos”. En M. Keen (*et.al.*) *Historia de la guerra en la Edad Media*. Trad. Asunción Rodríguez. México Océano, (A. Machados), 1999, p. 45-72.

<sup>56</sup> El Diccionario de la Lengua Italiana define el término “roque” como “la piedra del ajedrez” llamada así “por estar en la frontera para defender a las demás piezas.” Nuevamente, esta definición moderna asocia la pieza a la imagen del castillo medieval. *Apud.* J. Brunet, *op.cit.* n.2., p. 344.

<sup>57</sup> Vid. *Infra*, p. 159, img.9.

batalla, tal como aparece descrito en el “Tratado de Ajedrez” del *Libro de los juegos*: “El *alferza* debe seer fecho a manera del alférez mayor del rey que lieva la seña de las señales del rey cuando ha de entrar en batalla.”<sup>58</sup> Sin embargo, algunos autores modernos han sugerido que la reina o dama en el ajedrez fue una aportación española de finales del siglo XV; inclusive se ha mencionado que su invención pretendía rendir homenaje a la reina católica, Isabel I de Castilla.<sup>59</sup>

La Reina debutó en el cortejo hispánico con el tratado de Lucena de 1497, en el cual fue dotada de sus movimientos modernos (el número ilimitado de casillas). La novedad, en este caso, fue que además de considerársela reina, tanto en la Península Ibérica como en la italiana, también se le llamó “Dama”.<sup>60</sup> Desde entonces, la pieza (Reina o Dama) mantuvo una personalidad ambivalente, principalmente en el mundo hispanoparlante.<sup>61</sup> La tardía asimilación de un personaje femenino en el cortejo ajedrecista Ibérico pudo deberse a cierta influencia del modelo latino, cuando los españoles dominaban Nápoles y Sicilia; pero también podemos suponer que obedecía a una actitud proselitista con la cual se buscaba sustituir a los personajes árabes de la trama ajedrecista por otros cristianos.

En Francia, la Reina del tablero fue sustituida, durante algún tiempo, por la Virgen (*vierge*); a este respecto J. Brunet supuso que también aquí la conversión de esta pieza obedece a una deformación lingüística, en la cual el término árabe *firz* incidió en Francia y fue asimilado, primero como *fierge* y finalmente asociada a *Vierge*.<sup>62</sup> Sin embargo, las aseveraciones de nuestro decimonónico autor suelen omitir un fenómeno importante: el impacto del culto mariano como factor en la conversión de esta pieza, de Reina a Virgen. El

<sup>58</sup> (Las cursivas son mías). Algunos historiadores han asociado este término con el *warzin* persa, por lo cual, suelen asumir que el personaje representado con éste nombre en los tableros cristianos querían representar a un visir o primer ministro. *Vid.* Brunet, *op.cit.*, p. 298 ss. No obstante, la definición del *Libro de los Juegos* retoma otra connotación (también de procedencia árabe). *Cfr.* Alfonso X, *op.cit.* p. 190.

<sup>59</sup> R. Calvo, Ll. Cardona y Julio Ganzo son los autores que más han defendido esta idea. *Vid.* Ganzo, *op.cit.*, *pssim.* Sin embargo, creo que se trata de una tendenciosa suposición que nuevamente termina por encasillar un proceso histórico a los mitos fundacionales. *Vid. Infra.* en Conclusiones, p. 147 ss.

<sup>60</sup> En el siglo XVI Ruy López se refirió a esta pieza en sus dos acepciones: “*Reyna*, o *Dama*, o *Dona* en italiano (...)”. *Cfr.* R. López, *op.cit.* folio B5, p 13.

<sup>61</sup> En el mundo hispano parlante, la convención ortográfica hace de la “Reina” una “Dama” por necesidad, ya que en el sistema de anotación ajedrecista la abreviación de la nomenclatura de esta pieza se confundiría (de ser llamada “Reina”) con la abreviación del Rey (R). Por tanto se precisa denominarla Dama, para tener una abreviación inconfundible (D). No obstante, la iconografía representa a ésta pieza con una tiara o corona y así también su representación objetual, lo cual refuerza la connotación regia del personaje.

<sup>62</sup> *Vid.* J. Brunet, *op.cit.* p. 318.

culto mariano en el occidente cristiano de los siglos XII y XIII, había redefinido al personaje bíblico de María como madre virgen de Jesucristo, a quien se le atribuyó una serie de facultades divinas.<sup>63</sup> De esta manera, quienes convirtieron a la Reina del ajedrez en Virgen, contaban con un modelo lo bastante permeable en el imaginario occidental como para proyectarlo en la dimensión ajedrecista.

Un rubro en el que la representación de las piezas y personajes del juego de ajedrez tuvo una constante aparición, fue en las representaciones pictóricas. Los personajes-pieza de la trama ajedrecista fueron adaptados a un conjunto de iconos que, de manera sintética y arquetípica, lograban proyectar los rasgos generales de los trebejos. Surgió, entonces, un modelo iconográfico en el que era mostrando el tablero en plano cenital con sus piezas colocadas de perfil. Desde el siglo XII surgieron las primeras representaciones de este modelo en escenas decorativas de miniaturas, en libros y otras superficies, como la escena en mosaico de la Iglesia de San Savino Piacenza, en Italia.<sup>64</sup> A finales del siglo XIII, este modelo iconográfico fue utilizado de manera didáctica en el “Tratado de Acedrex” del *Libro de los juegos*, para reproducir posiciones de partidas reales. La diferencia entre las representaciones del ajedrez en las miniaturas decorativas (como las de algunas obras literarias) y las que se encuentran en el *Libro de los juegos*, radica en que las primeras no pretenden ser precisas, sino evocativas, por ello vemos en este tipo de escenas figuras sin proporción; en cambio, las escenas del *Libro de los juegos* ya aspiran a plasmar una imagen fidedigna y precisa del ajedrez que sea descriptiva y práctica.<sup>65</sup>

### III.5. El legado hispano-árabe

Además de las aportaciones lingüísticas y escultóricas, el legado cultural árabe, en materia lúdica, incluyó modelos literarios y las nociones teóricas que permitieron el desarrollo de

---

<sup>63</sup> Además de sus cualidades divinas, se le atribuyó la categoría de “reina de los cielos”, con lo cual, el personaje de la Virgen María adquirió el semblante de una señora feudal con la capacidad de juzgar, ejecutar castigos, penitencias y salvaciones. He percibido esta imagen literaria en base a mi lectura de algunos *exemplos* de la Alta Edad Media, compilados durante el siglo XIII en la obra capital de Gonzalo de Berceo (1197-1264). Vid. Gonzalo de Berceo. *Milagros de Nuestra Señora*. Pról. Amacio Bolaños e Isla. México, Porrúa [Sepan cuantos], 1965. p. 1-177.

<sup>64</sup> Vid. *Infra*, p. 169. (Img. 46-48).

<sup>65</sup> Las escenas de partidas de la obra alfonsí resultaron paradigmáticas, pues sentaron un modelo pictórico-didáctico que sería imitado, en adelante, en toda Europa. Aún en nuestros días, las gráficas ajedrecísticas en las que se plantean posiciones didácticas mantienen el mismo modelo iconográfico de la Edad Media, del tablero en plano cenital y dentro de éste las piezas.

una auténtica ciencia ajedrecística en Occidente. Esta fue posible gracias a una singular captación y asimilación intelectual de la literatura y las ciencias islámicas en el mundo cristiano, durante el llamado renacimiento escolástico de los siglos XII y XIII.<sup>66</sup>

Para que todo esto fuera posible se precisaban dos cosas: el interés o la necesidad de poseer estos conocimientos (por parte de los cristianos) y que existiera un equipo capacitado para traducir a los autores árabes.<sup>67</sup> Si bien, podemos calcular un influjo de ciencia árabe a través de distintas brechas de Europa, en ninguna otra parte este fenómeno tuvo la misma envergadura como en la Península Ibérica.

- *El ashatranj*

El *ashatranj* de los árabes contaba con una herencia cultural tan rica y compleja como su homólogo latino. Este juego estaba basado, principalmente, en el *shatranj* de la civilización persa, que a su vez presumía descender del *chaturanga* indio.<sup>68</sup> Dentro del mundo islámico, el *ashatranj* tuvo que ser convertido en ciencia para quedar absuelto de las trabas religiosas que, por un lado, desaprobaban los placeres terrenales y por extensión algunos tipos de juegos.<sup>69</sup> El *ashatranj* tuvo que ser tratado como un efectivo ejercicio mental, siempre y cuando se practicase bajo estrictas condiciones.<sup>70</sup> Los musulmanes aplicaron principios lógicos y matemáticos al juego, lo que dio como resultado el desarrollo de una actividad lúdico-científica que contaría con una estructura teórica y su propio sistema de estudio. Surgieron entonces las *tabiyats* (aperturas en las que cada jugador podía mover hasta ocho veces en su primer turno) y los *mansubats* (ejercicios o problemas tácticos, para finales de partida).

---

<sup>66</sup> Vid. Le Goff, *Los intelectuales...op.cit.*, p. 39-51.

<sup>67</sup> Maribel Fierro sugiere que la necesidad de conocer a fondo la cultura árabe estaba motivada por dos razones: para conseguir refutar mejor el dogma islámico, en el marco de una tentativa evangelización que desde el s. XII Pedro el venerable, abad de Cluny, había alentado; y para adquirir conocimientos de los que se carecía, tal como hicieran Rodrigo Jiménez de Rada, arzobispo de Toledo, y Alfonso X “el Sabio”. Vid. Fierro, *op.cit.* p. 67-69.

<sup>68</sup> [Firdusi. “Historia de los reyes persas.”] *Apud.* Brunet, *op.cit.* p. 141 ss.

<sup>69</sup> El Sura V.29 del Corán dice: “Verdaderos creyente, es seguro que el vino, los juegos de azar, las imágenes y la adivinación, son abominaciones; por tanto, sino queréis pecar, absteneos de ellos” *Apud.* Jesús Isarrarás Gutiérrez. *Lecturas de ajedrez.* Pioneros Siglo XXI, México, 1985, p. 18.

<sup>70</sup> Las cuatro principales normas dictaban que: No debía jugarse con apuestas de por medio, no debía interferir con el cumplimiento de las oraciones y deberes religiosos, no debía practicarse en lugares públicos, no debía provocar comportamientos impropios. *Ibid.* p.17.

Entre los años 750 y 950, destacados jugadores, poetas y eruditos del mundo islámico, fundaron un auténtico género literario y didáctico dedicado al *ashatranj*, en el cual se entremezclaron distintas formas literarias (relatos, cuentos y poemas) con los tópicos teóricos del juego (instrucciones, *tabiyats* y *mansubats*) para dar como resultado obras didácticas que, además, poseía gran belleza estética y contenidos moralizantes y reflexivos.<sup>71</sup> Los autores más importantes en este género fueron conocido como los “grandes maestros de la época abasí”: Al-Adli, *Kitab Ash-shatranj* (“Libro del Ashatranj”); Ar-Razi, *Al lutf fi Ash-shatranj* (“Elegancia en el Ashatranj”); As-Sulí, *Kitab Ash-shatranj* (“Libro del Ashatranj”); Al-Lajlaj, *Kitab mansubat Ash-shatranj* (“Libro de problemas de Ashatranj”); Aliqulidisi *Kitab majmu fi mansubat Ash-shatranj* (“Libro de la colección de los problemas de Ashatranj”).<sup>72</sup>

Los pueblos musulmanes que se asentaron en la Península Ibérica y en otros lugares del Mediterráneo, llevaban consigo este importante legado, pues a pesar de la escisión política entre el califato abasí y el emirato omeya independiente, la unidad religiosa permitió la integración cultural de tan heterogénea y vasta civilización. De esta manera, Al-Ándalus mantuvo contacto con los grandes centros urbanos del oriente (Bagdad, Alejandría y Damasco) lo cual permitió a los andalusíes recoger la producción intelectual que se cultivaba en las tierras centrales del Islam, a través de un proceso de recepción y emulación.<sup>73</sup> Tradicionalmente se creyó que el *ashatranj* había arribado a Córdoba por mediación de los migrantes iraníes, en el siglo IX.<sup>74</sup> La ciudad de Córdoba, en la Península Ibérica, se convirtió en uno de los centros intelectuales más importantes de Europa durante la temprana Edad Media, si bien, en el mundo islámico rivalizaba con otras polis como el Cairo, Damasco y Bagdad. El esplendor del califato de Córdoba, en el siglo X, contrasta con la dispersión en la que se encontraban los reinos cristianos de la península. Durante este

---

<sup>71</sup> Esta producción, también llamada de la “gran literatura del *ashatranj*” coincide con los dos primeros siglos del califato abasida de Bagdad. *Vid.* Lauand, *op.cit.* ss.

<sup>72</sup> *Idem.*

<sup>73</sup> Entre los factores que propiciaron este intercambio destacan las peregrinaciones a la Meca y la formación de *ulemas* (grupo profesional especializado en la mediación política y religiosa) que en ocasiones emprendieron viajes de estudio (*rihla*) a los centros del saber más importantes del mundo islámico. *Vid.* Fierro, *op.cit.* p.51-54.

<sup>74</sup> La tradición refiere a un músico de nombre Ziryab como el principal artífice de la promoción iraní en Al-Andaluz, según el cronista musulmán Ibn Hayyan Muqtabis. [“Instituciones y vida social e intelectual en la España musulmana hasta la caída del califato de Córdoba (711-1031) *Historia de España*. Coord. Menéndez Pidal.] *Apud.* Máximo Borrel *Ajedrez brillante*. Barcelona, Bruguera, 1975, p. 32 (n. 6).

periodo los gobernantes omeyas se esforzaron en procurar el cultivo y difusión del conocimiento, las ciencias y las letras. El califa Abderrahman III (912-961 d.C.) se había empeñado en reunir lo mejor de cualquier disciplina del saber en una red de bibliotecas públicas dispuestas en las principales ciudades de Al-Ándalus; hacia el siglo XI, la biblioteca de Córdoba era reconocida, tanto en Oriente como en Occidente, por su maravillosa colección que se jactaba de reunir el conocimiento universal de la humanidad.<sup>75</sup> Sin embargo, tras la disolución del Califato independiente, el surgimiento de las taifas y el sucesivo arribo de tropas bereberes y cristianas, los principales centros de estudio de Al-Ándalus quedaron expuestos a la rapiña de las guerras.<sup>76</sup> A su vez, la reconquista cristiana se cernía incontenible sobre el territorio andalusí; en el siglo XII la ciudad de Toledo cayó en poder de los cristianos de manera definitiva, y en el siglo XIII Sevilla y Córdoba tuvieron el mismo desenlace.

Bajo estas condiciones de bonanza tuvo lugar el más importante influjo de conocimientos teóricos y didácticos árabes hacia el occidente cristiano, pues los nuevos señores de Al-Ándalus estimaron en demasía el tesoro intelectual que la civilización hispano-árabe había diseminado en la Península Ibérica.

- *Modelos teóricos y didácticos*

El *Libro de los juegos* de Alfonso el “Sabio”, constituye la primera obra especializada enfocada en el estudio y análisis del ajedrez. Lo singular en esta obra radica en que estuvo basada, casi por completo, en la ciencia árabe del *ashatranj*; para ello, el proyecto alfonsí requirió de un amplio equipo de doctos traductores, escribas y artistas, encargados de reunir, traducir y adaptar los esquemas árabes a los términos cristianos. El principal esquema teórico árabe en el que se centró esta obra fueron los *mansubats* o “juegos de partido” (como los llamaron los castellanos), los cuales son un tipo de problemas posicionales basados en partidas reales (la base empírica de la teoría del juego). De los 103

---

<sup>75</sup> Algunos cristianos, procedentes de toda Europa, atraídos por el prestigio de las ciencias árabes, pudieron visitar esta magnífica biblioteca. El mejor ejemplo del peregrino intelectual lo constituyó Gerberto de Aurillac (945-1003 d.C.) de quien se sabe había visitado la Biblioteca de Córdoba, poco antes de convertirse en Papa. Vid. José Luis Romero. *La Edad Media*. México, Fondo de Cultura Económica [Breviarios], 1949, p. 76.

<sup>76</sup> Sin embargo, la fragmentación del Califato de Córdoba no significó el declive de la producción artística e intelectual de Al-Ándalus, ya que los príncipes de Taifas también solían reunir y patrocinar en sus cortes a los mejores poetas y sabios de la región. Vid. Watt, *op.cit.* 119 ss.

problemas, o juegos de partido, contenidos en el “Tratado de Ajedrez” del *Libro de los juegos*, los especialistas han identificado algunos *mansubats* famosos tales como el problema de Dilaraman, el Mate de Abu Naam y el tema de As-Suli, todos ellos procedentes del periodo dorado del *ashatranj* abasí del siglo IX.<sup>77</sup> Entre estos autores a quien mayor atención se prestó en el tratado alfonsí, fue al célebre As-Suli cuyo tema parece repetirse hasta tres veces en los problemas 25, 27 y 101 del tratado.<sup>78</sup>

Al momento de adoptar los *mansubats*, los cristianos asimilaron y reprodujeron el patrón islámico, el cual consiste en tres principios teóricos contenidos en cualquier *mansubat*: primero, el planteamiento de una idea (por ejemplo, la de dar “jaque-mate”); segundo, que todo problema esté basado en la verosimilitud o en la experiencia, es decir, en partidas reales. Y tercero, el uso de la táctica basada en maniobras y combinaciones matemáticamente elaboradas.<sup>79</sup> Sin embargo, también se han encontrado algunos ejercicios que escapan a esta filiación: los problemas 73-84, 86 y 87, manifiestan características que podrían calificarse como absolutamente novedosas, pues establecen, por ejemplo, que el “mate” ha de obtenerse en un número exacto de movimientos (“...ni más ni menos...” nos apunta el *Libro de los juegos*).<sup>80</sup> Si realmente dicho elemento no procede del “patrón islámico”, entonces habría que atribuir la autoría a los traductores del proyecto alfonsí.

- *Motivos literarios*

Además de los finos materiales para la fabricación de piezas y los *mansubats*, los cristianos también se interesaron por una serie de cuentos y sentencias, con tema en los juegos de tablero, producidos copiosamente en el mundo islámico. Los musulmanes habían

<sup>77</sup> 5v, al 64 del código. En: *PHEJD Libro de los juegos... op.cit.*, p.10.

<sup>78</sup> Fol. 22v y 23r. Esto según el análisis iconográfico de Ricardo Calvo, quien sugiere que se trataría de tres versiones de un mismo problema de As-Suli. *Ibidem*, p. 12 / Cfr. [R. Calvo. Prólogo a la edición facsímil del “Libro del ajedrez, dados y tablas”, Valencia, 1987.] *Apud*. Vázquez de Parga, *op.cit.* p. 134.

<sup>79</sup> *Vid. PHEJD Libro de los juegos... op.cit.*, p. 14.

<sup>80</sup> *Vid.* Alfonso X, *op.cit.* p. 185 ss. Vázquez de Parga exalta esta cualidad en los “juegos de partido” de Alfonso X, pues nos afirma que en los *mansubats* jamás sucede esta situación. *Vid.* Vázquez de Parga, *op.cit.*, pp.167. Por su parte, los autores del artículo sobre el *Libro de los juegos* (para el PHEJD), también coinciden en que dicha situación (el mate en un número determinado de movimientos) fueron una aportación de la obra alfonsí. *Vid. PHEJD Libro de los juegos... op.cit.*, p. 3-16.

desarrollado un esquema didáctico-literario para tratar al *ashatranj*, hasta el grado de haberlo convertido (en palabras de Jean Lauand) en “la gran metáfora del amor y la vida”.<sup>81</sup>

Entre los siglos XII y XIII, algunas de estas obras pudieron filtrarse al Occidente, convertirse en modelos de la literatura didáctica que se enarbolaba dentro del mundo cristiano. Los autores cristianos imitaron la fórmula moralizante y reflexiva de las letras árabes, llegando, en ocasiones, a reproducir casi de manera idéntica algunas obras de autoría musulmana, presentándolas a título personal.<sup>82</sup> El *Quedam moralitas scaccharium* de principios del siglo XIII, pudiera corresponder a este caso, pues, de finales del siglo XI procede un poema árabe cuyos versos coincide significativamente con las primeras estrofas del sermón latino en cuestión:

“Para hablar claramente y sin alegorías,  
Somos las piezas de *ashatranj* que se juega desde el cielo,  
Que juegan con nosotros sobre el tablero del ser  
Y después, volvemos uno a uno a la bolsa de la nada.”  
[Omar Khayyam (1048-1131)]<sup>83</sup>

“*Todo este mundo es como un tablero de ajedrez*: una es blanca otra es negra, y así representa el doble estado de vida y muerte, gracia y pecado.  
La familia que habita este tablero está habitada por la gente que habita éste mundo que, tal como las piezas salidas de la bolsa, proceden todas del vientre materno...  
Y el carácter del juego es tal, que uno captura el otro y, cuando el juego terminado, *así como todos habían salido de la misma bolsa, a ella vuelven*. Y, entonces, ya no hay diferencia entre el Rey y el pobre Peón, pues acaban de la misma manera, tanto el rico como el pobre.”  
[*Quaedam moralitas scacchario* (ca. 1216)]<sup>84</sup>

Por otro lado, entre las historias con cierta influencia o elementos orientales, que aparecieron en Occidente durante la Edad Media (aunque resulta difícil precisar su ubicación, periodo, y autoría), destaca la leyenda de Sisa, la cual se sabe que fue referida por primera vez en el siglo IX por el célebre autor persa Al-Adli, en su tratado *Kitab Ash-*

<sup>81</sup> Vid. *Supra*, p. 73. (Nota 35).

<sup>82</sup> Tomemos de ejemplo la prohibición expedida por Ibn Abdu a comienzos del siglo XII, en la cual conmina a sus correligionarios a que “no deben venderse a judíos ni cristianos libros de ciencia, salvo los que tratan de su ley, porque luego traducen libros científicos y se los atribuyen a los suyos y sus obispos, siendo así que se trata de obras musulmanas. [Cfr. E. Lévi y E. García Gómez. “Sevilla a comienzos del siglo XII”. Madrid, 1948, p. 173] *Apud*. J. Vernet. *Lo que Europa le debe al islam de España*., Barcelona, El Acanalado, 1999, p. 144. El hecho de que existiera una prohibición de este tipo nos revela que probablemente ésta fuera una práctica frecuente; por otro lado, podemos suponer que no solamente se trataba de textos científicos, sino también literarios, mismos que al no estar conscriptos a la prohibición gozarían de una mejor difusión.

<sup>83</sup> [Les *quatrain*s d’Omar Khayyam. XCIV. París, Champ Libre, 1980.] *Apud*. Lauand, *op.cit.* ss.

<sup>84</sup> (Las cursivas son mías). Vid. *Supra*. Cap. II, p. 56. (Nota 68).

*shatranj* (“Libro del Ashatranj”); y retomada en el siglo XIII por los autores judíos de la Península Ibérica, como Ben Abraham Badias.<sup>85</sup>

La leyenda de Sisa y los granos de trigo narra la invención del juego, atribuyéndola a un antiguo sabio hindú de nombre Sisa, quien habría inventado el ajedrez para entretener a su vanidoso soberano, el cual quiso ofrecer a Sisa cualquier cosa que quisiera en recompensa a tan magnífica invención; fue entonces cuando Sisa demandó lo aparentemente insípido, pero realmente imposible: granos de trigo que se multiplicarían exponencialmente al cuadrado, por cada casilla del tablero (un grano en la primera casilla, dos en la segunda, cuatro en la tercera, ocho en la cuarta y así hasta completar las 64 casillas).<sup>86</sup>

Otra historia muy difundida en nuestro tiempo, y que probablemente surgió en la época medieval, es la leyenda del “jaque-mate del pastor”, la cual nos relata el nacimiento de una de las jugadas más fugaces para obtener el jaque-mate; esta leyenda menciona a un rey, quien, mientras paseaba por el campo acompañado por su comitiva, se encontró a un pastor que se entretenía jugando sólo al ajedrez; el rey se acercó a éste y lo retó a una partida, declarándole que nadie en su corte lo había derrotado jamás, a lo que el pastor contestó: “entonces yo no sería rival para usted, señor”. Pero, para sorpresa de todos, el pastor derrotó al monarca en tan sólo cuatro movimientos.<sup>87</sup>

Resulta difícil rastrear los relatos y leyendas con raíz oriental, referentes al juego, que se insertaron en la tradición occidental; sin embargo, podemos advertir algunos de éstos gracias a que, en ocasiones, los autores cristianos fueron capaces de mencionar abiertamente la procedencia oriental de los mismos. La leyenda de los tres sabios, reproducida en el *Libro de los juegos*, es referida como una historia muy antigua ocurrida en la “India Mayor”, por lo cual será posible inferir su procedencia oriental: “Según cuentan las antiguas historias, hubo en la India Mayor un Rey que apreciaba mucho la sabiduría, teniéndose siempre rodeado de sabios a quienes hacía razonar mucho sobre los

---

<sup>85</sup> Cfr. J. Brunet, *op.cit.* p. 225.

<sup>86</sup> El total de esta operación sería, aproximadamente: 18 446 744 073 709 551 615 granos de trigo, una cantidad fuera de los alcances de cualquier economía antigua. Vid. J. I. Gutiérrez, *op.cit.* p. 7,8 / Máximo Borrel, *op.cit.*, p. 10-12.

<sup>87</sup> Vid. Leyenda del “Mate del Pastor”, [http://es.wikipedia.org/wiki/Mate\\_del\\_pastor](http://es.wikipedia.org/wiki/Mate_del_pastor) (Consultado en Enero, 2013).

hechos y el origen de las cosas (...)»<sup>88</sup> En esta historia se menciona a un rey caprichoso que le pide a sus tres sabios le respondan qué es mejor en la vida; el primero responde que la inteligencia (el “seso”), el segundo que la fortuna (la “ventura”) y el último que un equilibrio entre las dos anteriores. Para demostrar lo que afirman, el rey obliga a los sabios a demostrarlo a través de un invento; al cabo de unos días los sabios presentan a su rey tres juegos de mesa: quien habló del “seso” inventó el ajedrez, quien de la “ventura” los dados, y quien del punto medio las tablas.<sup>89</sup>

Por su parte, Jacobo de Cessolis también se apoya en un relato antiguo para postular su teoría sobre la invención del ajedrez; en este caso, el sabio caldeo Jerjes ya había sido referido, con anterioridad a Cessolis, por algunos autores hebreos como Abraham Badias (s. XII).<sup>90</sup> Sin embargo, no todos los autores cristianos fueron capaces de precisar la autoría o procedencia de estos relatos, probablemente porque la mayoría de estas historias provenían de la tradición oral.

Cuando estos relatos estuvieron bastante compenetrados en el mundo cristiano, se perdió gradualmente la consciencia de su procedencia; sin embargo, ciertos elementos narrativos pueden denunciar tenuemente su origen oriental. Tal será el caso del recurso narrativo de oponer a un monarca (casi siempre engréido) con un sabio, y de plantear al juego como una solución didáctica, moralizante y amena, situación que, como hemos visto, predomina en la leyenda de los tres sabios, la leyenda de Sissa y la leyenda de Jerjes.

- *La mediación mudéjar y hebrea.*

Una de las miniaturas del *Libro de los juegos* nos muestra a tres personajes escribiendo, en lo que pudiera tratarse de la representación pictórica del proceso de captación y traducción de las obras árabes que sirvieron de fuente al “Tratado de Ajedrez” alfonsí. La escena reproduce el método de traducción de la llamada “escuela toledana”, donde un judío o mudéjar traducía y vertía una versión oral en lengua árabe al castellano, que dos escribas

<sup>88</sup> Cfr. Alfonso X, *op.cit.*, p. 184-185. Vid. *Infra*, p. 152. (Tex.1).

<sup>89</sup> Vid. *Infra*, p. 161. (Img. 20).

<sup>90</sup> Vid. *Supra*. Cap. I, p. 20.

cristianos anotaban en latín y romance.<sup>91</sup> De esta manera quedó registrada la colaboración de los traductores judíos y mudéjares en la empresa cultural alfonsí.

Gran parte de las traducciones realizadas durante la Edad Media en Occidente precisaban del auxilio de una lengua intermedia. Para este propósito la Península Ibérica contaba con una amplia gama de agentes bilingües: desde los mozárabes (cristianos que habitaban en tierras islámicas), mudéjares (musulmanes que habitaban en tierras cristianas) y judíos (que habitaban en una y otra demarcación). Hasta el siglo XIII las colaboraciones traductorales de judíos y mudéjares habían servido para los fines religiosos de los cristianos; son famosos los casos de Gerardo de Cremona, Miguel Escoto, Daniel de Morly y Herman Alemán, cuyas traducciones fueron auxiliadas por mozárabes, mudéjares y judíos. Sin embargo, la mayoría de las veces en que se realizaba una traducción en lengua vulgar, terminaba desapareciendo el nombre del traductor intermedio.<sup>92</sup>

La empresa alfonsí comprendió un proyecto secular, pero para reunir y traducir adecuadamente las obras árabes en las que tenía interés precisaba de las técnicas y métodos implementados, desde hacía algún tiempo, por los personajes de la clerecía. El modelo de la escuela toledana y la implementación de traductores bilingües fueron los recursos implementados en el proyecto alfonsí; pues además de haber demostrado ser de gran utilidad en las empresas religiosas, la colaboración de judíos y mudéjares para el proyecto alfonsí obedecía a dos elementales razones: primero, porque estas personas serían las mejormente capacitadas para el oficio de la traducción, por su capacidad bilingüe y su amplio bagaje en textos árabes; y segundo, por su casi segura destreza para jugar al ajedrez.

Hacia el siglo XIII la traducción era un oficio profesionalizado que contaba con sus propias técnicas y sistemas. El mundo islámico contaba con una larga tradición a este respecto, cuando, desde su eclosión sobre el mundo, tuvieron que traducir a su lengua del griego y el latín el cúmulo de conocimientos producidos desde la Antigüedad. En la Península Ibérica, los más avezados en éste oficio fueron siempre los musulmanes y judíos. De la comunidad judía surgieron destacados eruditos traductores, tales como Galibi

---

<sup>91</sup> *Vid. Infra.* (Img. 20). En España, las primeras traducciones a través de este método se realizaron desde el siglo X, en los monasterios de Ripoll, Sahagún y Toledo. *Vid. Ma. J. Lacarra, op.cit.* p.14.

<sup>92</sup> *Vid. Vernet, op.cit.*, p. 117-155.

Abateus y Moises B. Ezra, quienes perfeccionaron la técnica e hicieron algunas acotaciones a las normas de su oficio.<sup>93</sup> Además, los judíos comprendían aquel eslabón lingüístico intermedio entre el árabe andalusí y las lenguas romances, lo cual resultaba estimado en la Edad Media como signo de equilibrio positivo. Si bien, la situación de la comunidad hebrea en la Península Ibérica estuvo frecuentemente amenazada, tanto en tierras cristianas como en territorio islámico, por las diferentes expresiones de proselitismo religioso, los judíos mantuvieron una estrecha relación con unos y otros: por un lado se habían integrado de manera profunda y extensa a la cultura árabe y, por el otro, eran constantemente requeridos por los cristianos ya fuera como prestamistas o interlocutores.

Podemos suponer que los judíos y mudéjares que colaboraron en la realización del *Libro de los juegos*, además de ser traductores versados, eran, al mismo tiempo, excelentes ajedrecistas, pues uno de los principios básicos en el oficio de la traducción (apuntado desde al-Yahiz [s. IX] y retomado por Moises B. Ezra [s.XII]) apunta que el copista o traductor debía entender bien el tema o la ciencia que estaba traduciendo.<sup>94</sup> En ello radicaba el auténtico reto en la asimilación de los *mansubats* árabes, no tanto en la traducción literal de los mismos, sino en su adaptación a los términos occidentales; los traductores judíos y mudéjares debían entender a fondo ambas versiones del juego, pues las diferencias entre el ajedrez cristiano y el *ashatranj* (por mínimas que fueran) no solo eran de tipo lingüísticas sino también formales y normativas. Únicamente un jugador avezado en la teoría árabe y bien familiarizado con el juego cristiano, podía hacerse cargo de tan delicada empresa. De esta manera también se cumplía uno de los principios de la traducción (apuntados por Moises B. Ezra) la cual advierte que “todo traductor debe fijarse en el sentido y no traducir literalmente, pues las lenguas no tienen una misma sintaxis”.<sup>95</sup>

---

<sup>93</sup> *Ibid.*, p. 119.

<sup>94</sup> “El traductor debe estar a la altura de lo que traduce, tener la misma ciencia del autor al que traduce...” [Al-yahiz. “Kitab al-hayawan”, I. El Cairo, 1323, p. 38-397] *Apud. Ibid.*, p. 127.

<sup>95</sup> [M. Ibn. Ezra. “Kitab al-muhadara wa-l mudakara”, p. 4-15] *Apud. Ibid.*, p.128.

## IV. El ajedrez en la vida cotidiana de la sociedad cristiana de la Edad Media

---

Y así –replicó el cura– esto se hace para entretener nuestros ociosos pensamientos; Y así como se consiente en las repúblicas bien concertadas que haya juegos de ajedrez, de pelota y de trucos, para entretener a algunos que ni tienen, ni deben, ni pueden trabajar, así se consiente imprimir y que haya tales libros...

*Miguel de Cervantes<sup>1</sup>*

Podemos suponer que uno de los momentos más aprensivos y estimados en la vida cotidiana de los hombres y mujeres de la Edad Media lo constituyó el ocio. Para disfrutar de este extraordinario momento, la sociedad cristiana de aquella época dispuso de una gama de actividades lúdicas y entretenimientos. Así mismo, estas actividades estaban condicionadas por las relaciones de trabajo, pues de ello dependía el tiempo libre que se invertía en las recreaciones y el cultivo de los juegos.

La práctica de un juego como el ajedrez requería de dos elementos básicos: material y tiempo libre. En primera instancia, para jugar al ajedrez se necesitaban trebejos, los cuales podían ser objetos lujosos y por ende escasos, a cuya propiedad o posesión apenas accedieron algunos nobles de abolengo y aquellas abadías o conventos beneficiados con las donaciones de los primeros. Sin embargo, podemos especular que a partir de la promoción del juego entre la caballería secular (entre los siglos XII y XIII), pudieron abundar otro tipo de trebejos fabricados en materiales menos costosos (como la madera) y accesibles, sobre todo, entre los caballeros de la baja nobleza.

Por otro lado, se precisaba de mucho tiempo libre tanto para aprender la “ciencia” del juego como para ejecutar largas partidas. Este excedente de tiempo libre pertenecía, casi exclusivamente, a los estratos más altos de la sociedad cristiana: al alto clero y a la nobleza secular, quienes al encontrarse en la cúspide de la pirámide social conformaban una minoría privilegiada cuya posición les garantizaba un amplio margen de tiempo libre que bien podían disponer para su esparcimiento.

---

<sup>1</sup> Cfr. *El ingenioso hidalgo, Don Quijote de la Mancha*. Parte 1, Cap. XXXII. México, Ed. Punto de Lectura, 2010, p. 325.

La primera representación del ajedrez como actividad socializada apareció plasmada en el *Libro de los juegos* de Alfonso X el “Sabio”. Así mismo, en la parte introductoria de esta obra se propone una clasificación de los juegos en dos tipos: los que se “facen de a pie” (se realizan de pie) y los que se “facen seyendo” (se juegan sentados), estos últimos podían practicarse en cualquier lugar y bajo cualquier circunstancia: tanto por hombres y mujeres, jóvenes, viejos, sanos y enfermos, en alta mar o cautiverio, tanto de noche como de día.<sup>2</sup>

Sin embargo, no debemos suponer que el ajedrez fuese, durante la Edad Media, una actividad versátil y extendida a todos los estratos sociales. En una sociedad estrictamente jerarquizada, como la medieval cristiana, algunas actividades se encontrarán reservadas a ciertos grupos y restringidas a otros. En sus comienzos, el juego de ajedrez perteneció al tipo de actividades exclusivas de la nobleza y restringidas a los siervos; el ajedrez surgió como un refinamiento culto y lujoso entre unas cuantas familias de la aristocracia feudal. La única “extensión social” que experimentó el ajedrez durante aquella época (sin escapar de los estamentos privilegiados) sucedió cuando fue insertado como un pasatiempo frecuente de las cortes (ello muy probablemente desde el siglo XII) donde un público *sui generis*, conscripto a este espacio, pudo conocer y complacerse con ésta y otras actividades lúdico-recreativas.<sup>3</sup>

Si bien, todo juego tiene como fin esencial el esparcimiento y la dispersión, también puede utilizarse como una herramienta didáctica y aspirar a otros objetivos. En la Edad Media, el ajedrez pasó de ser un simple pasatiempo a convertirse en motivo literario, objeto de estudio, virtud caballeresca e incluso hábito cortés. Podemos advertir tres funciones sociales del ajedrez vigentes a lo largo del periodo medieval, considerando que en la vida cotidiana de aquella época dichas funciones podían encontrarse conjuntas o en un mismo contexto:

- a) Su función recreativa, como pasatiempo o entretenimiento. Para la sociedad cristiana de la Edad Media (en realidad, quizás en todos los tiempos y contextos de la humanidad) los juegos, en general, constituyen una actividad evasiva y al

---

<sup>2</sup> Vid. Alfonso X, *op.cit.* p. 185.

<sup>3</sup> Considerando las referencias literarias y las crónicas de este periodo (el testimonio de Bezalú), he estimado el siglo XII como el momento en que el ajedrez comenzó a figurar como actividad prominente durante las reuniones de las cortes nobles. Vid. *Infra*, p. 101. (Nota 25).

mismo tiempo vivificante. Un remedio contra los momentos de tedio y hastío que podían devenir en los momentos de sosiego y paz; pero también frente al panorama desolador, cargado de sufrimientos y vicisitudes que tan frecuentemente encubrían la vida en la Europa cristiana. El juego constituiría una actividad libre y liberadora que emergía de la cotidianidad misma, pero aspiraba a superarla, creando un escape temporal alterno y con tendencia propia.<sup>4</sup> Podemos encontrarnos con esta misma idea en la introducción del *Libro de los juegos*, cuando se justifica la existencia de éstos, porque: “quiso Dios que hobiesen los homnes en sí naturalmiente por que pudiesen sufrir las cueitas e los trabajos cuando les viniesen.”<sup>5</sup>

- b) Su función agonal, alienada al espíritu competitivo y en ocasiones a los incentivos de la apuesta. Se trata del sentido competitivo que devenía del impulso “agonal” que adoptaron la nobleza y la caballería.<sup>6</sup> El afán por lograr la excelencia del individuo o del grupo estaba motivada por la búsqueda de la honra y el reconocimiento; para obtener estos méritos los miembros de la caballería, primero, tenían que demostrarlo públicamente y para ello existían la pugna y la competencia.
- c) Su función pedagógica, a través de la cual se buscaba transmitir valores éticos y morales, ya fueran religiosos o seculares. Además, a través de la literatura de

---

<sup>4</sup> La mayoría de los autores que he consultado, coinciden en esta misma implicación “disipadora” de los juegos, la cual consiste en la inmersión de los jugadores en un mundo alterno que transcurre paralelamente al ritmo de la realidad cotidiana. Huizinga apunta: “La característica más importante [del juego] es la abstracción especial de la acción del curso de la vida corriente. Se demarca, material o idealmente, un espacio cerrado, separado del ambiente cotidiano. En ese espacio se desarrolla el juego y en él valen las reglas”. Cfr. Huizinga, *Homo ludens*, *op.cit.* p. 33. R. Callois menciona al respecto que: “nada de lo que ocurre en el exterior de la frontera ideal se toma en cuenta (...) el terreno del juego es así un universo reservado”. [Callois. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, p. 32.] *Apud.* Vásquez de Parga, *op.cit.*, p. 17.

<sup>5</sup> *Vid. Supra*, Cap. I, p. 21. (Nota 14).

<sup>6</sup> El concepto “agonal” proviene de la Grecia Antigua. La REA lo define como “arte de los atletas” o “ciencia de los combates”. Para Huizinga, la agonística es un fenómeno cultura de índole social, que corresponde al ideal griego para el que “todo esfuerzo por ser el primero nacería de la emoción y el entusiasmo, y no de la simple ambición por destacar.” Cfr. *Homo Ludens*, *op.cit.* p. 158. Titus Burckhardt definió este concepto como una “fuerza impulsiva correspondiente” [sic]. *Vid. Apud.* Vásquez de Parga, *op.cit.* p. 27. Ciertamente, este término no era aplicado en el mundo medieval, sin embargo, utilizo este concepto porque considero que coincide con el ideal virtuoso asociado al honor y las competencias de la vida caballeresca.

aquella época, el ajedrez adquirió un carácter alegórico que lo colocó en un lugar destacado del imaginario simbólico.<sup>7</sup>

Si bien, los juegos son capaces de crear universos propios (en cierto modo separado de la realidad), el entorno social termina siempre condicionando la naturaleza de estas realidades ficticias. Por tanto, la realidad ficticia que se opera dentro del ajedrez y su unidad de sentido, estuvo identificada, necesariamente, con los grupos y corporaciones sociales que lo asimilaron a su entorno y modo de vida.

Para analizar la inserción social del ajedrez en la estructura de la sociedad cristiana de la Edad Media, es importante considerar por separado dos ámbitos de la vida: el secular y el eclesiástico. Ambos claramente diferenciados por sus funciones, pero íntimamente coaligados. Por otro lado, destacamos a aquellos grupos sociales que las fuentes apuntan como los más asiduos practicantes y aficionados del juego: entre los seculares a los caballeros y cortesanos; mientras que del ámbito religioso a la clerecía intelectual y al clero secular.

#### IV.1. El ajedrez en el ámbito secular

El sector laico mayormente habituado a la posesión y práctica del ajedrez, correspondía a la nobleza cristiana. Por esa razón, el ajedrez se convirtió en parte afín de la nobleza feudal, la caballería y la cortesía. Sin embargo, a partir del siglo XII el ajedrez también pudo llegar a pertenecer a los ricos burgueses que comenzaron a emerger en las ciudades, pues, si bien, estos personajes no pertenecían a la nobleza, poseían recursos para costear ciertos privilegios y solían imitar con entusiasmo los hábitos de la aristocracia.

Como hemos apuntado anteriormente, la práctica ajedrecista contaba con dos modalidades: una basada en los esquemas cultos (prescritos) y otra basada en modelos de improviso (diríase vernáculos) más adelante proscritos.<sup>8</sup> Si bien, la nobleza secular era perfectamente capaz de reproducir ambas modalidades, considero más probable que, al menos durante los siglos XI y XII, los jugadores laicos fuesen más proclives al modo laxo y

---

<sup>7</sup> *Vid. Infra*, Cap. V, p. 119-121.

<sup>8</sup> Los modos cultos implicaban un esquema rígido de reglas; en cambio los modos de improviso requerían de un acuerdo consuetudinario, pero permitía implementar variantes y otros aditamentos que, supuestamente, propiciaban partidas más ágiles. *Vid. Supra*. Cap. II, p. 53-55.

de improviso que al estilo riguroso y culto. En el *Libro de los juegos* se distinguen perfectamente a dos tipos de jugadores de ajedrez: los que conocen y dominan bien las reglas cultas del juego y aquellos que, desconociéndolas, solían recurrir constantemente al empleo de los dados:

“Estos andamientos todos convienen que lo sepan aquellos que bien quisieren iogar el acedrex, ca menos desto no lo pudrien saber, ni entender los iuegos de partidos que han sabor de saber los homnes, por el enoio que han dell alongamiento del mayor iuego cuando se faze todo cumplidamente, bien como metieron, por aquella razón misma, los *dados* en ell acedrex por que se iogase más aina.”<sup>9</sup>

- *El ajedrez en la actividad y el código de la caballería*

Para los nobles y oscos señores de la guerra, el ajedrez pudo constituir una extensión recreativa y simbólica de su actividad bélica. Cuando en el siglo XI surgieron las primeras órdenes de caballería, sus miembros tomaron con entusiasmo este juego, el cual destacaba entonces como un aditamento lujoso entre algunos linajes nobles y era promovido por la literatura caballeresca. Algunos autores, quienes de manera prosaica intentaban estipular el código de la caballería, incluyeron al juego de ajedrez entre las cualidades con las que debía estar familiarizado todo buen caballero. Tomemos de ejemplo un pasaje de la épica provenzal, del *Girart de Roussillon*, escrita a mediados del siglo XII:

“señores, mirad al mejor caballero que nunca visteis. Os diré quién es, escuchadme: se llama Folco y es sobrino de Girard...Oíd sus cualidades: es noble, cortés, educado, franco, de buena familia y de bellas palabras, diestro cazador en bosques y riveras, lo sabe todo del *ajedrez*, las tablas, los dados y toda clase de juegos”<sup>10</sup>

En ese mismo siglo, Pedro Alfonso de Huesca elevó a la categoría de “virtud” caballeresca al juego de ajedrez, en su *Disciplina clericalis*; en esta obra, el autor refiere “siete artes, siete habilidades y siete normas de conducta” las cuales estaban (por cada grupo) respectivamente asociadas con las tres instancias educativas más importantes de su época: la caballería, la escolar y la corte:

Un discípulo interroga a su maestro, diciendo: "Puesto que hay siete artes, siete reglas de conducta y siete habilidades, quisiera que tú me las enumeres". El maestro: "Voy a enumerarlas: las siete artes son la dialéctica, la aritmética, la geometría, la física, la música, la astronomía (...) Las habilidades son: andar a caballo, nadar, lanzar flechas, combatir con la cesta, entrenar pájaros, jugar al ajedrez, hacer versos. Las reglas de conducta son: no ser glotón, borracho, lujurioso, violento, mentiroso,

<sup>9</sup> (las cursivas son mías) Cfr. Alfonso X, *op.cit.* p. 89.

<sup>10</sup> Cfr. *Apud.* M. Keen. *La caballería... op.cit.* p. 66.

avaro, no ser mal hablado". El discípulo: "En nuestra época, pienso que no hay ninguna persona de esa especie"<sup>11</sup>

M. Pastoureau sugiere que, dentro del ámbito de la caballería la práctica del ajedrez dependía de una serie de normas de conducta y cortesía. Bajo ese tenor, Pastoureau supone que las partidas de ajedrez estarían cargadas de solemnidad y refinamiento cuya finalidad dejaba de ser pragmática, siendo los gestos de nobleza, honor y dignidad los principales axiomas de una partida.<sup>12</sup> En contraste con la imagen parsimoniosa y solemne que Pastoureau nos propone, algunas crónicas medievales nos presentan una imagen opuesta en donde una simple partida de ajedrez podía desembocar en riña y traer consigo un desenlace trágico. Es famosa aquella estruendosa partida, en el siglo XI, entre el príncipe Luis de Francia y Enrique de Normandía, recompilada en *La vida de Guillermo el conquistador* de Hayward (1613):

Hacia fines de su reinado, designo a sus dos hijos, Roberto y Enrique, Gobernadores de Normandía, con autoridad conjunta, de forma que uno controlara la inocencia y veleidad del otro. Estos fueron juntos a visitar al rey francés, que se encontraba en Constanza: allí, ocupando el tiempo en variedad de diversiones. Enrique jugó al ajedrez con Luis, entonces Delfin de Francia, y le ganó por lejos (...) Ante esto, Luis comenzó a descuidar su lengua, lo cual hizo perder el respeto de Enrique. La gran impaciencia de uno y la poca indulgencia del otro, encendió la calor entre ellos al fin, que Luis arrojó las piezas a la cara de Enrique (...) A su turno, Enrique golpeó a Luis con el tablero, con lo que le hizo salir sangre, y lo hubiera matado allí mismo, de no haber sido que su hermano Roberto lo detuvo. Ante esta situación, rápidamente montaron dos caballos, y consiguieron llegar a Pontoise sin ser alcanzados por los furiosos franceses.<sup>13</sup>

Podríamos asociar estos aparatosos eventos con el temperamento visceral de la nobleza guerrera; sin embargo, las fuentes también pudieran exagerar las cosas y, si bien, ocurrían estos dramáticos incidentes, ciertamente no podemos calcular con qué frecuencia. Huizinga identifica perfectamente esta situación, mencionando que “aún durante el siglo XV, una

<sup>11</sup> Huesca. *op.cit.* p. 4

<sup>12</sup> Vid. M. Pastoureau, *op.cit.* p. 318 ss. Probablemente la imagen que nos ofrece Pastoureau sea, en sumo, idílica; sin embargo, merece ser tomada en cuenta, ya que la situación que sugiere bien pudo corresponder a la gama de gestos cortesés que los jugadores procuraban asumir sobre el tablero. Naturalmente, las situaciones de tensión y violencia no eran condición *sine qua non* del ajedrez. En ese sentido, debemos considerar cierta distorsión del juego a partir de la imagen que le atribuía la literatura caballeresca y las denuncias eclesiásticas. Ello significa que, si bien la proclividad hacia arranques de violencia fue de lo más real y verosímil (aún en nuestros días) podemos advertir una serie de dispositivos morales encargados de atenuar los impulsos viscerales. En nuestros días, los principios que regulan nuestro comportamiento en situaciones de suma tensión, como lo pueden llegar a ser las partidas de ajedrez, es una ética denominada “espíritu deportivo”; en la Edad Media, el dispositivo social encargado de regular el comportamiento de los jugadores frente al tablero sería, por un lado, la moral cristiana y por el otro, los modales cortesanos.

<sup>13</sup> Vid. *Apud. Ajedrez y Matemáticas.* [www.unizar.es/ttm](http://www.unizar.es/ttm) - *Ajedrez a tem.doc* (Consultado en Agosto de 2013).

riña entre los hijos de un rey sobre el tablero de ajedrez seguía siendo un tema tan corriente como el de los ciclos carolingios”.<sup>14</sup> La acumulación de tensión en las partidas de ajedrez era un fenómeno de lo más natural, pues este fenómeno será inherente a todos los juegos antitéticos que suponen una actividad competitiva y encierran alguna incertidumbre.<sup>15</sup> El ajedrez podía generar, entonces, un grado de excitabilidad capaz de desembocar en episodios de conflicto. El cronista de la corte de Borgoña, Olivier de la Marche, percibió esta excitabilidad contenida en las partidas de ajedrez, sentenciando que: “*et que le plus saige y pert patience*” (incluso el más sabio puede perder la cabeza).<sup>16</sup>

Pero la proclividad con la que una actividad tan apacible y refinada (como lo pretendía ser el ajedrez) se desempeñase con el más ardiente apasionamiento y bajo las circunstancias más apremiantes, no siempre tenían que ver con el juego en sí. Además del volátil temperamento del estamento guerrero, debemos considerar otros factores ajenos al juego capaces de incidir en el transcurso de las partidas. La leyenda de la partida entre Garín y Carlomagno, en la que vemos al emperador franco apostar su imperio contra la vida de su fiel vasallo, a pesar de ser un referente literario nos revela perfectamente como una partida de ajedrez podía encerrar alguna tensión o conflicto subrepticio y de otra índole.<sup>17</sup>

- *El incentivo de las apuestas*

Del gusto por la incertidumbre y los riesgos, surgía la inclinación a las apuestas, circunstancia que no podríamos asumir como un problema exclusivo de un pueblo o época. Si bien, el ajedrez podía separarse cualitativamente de los juegos de *alea* o azar, tan mal vistos en la época medieval, este juego también fue susceptible de percibir apuestas. Todo parece indicar que una de las maneras más comunes de apostar en el ajedrez era con el uso de los dados, pues estos le aportaban al juego cierta incertidumbre azarosa (elemento fundamental en cualquier apuesta) y mayor agilidad a las partidas.<sup>18</sup> Los promotores del

<sup>14</sup> Cfr. J. Huizinga. *El Otoño de la Edad Media*, *op.cit.* p. 21.

<sup>15</sup> Vid. Vásquez de Parga, *op.cit.* 53-55.

<sup>16</sup> [La Marche, I, p.61.] *Apud.* Huizinga. *El Otoño... loc.cit.*

<sup>17</sup> Vid. *Infra*, Cap. V, p. 130. (Nota 45).

<sup>18</sup> En el “Tratado de ajedrez” del *Libro de los juegos*, se habla de la implementación de los dados en el ajedrez, pero no como algo censurable, sino como un mero recurso didáctico que tendría el propósito de hacer más ágiles las partidas. Cfr. Alfonso X, *op.cit.*, p. 186-187.

ajedrez, que con cierta actitud pulcra intentaron disociar a éste de los juegos de “alea” o azar, reprobaron el empleo de los dados.

Sin embargo, los apostadores empedernidos y los tahúres buscaron la manera de imprimirle alguna apuesta a un juego como el ajedrez. En su obra antropológica sobre los juegos, María Vázquez de Parga aventura la hipótesis de que hacia el siglo XIV los “tafores” (tahúres) del medioevo habrían también implementado las apuestas en los juegos de partido: esto era, apostando por ver quién podía resolver en el menor tiempo posible un problema ajedrecístico.<sup>19</sup> Esta situación resulta verosímil, sobre todo si pensamos en los decenios de la Baja Edad Media, cuando el ajedrez abrevó un modelo teórico basado en los problemas de partido árabes. Ciertamente, el fenómeno de las apuestas no sólo concernía a los jugadores, sino también (y creo que muy principalmente) al público que se reunía en torno a las partidas de ajedrez, las cuales tendrán un carácter público conforme dicho juego se hizo más competitivo y, por ende, más espectacular. Infiero que los ajedrecistas en la Edad Media tenían la obligación de actuar más cautamente que su público, al momento de realizar apuestas, ya que sobre ellos recaía una mayor responsabilidad moral, pues si el ajedrez era también considerado una actividad noble y virtuosa, no era apropiado que sus practicantes más sobresalientes envilecieran esta imagen con el pecado de las apuestas. Mientras tanto, el público podía sentirse exento de tales presiones y apostar libremente desde el anonimato o el encubrimiento que brinda la multitud.

Por otro lado, el ajedrez también podía ser reivindicado como una actividad culta y noble, tanto en el discurso como en la práctica. La línea divisoria entre los juegos de azar y los juegos de estrategia no era muy clara antes del siglo XIII. Fue durante este siglo (tan crucial para el juego) cuando muchos autores, principalmente de la región ibérica, trazaron de manera nítida la frontera entre los juegos de azar y los de estrategia: el rabino barcelonés José Ben Jachia, escribió, en aquel periodo, una oración sobre el ajedrez con el propósito de “desarraigar el vicio de jugar a los naipes” y así evitar el perjuicio que ocasionan, es decir las apuestas y riñas.<sup>20</sup> Su contemporáneo, el judío Abraham Badias, también se pronunció

---

<sup>19</sup> Vid. Vázquez de Parga, *op.cit.* p. 177

<sup>20</sup> Vid. Brunet, *op.cit.* p. 224, 225.

en contra de los dados y los naipes, promoviendo, a su vez, la práctica del ajedrez, la cual, para este autor, tenía la virtud de “instruir a la vez que deleita”.<sup>21</sup>

Sin embargo, aun cuando el ajedrez comenzó a destacar como un juego apacible, de “seso” y cortesía, jamás extirpó del todo sus elementos furtivos. Las apuestas y la tensión competitiva que intervenía en los juegos (en general) eran expresiones coloridas del impulso intempestivo de una sociedad cuya cultura secular exaltaba las hazañas temerarias y el espíritu competitivo como auténticas virtudes e impulsos de vida. La cultura lúdica occidental de la Edad Media estuvo motivada por estos elementos; desde los simples juegos de tablero hasta los fastuosos y peligrosos torneos, estas actividades constituían escenarios de rivalidad y competencia por los cuales se alcanzaban la gloria y el honor.<sup>22</sup>

En nuestro tiempo la relación entre juego y competitividad ha intentado ser evitada, resultando, en muchos casos, indeseable; pero en la Edad Media, estos elementos se conjugaron de manera indisoluble. Huizinga también destacó la relación entre la cultura lúdica y el carácter viril de la comunidad feudal (singularmente del sector tumultuoso y jovial de la caballería):

Nos movemos en un mundo de orgullo caballeresco y de locura heroica, en un mundo en que el nombre y el escudo de armas tienen un valor y cuentan con una gran serie de antepasados. No es el mundo de la preocupación por el sustento, cálculo de la ventaja o adquisición de bienes útiles. El esfuerzo se orienta hacia el prestigio del grupo, hacia el rango más elevado, hacia la superioridad sobre el otro.<sup>23</sup>

En las apuestas se ponía en juego desde el pundonor y el orgullo, hasta los tesoros y posesiones más ordinarias, como el vestido, el cual podía ser empeñado en casos extremos dejando en la desnudes a los empedernidos apostadores; así lo sugieren las miniaturas del *Libro de los juegos*, y algunas leyendas y crónicas de la época, las cuales (pese a su carácter ficticio y literario, en algunos casos) presentan, por un lado, el rostro más grave y negativo

---

<sup>21</sup> *Apud. Idem.* Esta condición nos recuerda el principio horaciano del “prodesse delectare” (enseñar deleitando) tan importante en la producción literaria y artística de la Edad Media. [José Manuel Lucía Mejías. “Los libros de caballería castellanos: entre el texto y la imprenta”] En: *Caballeros y libros de caballería*. Aurelio González, coord. UNAM, México, 2008. p. 186

<sup>22</sup> Huizinga destacó que los conceptos como el honor, el respeto, la competición y el desafío, se convierten en imperativos inherentes al auténtico “espíritu de aventura” y a la eterna “magnificación por la exhibición” en comunidades dominadas por los impulsos y las excitaciones primarias (propias de las edades juveniles). *Vid. Huizinga. Homo ludens, op.cit.* p. 86-88.

<sup>23</sup> *Ibid.* p. 84.

de las apuestas, pero también son capaces de expresar la verbigracia conspicua de llevar al límite esta misma situación, en aras de la hazaña triunfadora.<sup>24</sup>

- *El ajedrez en las cortes*

Al tiempo que el ajedrez se acoplaba a los lineamientos del código caballeresco, a partir del siglo XII también fue adoptado por el ecléctico grupo concurrido en las cortes. Algunas representaciones pictóricas y crónicas de la época describen escenas llenas de colorido, donde las partidas de ajedrez figuraban entre los entretenimientos que ofrecía la corte. En el siglo XIII el trovador catalán, Ramón Vidal de Besalú, apuntó su testimonio presencial sobre las costumbre en la corte del barón Huguet, cuando sus nobles se reunían en la segunda planta de la torre rectangular del castillo de Mataplana: "...unos iban y venían de la sala, por tal como es muy gentil jugaban a juegos de mesa y al ajedrez [escax], sobre tapices y cojines verdes, rojos, de indio y azul."<sup>25</sup>

Uno de los retratos más detallados sobre el entorno y el esparcimiento lúdico de la sociedad medieval, de finales del siglo XIII, se encuentra plasmado en las miniaturas del *Libro de los juegos*.<sup>26</sup> Sobre las escenas del "Tratado de Ajedrez" ciertos elementos destacan el carácter aristocrático y exclusivo de este juego: en primera instancia, los personajes retratados en las escenas de ajedrez (y en las de los juegos astronómicos) manifiestan su alcurnia social en sus vestidos y gestos; en contraste, por ejemplo, con los personajes que aparecen jugando a los dados, de entre los cuales será posible identificar a individuos procedentes de los bajos estratos.<sup>27</sup> Además, también en estas imágenes podemos apreciar la forma y detalle del espacio en el que los nobles llevaban a cabo sus partidas de ajedrez, que, para el caso, serían interiores palaciegos. La introducción del *Libro de los juegos* declara la razón por la que se decidió comenzar con el "Tratado de ajedrez": "E como quier que estos iuegos sean departidos de muchas maneras, porque el

---

<sup>24</sup> Tomemos de ejemplo la legendaria partida de Carlomagno contra el caballero Garín, en la que los jugadores plantean como apuesta, la vida de Garin contra el reino del emperador franco. *Vid. infra*. Cap. V, p. 117-118. Y la partida entre Ibn Ammar y Alfonso VI, registrada en las crónicas árabes de la corte de Sevilla. *Vid. Infra*, p. 106. (Nota 39).

<sup>25</sup> [Vidal de Besalú, "So fo 'l temps c'om era jais"] *Apud*. En: Alejandro Malchor, *op.cit. ss*.

<sup>26</sup> En la edición facsímil del *Libro de los juegos*, de 1987, Mechthild Crombach sugiere que un observador atento puede encontrar información sobre la arquitectura de aquella época, la moda, el mobiliario, los enseres, las herramientas y otros detalles de la vida cotidiana. *Vid. Apud*. Vásquez de Parga, *op.cit.* p. 181.

<sup>27</sup> Esto de acuerdo con el análisis iconográfico de Luis Vásquez. *Idem. / Vid. Infra*, p. 165. (Img. 33 34).

acedrex es más noble e de mayor maestría que los otros, fablamos dél primeramente.”<sup>28</sup> Esto significa que de los tres juegos en los que se centra la obra alfonsí (el ajedrez, los dados y las tablas) el ajedrez pretende ser más complejo y es asociado con el estrato de la nobleza.

No obstante, el ajedrez constituyó algo más que un simple hábito lujoso de la aristocracia feudal; al convertirse en parte de la parafernalia cortesá adquirió implicaciones sociales, políticas y culturales. Las cortes cristianas no solamente aspiraban a reunir a los personajes de mayor alcurnia, también buscaban educar a sus miembros más oscos, fomentando las letras y las artes, y atrayendo a ellas a personajes letrados y cultos; esto se debía a que la nueva estructura político-administrativa de los reinos y ducados cristianos comenzó a requerir mayormente de personas capacitadas en las funciones administrativas (cada vez más complejas y sofisticadas) en detrimento de la nobleza guerrera. El *Libro de los juegos* de Alfonso X, además de poseer objetivos recreativos bastante claros, conllevaba un interés tácito de carácter político: el proyecto cultural del rey castellano promovió éste y otros juegos para contar con una serie de dispositivos seculares que apoyaran la conformación del espacio cortesano y, con ello, la unidad política de la nobleza cristiana de la Península Ibérica bajo la dirección de una monarquía poderosa. Fernando Gómez Redondo percibe claramente la trascendencia política de la obra alfonsí, mencionando que:

Esta obra revela como pocas la dimensión del proyecto cultural que se alumbra desde el *scriptorium* alfonsí, así como su destino: la construcción de un espacio cortesano que fuera no solo el centro de una organización jurídica y política basada en el saber, sino además el lugar en el que se pudieran desarrollar las facultades intelectivas con que Dios había distinguido a los hombres por encima de otra criatura. Si tales relaciones existen es para armar con ellos un marco de relaciones humanas en el que también pudieran encontrar cabida actividades pensadas para el entretenimiento y para la pura demostración del ingenio, como un medio para afirmar la condición letrada y culta de las personas.<sup>29</sup>

De esta manera el ajedrez llegó a encontrarse en los cimientos de la nueva estructura de poder que aspiraba a integrar a príncipes, caballeros, intelectuales, artistas y nobles, basándose en nuevos modelos y valores.

---

<sup>28</sup> (Las cursivas son mías) *Cfr.* Alfonso X, *op.cit.* p. 185. Por supuesto, podemos advertir que el (o los) autor(es) aluden a una condición social, más que a cualquier otro sentido.

<sup>29</sup> F. Gómez R. “Historia de la prosa medieval castellana” *Aput.* Alejandro Higashi. “Algunos arquetipos clásicos y medievales del caballero”. *Caballeros y libros de caballería... op.cit.*, p. 46.

La inserción del ajedrez en el ámbito cortés pudo reunir las dos perspectivas distintas que entonces caracterizaban el juego: aquella vinculada a la cultura caballeresca que le confería al juego un sentido agonal, virtuoso y lisonjudo; y otra estrechamente identificada con el estudio, que le confería un carácter culto.<sup>30</sup> Esta singular conjunción resultó posible gracias a que las cortes pudieron reunir y conciliar a la milicia noble y a la clerecía intelectual, cuya influencia recíproca permeó la producción cultural que se encubó dentro en estos espacios.

#### IV.2. Los “otros” jugadores

Pese al carácter cerrado y exclusivo que pretendían zanjar las cortes cristianas, este ámbito se encontró, en cierto modo, abierto; en ese tenor, la práctica del ajedrez dejó de ser una actividad absolutamente restringida. Entre los personajes que aparecen en las miniaturas del *Libro de los juegos* podemos identificar ya no solamente a laicos sino también a clérigos, no sólo a cristianos, también aparecen extranjeros, no sólo varones, sino además mujeres.<sup>31</sup> Esta fue la máxima extensión social del ajedrez durante toda la Edad Media: más allá de un género, nación o credo, pues si bien se trataba de un conjunto diverso, todos estos personajes pertenecían al mismo estrato socioeconómico.

- *La mujeres y el ajedrez*

Si bien, por sus elementos agonales, motivos bélicos y relación con el oficio de la caballería y la clerecía escolar, podemos pensar en el ajedrez medieval como un juego prominentemente masculino, también, durante esta misma época, se convirtió en asunto de mujeres; principalmente dentro del ámbito cortés.

No sería ninguna novedad aludir a la condición de sometimiento al que las mujeres estaban confinadas en la sociedad occidental cristiana de la Edad Media. Sin embargo, los testimonios sobre personajes femeninos realizando actividades masculinas, comprenden un importante punto de partida para comenzar a matizar esta situación.

---

<sup>30</sup> A este respecto me he basado en el análisis de Alejandro Higashi, quien nos habla de la unión entre caballería y cortesía, basada en una relación recíproca y armónica que llevó, por un lado, a adoptar algunas modas de la caballería en las cortes y, por el otro, a nutrir al caballero con una ideología distintiva que le llevase a una definición valorativa basada en ideales morales, buenas maneras y rituales específicos. *Vid. Caballeros y libros de caballería... op.cit.* p. 46-47.

<sup>31</sup> *Vid. Infra.* p. 163. (Img. 26 y 28).

Hasta el siglo XII las mujeres pertenecientes al estrato noble de la sociedad cumplían las funciones domésticas más importantes; aunque todas estas estaban supeditadas al provecho e interés de los varones: engendrar se descendencia, prestarse a sus maniobras políticas y servirles de compañía. Precisamente, en la compañía íntima surgía la empatía y complicidad entre ambos sexos: los amigos o amantes.<sup>32</sup>

En estas condiciones las mujeres estaban conminadas a aprender y dominar algunos pasatiempos diseñados, principalmente, para el beneplácito de sus compañeros; el juego de ajedrez sería uno de éstos. Pero, hacia el siglo XIII, se suscitó una especie de revaloración ontológica que trajo consigo la exaltación de la figura femenina: en el plano religioso con la eclosión del culto mariano, y en el plano secular con el amor cortés.<sup>33</sup>

El amor cortés se convirtió en un recurso didáctico con alcances políticos puesto en manos de las mujeres de la Baja Edad Media. Para convertirse en damas distinguidas, además de su dote, las mujeres nobles del medioevo pudieron acceder a una educación refinada que en ocasiones precisaba de un aleccionamiento por parte de los escolares.<sup>34</sup> Para estas mujeres, aprender a jugar ajedrez implicaba, por un lado, mantener vigente el *status quo* social (en el cual las mujeres cumplían funciones específicas para el beneplácito de los varones). Sin embargo, para el siglo XIII, el ajedrez poseía elementos morales y literarios bastante desarrollados, los cuales, si bien intentaban darle a este juego un sentido edificante, algunos recursos literarios podían adosar en éste ciertas connotaciones sexuales. Una de las leyendas más célebres en la Edad Media y que de manera excepcional contrapuso dos facetas de la relación amorosa (una cortés y otra apasionada) fue la historia de Tristán e Isolda, en cuyas adaptaciones escritas en francés (del siglo XIV) y en castellano (del siglo XV) el ajedrez fue inserto en esta historia como un motivo constante asociado a los amantes transgresores.<sup>35</sup>

<sup>32</sup> Vid. Georges Duby. *Mujeres del siglo XII*. Trad. Mauro Armino. México, Andrés Bello, 1995, p. 22-34.

<sup>33</sup> Duby, *El amor en la Edad Media y otros ensayos*. Madrid, Alianza, 2000, 203 p. Cabe señalar que en ocasiones, dicha revaloración ontológica pudo conllevar nuevas formas de sometimiento hacia las mujeres.

<sup>34</sup> Tomemos de ejemplo a Leonor de Aquitania (1122-1204) y a Christine de Pisan (1364-1430), quienes destacaron por su inteligencia y cultura dentro del ámbito cortés.

<sup>35</sup> María Cristina Azuela considera esta historia uno de los referentes básicos del tema amoroso de todos los tiempos, destacando su enorme difusión durante el periodo medieval, a pesar de tratar un amor “adultero” que transgredía los valores más sagrados del feudalismo cristiano. [ a . Azuela. “Tristán e Isolda: las primeras

Tal como hemos asumido el incentivo de las apuestas en el ajedrez (pese a sus restricciones) cabría considerar, de una vez por todas, las implicaciones eróticas de este juego (pese a sus connotaciones morales). Sin ir demasiado lejos, podemos advertir cierta ambivalencia implícita en el ajedrez y quizás también en cualquier otra actividad típica de las cortes; ya que, a través de actividades como los bailes y los juegos, se podía incentivar otro juego más discreto: el del amor cortés.

- *Los jugadores no cristianos*

Por otro lado, el ajedrez tampoco se mantuvo como un juego exclusivo de los cristianos. Entre los siglos XII y XIII los jugadores más sobresalientes en este rubro eran los judíos y musulmanes de la Península Ibérica. Desde los poetas hebreos como Ben Ezra, Ben Meier, Aben Herva, Ben Jachia y Abraham Badias que en el terreno de las letras hicieron una labor difusora del juego.<sup>36</sup>

Aunque ningún jugador en estas latitudes de Europa fue tan afamado como el musulmán andaluz Ibn Ammar, cuyo nombre pasó a la inmortalidad, en el año 1078, tras vencer en una partida de ajedrez al rey cristiano de León, Alfonso VI.

El cronista árabe Abdelwahi al-Marrakushi, nos narra cómo en una de las ocasiones en las que el referido rey leonés invadió Sevilla, Ibn Ammar, poeta entonces reconocido en toda la península, asistió al campamento cristiano en calidad de embajador del rey taifa Al-Mu'tamid. Instalado en el campamento enemigo, Ibn Ammar supo de la afición del rey cristiano por el juego de ajedrez, y tramó un ardid: mostró a algunos caballeros un lujoso tablero de ajedrez con sus piezas, de las que al poco tiempo se hablaría en todo el campamento. Al enterarse el Rey Alfonso VI, asistió a la tienda de su huésped musulmán para presenciar el ostentoso objeto; Ibn Ammar aprovechó ese momento para invitar a jugar al rey; una vez afianzada la confianza del rey cristiano, Ibn Ammar le propuso una apuesta, con los nobles castellanos de testigos: el más lujoso tablero de ajedrez jamás antes poseído por soberano del mundo, contra el retiro de las tropas cristianas del territorio islámico. Adosado por sus nobles, Alfonso VI aceptó la apuesta, pero Ibn Ammar le venció

---

versiones de la literatura francés y su proyección”] En: *Caballeros y libros de caballería. op.cit.* p. 95-116. En el próximo capítulo analizaremos más detenidamente la relación simbólica entre el juego y esta leyenda.

<sup>36</sup> Vid. Brunet, *op.cit.* p. 225 ss.

contundentemente; por lo cual, el rey cristiano no tuvo otra opción que cumplir con lo convenido.<sup>37</sup> De esta manera, se dice que las tropas cristianas fueron temporalmente expulsadas de Sevilla, sin derramarse una sola gota de sangre.<sup>38</sup>

Al menos hasta el siglo XIV, al momento de medir la destreza ajedrecística, la supremacía sobre el tablero perteneció a judíos y musulmanes. A mediados del siglo XIII, en Italia, Giovanni Villani mencionaría cierto episodio anecdótico suscitado en la ciudad de Florencia, cuando un extranjero musulmán impresionó a los florentinos en una exhibición de habilidad ajedrecística, venciendo a los mejores jugadores cristianos de la comarca:

En estos tiempos (1266), anduvo por Florencia un sarraceno que se llamaba Buzzeca, el mejor jugador de ajedrez que se encontrase y en el Palacio del Pueblo, frente al conde Guido Novello, jugó una hora partidas simultáneas con tres de los mejores maestros del juego de Florencia; jugando con dos mentalmente y con el tercero a ojos vista. A dos los venció y con el tercero selló tablas, cosa que fue tenida por gran maravilla.<sup>39</sup>

A pesar de la especificidad del ajedrez cristiano, este era perfectamente susceptible de ser comprendido y practicado por los no cristianos, principalmente por quienes mantenían una relación estrecha con los primeros, es decir, los judíos y mudéjares de las penínsulas Ibérica e Italiana. Esto fue posible gracias a las semejanzas formales entre el ajedrez y el *ashatranj*, y muy particularmente porque, desde el siglo XI, ambos juegos contaban con un cuerpo de reglas prescritas que permitían hacerlos asequibles a cualquier persona capaz de traducirlas y disponerse a convenir y respetar las mismas.<sup>40</sup>

---

<sup>37</sup> Más tarde, el rey taifa Al Mu'tamid obtuvo recursos militares del norte de África para enfrentarse, a la postre, al rey castellano; mientras tanto, Ibn Ammar, fue celebrado y nombrado gobernador de Murcia. [“La partida de ajedrez”. *Crónicas árabes y cristianas* Duzy, 1831] En: *Lecturas históricas españolas*. Comp. Sánchez Albornoz. Madrid, Rialp, 1981, p. 85-86. La veracidad de este relato ha sido puesta en cuestión innumerables veces; sin embargo, su falsedad tampoco ha sido demostrada contundentemente. Una de las miniaturas del *Libro de los juegos* muestra a dos personajes, uno cristiano y el otro musulmán, jugando al ajedrez dentro de una tienda militar [Vid. *Infra*, p. 170. (Img.49)]; pienso que dicha imagen evoca también la partida entre Alfonso VI y Ibn Ammar.

<sup>38</sup> Vid. Titus Burckhardt. *La civilización hispano-árabe*. Madrid, Alianza, 3º edición, 1981. p. 131-140.

<sup>39</sup> Vid. *Apud*. Borrel, *op.cit.*, p. 82. Además, esta crónica constituye el primer testimonio en Europa de las dos variantes más complicadas del ajedrez: las simultáneas y la partida a la “ciega”; nuevamente, esto demuestra el alto nivel de los jugadores musulmanes quienes gracias a sus recursos teóricos y didácticos podían desarrollar habilidades que a la vista de los cristianos parecían auténticas “maravillas”.

<sup>40</sup> Las reglas funcionan como un dispositivo de coerción que al mismo tiempo crean un orden propio y absoluto. Piaget destacó que los juegos reglados aparecen relativamente tarde en las sociedades, como un rasgo de consciencia sobre la importancia de convivir con otros individuos. [Piaget. *La formación del símbolo en el niño*”. p. 194.] *Apud*. Vásquez de Parga, *op.cit.* p. 57.

### IV.3. El ajedrez dentro del ámbito religioso

Al igual que los nobles, algunos religiosos reunieron las condiciones básicas para cultivar el juego de ajedrez: tiempo libre y trebejos. El impacto del ajedrez dentro del ámbito eclesial se constata, por un lado, a partir de la gran cantidad de trebejos donados a las iglesias cristianas a lo largo de toda Europa; y también, a partir de la producción poética de los siglos XI y XIII con autoría clerical. Sin embargo, resulta importante matizar los alcances del juego al interior de esta parcela social, tomando en cuenta que el orden religioso constituía una compleja estructura jerarquizada y que, por ende, los hábitos cotidianos de sus integrantes estuvieron diferenciados.

Primeramente, conviene señalar dos maneras distintas en las que el ajedrez intervino dentro del ámbito religioso, las cuales estarían condicionadas por la función que los miembros de este orden llevaban a cabo:<sup>41</sup>

- a) Como pasatiempo o recreación lúdica, semejante al modo en que los laicos solían asumirlo.
- b) Como objeto de estudio y tema literario, más acorde con la sensibilidad poética y el interés erudito de los clérigos cultos.

- *Venias y trabas en la recreación lúdica.*

Para los miembros del clero secular, la actividad ajedrecística podía ser practicada como una recreación o pasatiempo de sus ratos de ocio, pues ellos disponían de mayor tiempo libre, podían poseer lujosos materiales y eran proclives a reproducir los hábitos y costumbres laicas; en contraste, los integrantes del orden monacal (más adelante el clero regular) abstraídos de la vida social y habituados al rigor ascético, fueron más proclives a rechazar los placeres mundanos como el ajedrez.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Cabe advertir que si bien esta distinción pudiera sugerirnos dos formas opuestas, en realidad ambas maneras de asumir y practicar el juego podían estar sobrepuestas y complementarse.

<sup>42</sup> La “pobreza evangélica”, identificada con el desapego a los bienes terrenales y la humildad, fue adoptada con sumo estoicismo por los eremitas y padres del desierto durante los primeros siglos del cristianismo; posteriormente, las reglas monásticas orientales y occidentales retomaron este ideal sintetizado en la fórmula *vicarius Christi*. Entre los siglos XII y XV, la pobreza evangélica fue asumida con fervor entre muchas órdenes religiosas y por algunas herejías opuestas a la jerarquía y riqueza eclesiástica. *Vid.* Antonio Rubial.

El primer estímulo ajedrecístico había penetrado en el ámbito religioso desde el exterior, probablemente a partir del siglo XI, cuando los nobles comenzaron a ceder sus lujosos trebejos en calidad de obras piadosas a los principales conventos y abadías de Europa.<sup>43</sup> Posteriormente, también los ricos personajes de la curia romana comenzaron a poseer ostentosos trebejos, según lo sugieren algunos inventarios pertenecientes a ciertos obispos y pontífices romanos.<sup>44</sup> Entre los personajes del alto clero, la condición “recreación-ostentosa” pudo cumplirse satisfactoriamente, pues estos individuos integraban un pequeño grupo rico y poderoso que solía imitar las modas seculares y reproducían un tipo de vida ostentosa.

La práctica del ajedrez dentro del ámbito eclesial se convirtió en una afición bastante extendida entre sus miembros, lo cual fue percibido de manera negativa por los celosos guardianes de la pulcritud y la humildad cristiana, pues no todos los hombres dedicados a la iglesia podían (o querrían) consentir los pasatiempos lúdicos. En consecuencia, surgió una postura detractora que rechazó con fervor cualquier tipo de juegos; pero al mismo tiempo, se gestó una postura reivindicativa que simpatizaba y defendía las recreaciones lúdicas bajo ciertas circunstancias. La famosa denuncia del cardenal y obispo de Ostia, Pedro Damiani, en 1066, constituye el primer ataque dirigido al ajedrez por parte de una autoridad religiosa en Occidente. La censura seglar contra este juego se acentuó entre los siglos XII y XIII, justo en el momento en que el ajedrez gozaba de una gran promoción entre la caballería, por lo que sus detractores irán subiendo de tono hasta pasar de la simple censura moral a las prohibiciones canónicas, como la estipulada en el Concilio Ecueménico de Biterrense, celebrado en el año 1251.

---

*La hermana pobreza. El franciscanismo: de la Edad Media a la evangelización novohispana.* México, Fac. Filosofía y Letras, UNAM, 1996, p. 13-85.

<sup>43</sup> *Vid. Supra*, Cap. II, p 52 ss. H. Murray destacó este fenómeno en algunas iglesias del norte de Alemania y en la Península Ibérica, sobre todo para demostrar la promoción que los religiosos hacían de estas piezas, al atribuírselas a reyes y santos. [H.Murray, *op.cit.*, p.756-765] *Apud.* Pastoureau, *Una historia simbólica...op.cit.*, p. 301, (n. 9).

<sup>44</sup> La única fuente en la que he encontrado menciones sobre ajedreces inventariados en documentos eclesiales es un artículo de Adotivio Capece. *Los Santos juegan al ajedrez.* Avvunire, 28 Febrero, 2010.: [http://www.pasionistas.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=164:los-santos-juegan-al-ajedrez&catid=11:fernando-pielagos&Itemid=11](http://www.pasionistas.org/index.php?option=com_content&view=article&id=164:los-santos-juegan-al-ajedrez&catid=11:fernando-pielagos&Itemid=11) (Consultado en Febrero 2013). En este artículo, es mencionado un supuesto inventario del obispado de Lucca, con fecha en 1236 y del Papa Inocencio IV, fechado en 1353. Si bien, me resulta imposible corroborar la consistencia de este dato, considero verosímil el inventario de estos objetos en los documentos particulares de algunos eclesiales medievales.

Entre los más distinguidos detractores del juego, durante la Alta Edad Media, figuran el implacable monje cisterciense Bernardo de Claraval (1090-1153) y el rey San Luis IX de Francia (1214-70). En el año 1128, Bernardo de Claraval estableció una regla para los caballeros templarios, en la cual les prohibía el juego de ajedrez.<sup>45</sup> En 1254, el rey francés, auto-consagrado a la santidad, Luis IX, acató el edicto del Concilio de Biterrense contra el ajedrez y proclamó un edicto oficial para todo su reino con la prohibición expedita de este juego.

El rey San Luis expresó una particular animadversión contra el ajedrez, en gran medida, quizás, por considerar a este tipo de actividades opuestas a su ideal ascético. Joinville mencionó un pasaje anecdótico en el que, durante una travesía marítima, el hermano del rey se entretenía jugando al ajedrez, lo cual encolerizó a San Luis, quien, al acto, tomó el tablero con las piezas y las tiró por la borda.<sup>46</sup> El rey San Luis percibió negativamente la popularidad del ajedrez entre los nobles cristianos, probablemente porque temía al potencial enajenante del juego y tendría muy en cuenta (como precedente negativo) aquellos incidentes violentos acentuados por la literatura en torno a este juego. Además, resulta probable que también sintiera desprecio por el ajedrez por asociarlo con los “infielos”, ya que durante su aventura cruzada en tierras islámicas, San Luis había sido testigo de la popularidad del *ashatranj* entre los musulmanes.<sup>47</sup>

No obstante, las prohibiciones emitidas por las autoridades cristianas no tuvieron el efecto deseado y para el siglo XIV las diatribas contra el juego cesaron temporalmente. Sin embargo, un siglo más tarde, la tregua entre la iglesia y el ajedrez se diluyó ante un nuevo y entusiasta espíritu de renovación cristiana. En esta ocasión serían los ardientes predicadores del clero mendicante quienes reprobaron los juegos por considerarlos estímulos de la vanidad humana, conminado a su grey a participar en actos públicos de penitencia en los

---

<sup>45</sup> Cuando en 1128 Hugo Payns obtuvo el permiso del rey de Jerusalem, Balduino II, para formalizar la Orden del Temple, se trasladó a Francia donde Bernardo de Claraval apoyó con entusiasmo su proyecto. Claraval obtuvo el consentimiento del Papa y de otras cortes cristianas para organizar en Francia el Concilio de Troyes, donde se redactó el código de la Orden del Temple. Dicho código eran una adaptaciones de la regla de la Orden de San Benito, ajustadas a la versión reformada de los Cistercienses (encabezados por Bernardo de Claraval). *Vd. Carlos de Ayala Martínez. Las Órdenes Militares en la Edad Media.* Madrid, España, Arco-Libros, p. 10.

<sup>46</sup> *Vid. J. Le Goff. Lo maravilloso y lo cotidiano... op.cit. p. 58.*

<sup>47</sup> Jean de Joinville también menciona un lujoso ajedrez de cristal y oro que cierto príncipe beduino regaló al rey “San Luis” en Egipto. *Cfr. Joinville, op.cit., p. 138.*

que se solían preparar piras de fuego a las que se arrojaban trebejos, objetos de lujo y obras de arte consideradas incitadoras del pecado. Se cuenta que en 1425, Bernardino de Siena predicó en la plaza de Perugia un sermón con tal ardor que “los hombre llevaron a la plaza dados, tableros, cartas, ajedreces y cosas similares para que fueran arrojados a la hoguera”.<sup>48</sup> Un año más tarde, el mismo Bernardino de Siena afirmó que su hermano (franciscano), Fray Mateo de Sicilia, había logrado llevar a la hoguera, en Barcelona, en un solo día “dos mil setecientos tableros, muchos de los cuales eran de marfil y muchos juegos de ajedrez, y convirtió a muchas almas”.<sup>49</sup> Entre 1496 y 1497, el fraile dominico Jerónimo Savonarola, alentó, en la ciudad de Florencia, dos actos de penitencia conocidos como las “hogueras de la vanidad”, en los cuales consiguió llevar al fuego una gran cantidad de objetos entre los que estarían, indudablemente, tableros y piezas de ajedrez.

Del otro lado de la contienda, los simpatizantes del juego (principalmente los pertenecientes a la curia romana y los clérigos cultos) se pronunciaron, en más de una ocasión, a favor del ajedrez. El primero de ellos lo hizo en el siglo XI; se trata, ni más ni menos, que del obispo Gerardo de Florencia, denunciado por Pedro Damiani. El obispo de Florencia defendió su caso en una carta dirigida al sumo pontífice, en la cual argumentaba que: “los dados están prohibidos por los cánones, pero el juego de ajedrez está tácitamente permitido”. En contra-replica, Damiani sostuvo que: “los cánones no hablan del ajedrez, más ambas clases de juego están comprendidos en la denominación común de *alea*”.<sup>50</sup> Podemos advertir en el discurso de Gerardo de Florencia un intento por reivindicar al ajedrez como un juego inofensivo, al intentar disociarlo de los dados; sin embargo, como mencione antes, la distinción entre los juegos de azar y los de estrategia no estaba entonces bien definida y por ello el obispo Damiani asumía *per se* todos los juegos en calidad de “alea” (azaroso o aleatorio).

Entre finales del siglo XII y comienzos del XIII, el ajedrez fue engalanado con la rúbrica del Papa Inocencio III, cuyo alegórico sermón didáctico, el *Quedam moralitas scaccarium* (del que ya fuera o no su autor original), le imprimió al juego una semblanza venial, ya que además de contar con la aprobación tácita de la autoridad más importante de

---

<sup>48</sup> Vid. Capece, *op.cit.* ss.

<sup>49</sup> (Las cursivas son mías) *Idem*.

<sup>50</sup> Esto según los datos presentados por J. Brunet. *Cfr.* Brunet, *op.cit.* p.227.

la iglesia, demostraba que a través de este juego se podía realizar una edificante interpretación simbólica del mundo y de la vida. Como bien nos señala Ana Domínguez: “un sector de la iglesia había considerado más conveniente reconducir el juego, en lugar de sentenciarlo”;<sup>51</sup> pues su arraigo en la sociedad cristiana era ya demasiado profundo.

En el terreno secular la defensa judicial y legal del juego se hizo patente en la obra legislativa del Rey Alfonso X el “Sabio”, la cual constituye un hito histórico en el reconocimiento y salvedad de los juegos. En 1276, Alfonso X promulgó el primer Ordenamiento de Tafurerías, el cual pretendía regular los juegos lícitos y autorizados, estableciendo los días, horarios y lugares específicos para practicarlos.<sup>52</sup> Posteriormente estas leyes fueron ratificadas en el Ordenamiento de Briviesca (1387) y en las Cortes de Madrigal (1476).<sup>53</sup>

- *El ajedrez entre los clérigos cultos*

El otro sector del orden religioso inmiscuido en el ajedrez, corresponde a los clérigos cultos y más tarde a los intelectuales formados en las escuelas catedralicias y las universidades.<sup>54</sup> Además de practicar el ajedrez como un simple pasatiempo, algunos clérigos lo trataron como tema literario y más tarde como objeto de análisis y estudio; por esa razón, el ajedrez se convirtió en “materia” de trabajo de poetas, eruditos y traductores. Por lo tanto, si bien el tiempo libre era un requisito básico para el cultivo secular del ajedrez, en los conventos, monasterios, escuelas y universidades, lo eran también las largas horas de estudio en torno a este juego.<sup>55</sup>

<sup>51</sup> Vid. Vázquez de Parga, *op.cit.* p. 178.

<sup>52</sup> Cfr. Ley 6<sup>o</sup>., Título 14<sup>o</sup>., Partida VII; Ley 57., Título 5<sup>o</sup>., Partida 1 y 34, etc. Alfonso X, “Las siete partidas”. *Apud. Ibid.* p. 85, n. 1.

<sup>53</sup> *Idem.* / *Vid. Infra*, p. 165. (Img. 32).

<sup>54</sup> e he basado en la distinción planteada por Jaques Le Goff sobre los “clérigos cultos” y los “intelectuales”. Según Le Goff, los clérigos cultos (principalmente monjes) eran figuras no muy bien definidas, ya que realizaban múltiples tareas (la de la oración sería apenas una de sus actividades) entre las cuales podían hacer las veces de profesores, sabios y escribas. En contraste, en el siglo XII surgieron en las ciudades un tipo de clérigo culto, distinguidos por una función mucho más clara: la de la enseñanza y las letras. Cfr. J. Le Goff, *Los intelectuales en la Edad Media.* *op.cit.* p. 21-22.

<sup>55</sup> María Vázquez de Parga nos señala que cuando el juego degenera en rutina, nuestra relación con éste tiende a tornarse en relación de trabajo; es decir, prosigue un proceso de elaboración, porque la creación posee además fines extrínsecos. Cfr. Vázquez de Parga, *op.cit.* p. 85 ss.

Pese a los rigurosos parámetros morales de la vida religiosa, el ámbito clerical comprendió un espacio excepcionalmente fértil para el cultivo del ajedrez. Hasta el siglo XIII, los monasterios y conventos fueron los espacios predilectos donde se encontraba dispersa una parte considerable de la producción intelectual de la humanidad; los personajes inmersos en estos espacios de almacén eran capacitados y letrados para el cuidado y estudio de esta producción mundana. Tal capacitación y contacto con el conocimiento antiguo permitió a los clérigos desarrollar una perspectiva poética y filosófica con la cual pudieron percibir el mundo y su realidad, en pocas palabras, de manera “cultura” o sabiamente.<sup>56</sup> Desde entonces, lo que distinguió a los miembros del ámbito clerical fue su capacidad erudita, analítica e incluso estética. Sin embargo, el interés y la dedicación hacia los temas mundanos (en este caso, lúdicos) podía ser escasa y censurable.<sup>57</sup>

Desde el *Versus Scacci* hasta el la *Suma Collationum* de Juan de Gales, el ajedrez se expresó a partir de sus reglas, sin las cuales (para estos personajes letrados) el juego era inconcebible. Los clérigos cultos que entre los siglos XI y XII escribieron sobre el ajedrez, estaban interesados en instaurar un tipo de reglas perenes,<sup>58</sup> pues, para estos autores, las reglas del juego eran valiosas porque le conferían un orden y armonía al juego. Además, las reglas que promovían los clérigos cultos poseían un doble prestigio: por un lado, contaban con el sello de un venerable pasado (alimentado con una serie de mitos sobre el origen e invención del juego) y, por el otro, al encontrarse escritas poseían cierta facultad o valor supra-temporal.

Bajo estas circunstancias podemos advertir la intensión entre los autores cultos por establecer una práctica ajedrecística depurada de los implementos aleatorios y, por ende, sujeta al rigor de la regla. Por esa razón, los círculos intelectuales se convirtieron en los principales detentadores de la ciencia ajedrecística y al mismo tiempo, en los artífices de un modelo culto y universal del ajedrez.

Como pilar del orden moral de los pueblos cristianos, la iglesia católica tenía el deber apremiante de promover un modelo basado en los preceptos religiosos. Para ello, en

---

<sup>56</sup> Vid. Le Goff, *Los intelectuales...op.cit.* p. 19 ss.

<sup>57</sup> Hasta el siglo XI comenzaron a asomarse tímidamente las primeras obras desembarazadas de la hagiografía y los dilemas teológicos, que se ocuparon entonces de temas seculares. Vid. Carbonel, *op.cit.*, p. 47-68.

<sup>58</sup> Vid. *Supra*. Cap. II, p. 53-55.

ocasiones era necesario que la iglesia consintiera algunas actividades capitales entre los laicos, las cuales sucesivamente fueron reconducidas a través de su sacralización: la guerra, la vida conyugal, los ritos de ordenación, etc. En ese tenor, el modelo culto del ajedrez, que se había esbozado en el ámbito clerical, supuso un dispositivo lúdico por el cual el discurso religioso podía proyectar sus valores sobre la consciencia de los laicos. El modelo regulado y culto pudo ser, entonces, promovido en el ámbito secular principalmente a través de las cortes. Por supuesto, no era que dentro del ámbito secular el ajedrez se practicara en desorden o careciera de normas efectivas; al contrario, en aquella esfera social el ajedrez poseyó una serie de variantes y quizás fuera eso lo que desagradó a las autoridades religiosas, pues la “variabilidad” podía ser un elemento peligroso para la unidad cristiana basada en dogmas.

No fue casual que el esplendor de la poesía didáctica con tema ajedrecístico, coincidiera con la popularidad del juego entre la caballería secular, pues entre los intentos de la iglesia por mantener domeñados a los impetuosos caballeros, los veladores del orden moral cristiano pudieron utilizar el tema del ajedrez para lograr intervenir ideológicamente en dentro de ésta corporación secular; lo consiguiente fue una interpretación simbólica del juego, en la que se introdujo la semilla moralizante del cristianismo.

Bajo ese tenor, en el siglo XIV fueron realizados dos tratados ajedrecísticos de carácter moralizante y autoría clerical: el *De moribus hominum et de officiis nobilium super ludum scaccorum* (referido después como *De ludus scacchorum*) del fraile dominico Jacobo de Cessolis; esta obra fue capaz de retomar la parte normativa del juego, pero dedicaría un mayor espacio al modelo social proyectado en la interpretación simbólica del ajedrez, abrevado con arquetipos morales extraídos de la Biblia y del pasado greco-latino. Y el *Tractatus de ludo scaccorum*, obra anónima también conocida como el “a nuscrito de Praga”, elaborado entre 13 y 1419 en Bohemia;<sup>59</sup> este tratado no contiene reglas ni jugadas, sino citas bíblicas y consejos de conducta; sus ilustraciones no pretenden reproducir las partidas (como en el *Libro de los juegos*) sino desempeñar un papel decorativo y simbólico.

---

<sup>59</sup> Si bien, la autoría es anónima, podemos inferir que su autor hubo sido un clérigo por la cantidad de referencias bíblicas y eruditas que contiene este tratado. *Vid. Infra*, p. 167. (Img. 38-42).

La poesía latina, los sermones y tratados morales con tema ajedrecístico, abrevaban un extenso discurso moral sobre la condición y conducta humana, dirigidos, principalmente, a los nobles y gobernantes cristianos. La frecuencia con la que el tema ajedrecístico apareció en la poesía didáctica y en la prosa de algunos escolásticos (como Juan de Gales y Alexander Neckman) también nos revelan el grado de permeabilidad del ámbito clerical culto, el cual, lejos de encontrarse desapegado del mundo secular mantenía una cercanía con éste cada vez más acentuada y recíproca.

Sin embargo, aún bajo los términos de sujeción de la cultura intelectual a los parámetros religiosos, continuaron produciéndose expresiones alternas capaces de alejarse del canon y en ocasiones de volcarse en su contra de manera crítica, incluso con un tono insolente e hilarante. El ejemplo más ilustrativo de esta especie de “contracultura” lo constituyeron los goliardos y los clérigos vagabundos.<sup>60</sup> Ningún poema latino en toda la Edad Media expresó tan colorida y abiertamente el carácter vacuo del ajedrez como el *Qui cupit egregium scachorum ludum* del *Carmina Burana*.<sup>61</sup> Este poema demuestra que también los miembros cultos de la sociedad supieron entretenerse y disfrutar del ajedrez como una alegría inequívocamente mundana, sin la pretensión de proyectar a través de éste un sentido metafísico o moral. Al mismo tiempo, el *Qui cupit egregium scachorum ludum*, celebra la afición hacia el ajedrez dentro del nuevo tipo de clérigos intelectuales del siglo XIII que surgieron como consecuencia del renacimiento de las ciudades europeas y la fundación de las primeras escuelas catedralicias y universidades.<sup>62</sup> A pesar del desasosiego acentuado entre estos personajes, el *Qui cupit egregium scachorum ludum* reivindica el cariz culto (de entrada por estar escrito en latín) y regulado del juego, pero desde un enfoque inspirado en los valores de la tradición grecolatina, tales como el hedonismo.

Cuando las escuelas catedralicias y las universidades se convirtieron en los principales centro de estudio, comenzó a gestarse un proceso de secularización del saber que no culminó sino hasta el siglo XVIII. A partir de la obra alfonsí, el ajedrez adquirió un

---

<sup>60</sup> Vid. Le Goff, *Los intelectuales...op.cit.* p. 39

<sup>61</sup> Vid. *Supra*. Cap. II, p. 58. (Nota71).

<sup>62</sup> Jaques Le Goff asoció este fenómeno con el tipo de actividades económicas (artesanales y comerciales) que florecieron en los espacios urbanos y con el surgimiento de hombres de oficio, digamos, especializados en funciones o actividades productivas; los intelectuales, por ende, serían también hombres cuya profesión consistía en escribir o enseñar. Cfr. J. Le Goff, *Los intelectuales...op.cit.* p. 21 ss.

incentivo teórico y un formato textual novedoso que permitió al público intelectual adentrarse en el cultivo del juego de manera más sencilla.<sup>63</sup> Así pues, dentro de este nuevo ámbito intelectual, el ajedrez fue supeditado a las artes liberales (principalmente a las materias estipuladas en el *cuatribium*).<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> *Vid. Supra.* Cap. III, p. 85-86.

<sup>64</sup> Durante el llamado renacimiento carolingio, Alcuino retomó el concepto de las “siete artes liberales” (originalmente estipuladas por Marciano Capella, en el siglo V d.C.). Sin embargo, éstas fueron retomadas de manera importante en las escuelas urbanas, a partir del renacimiento cultural del siglo XII hasta finales del medioevo. *Vid. Le Goff., Los intelectuales... op.cit.* p. 26.

## V. El ajedrez en el horizonte simbólico de la Edad Media

---

El símbolo creó la posibilidad de dignificar y de gozar el mundo, que era en sí condenable, y de ennoblecer también la actividad terrenal.

*J. Huizinga*<sup>1</sup>

A partir de sus sugerentes formas, colores y estructura, pero principalmente por su modo de intervenir en las múltiples esferas de la vida cotidiana de la sociedad cristiana de la Edad Media, ya fuera como tesoro, pasatiempo, tema de estudio o recurso literario, el juego de ajedrez adquirió una variada significación simbólica que amplificó su campo de acción y le granjeó un lugar destacado en el imaginario medieval cristiano.

El tema del simbolismo en la Edad Media se ha convertido, en nuestro tiempo, en un terreno sumamente atractivo para la investigación histórica, ya que se ha reconocido la influencia determinante de lo simbólico sobre la cultura material y la vida cotidiana de aquella época. Autores como Michel Pastoureau han considerado al símbolo como el “primer utillaje mental” de la sociedad medieval cristiana de Occidente.<sup>2</sup> Por su parte, Johan Huizinga mencionó que “la cultura medieval había generado un pensamiento analógico correspondiente al hábito de ver o entender las cosas en su conexión o relación significativa con lo supra terrenal”,<sup>3</sup> es decir, una relación entre lo “aparente” y lo “oculto” destinada a concretarse en imágenes que tuvieron expresión a través de conceptos, figuras plásticas, gestos y liturgias.

La naturaleza exponencial de sentido, que poseyó el símbolo en la Edad Media, estableció un plano superior de la realidad en el que las representaciones cobrarían más fuerza (e influencia) que la persona o cosa a la que debía representar; ya que para las personas de la Edad Media la “verdad” se encontraba fuera de la vida “real”, en un nivel supremo a ésta, pero cifrada en las textura sensible del mundo.<sup>4</sup> De esa manera, el peso de lo figurado o simbólico condicionó a tal grado el pensamiento medieval (desde el más

---

<sup>1</sup> Huizinga, *El Otoño de la Edad Media*, *op.cit.*, p. 273.

<sup>2</sup> Pastoureau, *Una historia simbólica...op.cit.*, p. 12.

<sup>3</sup> Cfr. Huizinga, *El Otoño de la Edad Media*, *op.cit.*, p. 282.

<sup>4</sup> Si bien, en un primer momento podemos advertir el peso dominante del pensamiento neoplatónico sobre esta singular concepción, Huizinga nos conmina a matizar la relación entre lo simbólico y la concepción medieval del mundo, ya que tampoco sería acertado asumirlo como parte del “idealismo platónico” o reducirlo a la disputa de los universales. *Ibíd.*, p. 270 *ss.*

sofisticado, al más común y corriente) hasta atañer a todos los campos de la vida social y situar diferentes niveles de significado. Por esta razón el símbolo pudo llegar a ser polivalente, ambiguo y multiforme.

A partir de la inmersión del ajedrez en el ámbito secular (de la caballería) y seglar (de la clerecía), el juego quedó asociado indefectiblemente a las dos actividades capitales desempeñadas por estos grupos: la guerra y el estudio.<sup>5</sup> Ambos incentivos sociales palparon en cada representación e interpretación simbólica que se hacía del juego, ya fuera de manera explícita o velada, extendiendo su significado hasta involucrar otros conceptos (que bien podríamos considera satelitales por su relación semántica con los primeros) tales como el duelo, la medida, el honor la cortesía y el amor.

### V.1. El ajedrez y la guerra

La producción de juegos de tablero asociados simbólicamente a la guerra ha sido recurrente en muchas civilizaciones donde la actividad bélica ha tenido una importancia prominente. Este será un rasgo común compartido entre el ajedrez y los juegos orientales, desde el *shatranj* del mundo árabe, hasta el *chaturanga* indio, e incluso con el *go* japonés.<sup>6</sup> Lo distintivo para cada caso radica, principalmente, en la impresión singular que cada determinado pueblo y época logró plasmar en sus representaciones.

Del oficio de las armas nacía el culto a la guerra, y para la aristocracia feudal del occidente cristiano de la Edad Media que se había adjudicado para sí el monopolio de esta actividad, la guerra poseía un propósito social apremiante y sacralizado que posicionaba a sus integrantes más sobresalientes en el segundo estadio del orden terrenal: el de los *bellatores*.<sup>7</sup> Ésta sociedad guerrera alcanzó su estado más refinado y conspicuo en la caballería, modelo cultural que pudo emparentar el ejercicio físico con otras actividades (religiosas y cortesanas). La identidad del caballero dependería, entonces, de una serie de representaciones bien definidas: emblemas, títulos, modelos literarios, códigos, usos y costumbres.

---

<sup>5</sup> En la Edad Media, el término “cultura” sirvió para referirse a la producción intelectual del occidente cristiano: la literatura, la filosofía, la teología, el latín, las artes liberales y la escolástica. *Vid. Le Goff. Los intelectuales...op.cit.*, p. 21-23.

<sup>6</sup> *Vid. Borrell, op.cit.*, p. 36-52.

<sup>7</sup> *Vid. Duby, Los tres órdenes o lo imaginario del feudalismo, op.cit.*, p. 106-108.

La relación analógica entre la “cosa” (el ajedrez) y la “idea” (la guerra) dependió de dos factores: 1) Del carácter antitético que comúnmente persiste en aquellos juegos donde prevalece la competencia entre dos bandos y que, en el ajedrez, se enfatiza en sus expresivas figuras, nomenclatura de semántica militar y colores alternados; 2) De la concepción que la sociedad medieval tuvo de la guerra, la batalla y el duelo, donde los distintos códigos que intervienen en dichas facetas de la pugna fueron asociados al código propio del juego (y cifrado en sus reglas cultas).

Ante todo, las partidas de ajedrez pretendían simular una batalla, la cual, en la Edad Media, podía diferenciarse claramente de la guerra; la *werra* implica un conflicto prolongado en el que se alternan y suceden las escaramuzas, los asedios, la depredación del terreno enemigo y que posee un sentido estratégico-pragmático capaz de romper con los protocolos de la “pelea limpia”; en cambio, en la batalla predominan los protocolos y el sentido ritual, se delimita su terreno (el *campus*) y se apresta la resolución de un conflicto.<sup>8</sup> Por tanto, el desenvolvimiento de una partida de ajedrez se asemejaba más a una batalla, pero la disputa entre los jugadores que le daban vida a esta simulación pudo llegar a poseer el aspecto de un duelo.

La representación del duelo ajedrecístico fue utilizado como tema literario (la partida entre Carlomagno y Garín) y pictórico (la “muerte jugando al ajedrez” en el fresco de Albertus Pictor.); inclusive, tuvo una figuración religiosa en la interpretación de Cessolis, cuando éste equiparó la partida de ajedrez con la eterna lucha entre el bien y el mal.<sup>9</sup> Las partidas de ajedrez poseían un carácter ritual y viril cuando eran practicadas bajo los parámetros de la caballería, donde la victoria no era más apremiante que la demostración de honor y cortesía. Sin embargo, hacia el siglo XIV, nuevos incentivos pragmáticos (la evolución de la táctica y la estrategia) comenzaron a afectar el sentido batallador de las partidas de ajedrez.

Paralelamente a los cambios tecnológicos en la armamentista medieval, mismos que afectaron los esquemas tradicionales de la guerra en Occidente (principalmente a partir de

---

<sup>8</sup> Sobre la distinción entre “batalla” y “guerra” en la Edad Media, *Vid.* Duby, *El domingo de Bouvines*. Trad. A. Roberto Firpo. Madrid, Alianza, 1988, p. 102-162.

<sup>9</sup> *Vid. Infra*, p. 136. (Nota 68).

la Guerra de los Cien Años), el ajedrez percibió un elemento determinante con la teoría árabe que la obra alfonsí adaptó a los términos cristianos.<sup>10</sup> A partir de entonces, los gestos de nobleza y caballería gradualmente dejaron de ser apremiantes, lo que provocó que los jugadores prefirieran jugar y ganar con contundencia, antes que jugar y perder con honor. Fue entonces cuando este juego pudo ser identificado, análogamente, con la estrategia militar, ya que por entonces el *sessò* se hacía superlativo en la planeación y ejecución de la guerra y ningún otro juego de tablero dependía más de esta capacidad mental como lo era el ajedrez.

- *Figuraciones escritas*

La transfiguración de las piezas de ajedrez en personajes del campo de batalla determinó, en primera instancia, la identidad de algunas piezas; pero también reforzó la filiación simbólica entre este juego y la cultura guerrera de Occidente. Dicha relación tuvo un amplio terreno en la producción escrita, pasando prácticamente a través de todos los géneros literarios cultivados en el periodo medieval. Desde el *Versus Scacci*, podemos advertir un motivo belicoso que se acentúa a partir de la inclusión de personajes afines a las armas (*pedites, roche, equites*):

Hostis in hostilem fit celer ire necem ...	yendo hacia un enemigo hostil sera una rapida muerte
Dum temen hunc hostis cogit protendere....	disponiéndose, a este paso, a alcanzar a sus enemigos
Gressum si conclusus erit proelia runt (...)	llegará a su conclusión, todo curso de batalla (...) <sup>11</sup>

Pero fue con los cantares de gesta donde el vínculo entre el ajedrez y la cultura guerrera del ámbito caballeresco quedó afianzado. Desde el siglo XII, el ajedrez fue insertó en las tres grandes materias de la literatura caballeresca: la materia de Francia, la materia de Bretaña y la materia de Roma la Grande.<sup>12</sup> Una de las más tempranas referencias sobre este juego, registrada en un cantar de gesta, pertenece a la *Chanson de Rolland*, transcrita en el

<sup>10</sup> Sobre la Guerra de los Cien Años y sus consecuencias en la historia bélica de Occidente. [Vid. Clifford J. Rogers “la época de la guerra de los 100 años”] En: Keen. *La guerra en la Edad Media. op.cit.*, p. 179-210.

<sup>11</sup> (La traducción es mía). Vid. *Supra*, Cap. II, p. 56. (Nota 67).

<sup>12</sup> De acuerdo con M. Keen, en la *Chanson de Saisnes* (ca. 1200) se declaró, por primera vez, que existían tres materias literarias: la materia de Francia (las historias de Carlomagno y sus paladines), la materia de Bretaña (las historias de Arturo y la mesa redonda) y la materia de Roma la Grande (las historias clásicas de Troya y Tebas, Alejandro Magno y Julio César). El éxito de las tres materias fue duradera y se consolidaron como los temas laicos preferidos del ámbito caballeresco, hasta finales del medioevo. Vid. Keen. *La caballería...op.cit.*, p. 145-146.

manuscrito de Oxford (ca. del año 1080): “estos caballeros están sentados en blancas alfombras para divertirse, los más prudentes y los viejos juegan a las tablas y al ajedrez; y los ágiles donceles hacen esgrima.”<sup>13</sup>

Posteriormente, el ajedrez también tuvo cabida en la materia de Artús, convirtiéndose en el objeto icónica del caballero Palamedes. De esta manera, la relación simbólica entre el juego y la cultura guerrera occidental adquirió un recubrimiento mitológico. Hacia la primera mitad del siglo XII, cuando los temas de la materia de Roma la Grande tuvieron un importante apogeo (principalmente en el norte y el oeste de Francia y particularmente dentro de la corte angevina) algunos autores pudieron comenzar a identificar al ajedrez con los héroes más prominentes del mundo Antiguo; en el siglo XIII, Alejandro de Bernay en sus versos dedicados a la figura de Alejandro Magno, aludía a un riquísimo ajedrez perteneciente al célebre guerrero macedónico.<sup>14</sup>

Además del recuento escrito, las miniaturas que ilustraban algunas de estas obras literarias también representaron a estos héroes batiéndose en duelos de ajedrez; tal es el caso de las escenas de las ediciones francesas del *Romance de Tristan e Iseo*, el *Romance de Alexander* y en el *Romance del caballero Zifar*.<sup>15</sup>

Por otro lado, los elementos del juego también tuvieron cabida en algunas crónicas históricas, apareciendo como recursos literarios capaces de acentuar cierto tono beligerante en un discurso. Quizás el ejemplo más célebre del modo en que las piezas de ajedrez fueron empleadas como metáforas en un registro crónico, lo constituye la supuesta correspondencia epistolar entre el emperador bizantino, Nicéforo I, y el califa abasí, Harum Al Rashid, transcrita hacia el siglo XIII por el historiador árabe Abulfeda (1273-1331):<sup>16</sup>

De Nicéforo, emperador de los romanos, a Harum soberano de los árabes. La emperatriz [Irene] cuyo lugar he ocupado yo, os consideraba una *torre* y así misma como un simple *peón*; por ello se sometió a pagaros un tributo doble del que ella debía haber sacado de vos.

<sup>13</sup> Cfr. *Cantar de Roldan*. Trad. Felipe Teixidor. México, Porrúa [Sepan Cuantos], V ed. 1985, p. 11.

<sup>14</sup> Vid. Brunet, *op.cit.*, p. 183.

<sup>15</sup> Vid. *Infra*, p. 170-171. (Img. 51-54).

<sup>16</sup> Resulta imposible precisar en qué siglo, y por quiénes, fueron traducidos estos documentos a las lenguas romance. Sin embargo, podemos inferir que dicha traducción tuvo lugar entre el siglo XIV (al poco tiempo de la publicación de la obra de Abufelda) y la primera mitad del siglo XV; pues, el hecho de equiparar a la “torre” con Harum Al-Rashid nos advierte una época en la que todavía esta pieza era la más poderosa del juego y por ende la equiparación tendría sentido. Vid. *Supra*. Cap. III. p. 79-80. Por esta razón, la traducción no debió rebasar el siglo XV, ya que en lo sucesivo la dama será la pieza más poderosa del juego.

En el nombre de Ala, el misericordioso. De Haru, vicario del profeta, al perro romano Nicéforo. He leído tu epístola, hijo de mujer infiel; mi respuesta la verás, no la oirás.<sup>17</sup>

- *Figuración escultórica*

Como ya se ha dicho arriba, las primeras figuras de ajedrez estuvieron inspiradas en los personajes más sobresalientes de la trama bélica. Sin embargo, no se trataba del retrato idéntico de lo que entonces serían los ejércitos feudales, pues las escenas ajedrecísticas no aspiraban a lograr una imagen fidedigna del *corpus milites* de su tiempo, sino una imagen idealizada, ecléctica y conmemorativa, que reuniera algunas figuras destacadas del pasado (sin importar que estas procedieran de la tradición pagana) y otras más de su tiempo.

El ejército representado en el ajedrez de Saint Dennis retomó la figura de las “cuadrillas” (los *roches*) que, hacia el siglo XI cuando estas piezas fueron elaboradas, se encontraban descontinuadas desde hacía ya varios siglos de los campos de batalla del occidente europeo; sin embargo, de algún modo pervivieron en el imaginario de algunos lugares del Mediterráneo como una especie de figura emblemática de la guerra, hasta insertarse con éxito en ésta y en otras representaciones ajedrecísticas.<sup>18</sup>

El elefante de guerra (Alfil), del mismo ajedrez de Saint Dennis, también pudo estar inspirado en un tópico del mundo Antiguo, seguramente del ejército del cartaginés Aníbal que depredó la Península Itálica durante la época romana. La figura del elefante de guerra, cargando en sus espaldas una torre repleta de arqueros, se convirtió en un tópico recurrente de la iconografía medieval, pero adquirió una caracterización fantástica en los bestiarios medievales.<sup>19</sup>

Por otra parte, algunas piezas de los ajedreces vikingos de Lewis también incluyen sus propias figuras míticas e históricas, en este caso provenientes de la tradición nórdica: los *Berserker* y *Huscarles*, cuyo esplendor había tenido lugar en la llamada era vikinga que antecedió a la cristianización de los pueblos escandinavos.<sup>20</sup> Lo que bien pudiera parecernos una escenificación anacrónica, en realidad refleja el auténtico sentido histórico

<sup>17</sup> Vid. Apud. Ll. Cardona, *op.cit.*, p. 38 y 39.

<sup>18</sup> No solamente en términos escultóricos, sino también verbales; además, resulta significativo que su representación plástica solamente coincidiera con su denominación habitual, en este caso en específico. Vid. *Supra*. Cap. III, p. 77 ss.

<sup>19</sup> Vid. Le Goff, *Lo maravilloso y lo cotidiano...* *op.cit.*, p. 10-22. / Vid. *Infra*, p.160 (img.14).

<sup>20</sup> Vid. *Supra*. Cap. II, p. 46-50.

medieval, cuya veneración hacia los antepasados buscó otorgar sostén a la noción de linaje y nobleza de aquella época.<sup>21</sup>

Además de los personajes del pasado, la escena ajedrecística también incluyó dos figuras emblemáticas de la guerra de su tiempo: los caballeros y las torres almenadas. La figura del jinete armado constituye el arquetipo por excelencia de la caballería cristiana que, al menos durante los siglos de la Alta Edad Media, establecía los cánones de la guerra y los torneos. Sobre el tablero de ajedrez, los caballeros estaban representados por figuras ecuestres que más tarde se contrajeron a la simple figura del caballo sin jinete; lo cual no deformó el significado simbólico de esta pieza, pues el caballo estaba asociado de manera indisoluble a la guerra y la caballería. En el ajedrez de la tradición ibérica, además del Caballo, el Roque también representaba un haz de caballeros.<sup>22</sup>

Otra figura destinada a perpetuarse como ícono de la guerra del mundo medieval fue la torre de homenaje o de planta circular, la cual fue parte integral de los castillos y murallas. A partir del siglo XIII, surgió un nuevo tipo de edificación defensiva que rompía con las tradicionales fortalezas empalizadas: los castillos que se levantaron a lo largo de la Europa cristiana se convirtieron en los nuevos centros administrativos e instrumentos de poder.<sup>23</sup> De esa manera, la figura de la torre destacó como símbolo del poder y la autonomía política de los señores feudales, durante el Alto y el Bajo Medioevo. Hacia el siglo XIII, las torres comenzaron a incluirse en la escena ajedrecística, representando al *Roque*; sin embargo, a pesar de que esta figura será una de las más evocadoras, las torres no inundaron los tableros de ajedrez cristianos tan extensamente como pudiéramos suponer. Apenas se han encontrado algunas piezas en forma de torre en Normandía y la región flamenca, de entre los siglos XIII y XIV.<sup>24</sup>

El coronario de la escenificación bélica del juego de ajedrez correspondió a las piezas que representaron a las autoridades más importantes del poder secular y seglar: los reyes (Rey y Reina) y obispos. Naturalmente, el semblante militar del juego no decreció

<sup>21</sup> Vid. Keen, *La caballería...op.cit.*, p. 145.

<sup>22</sup> Vid. Duby, *El Domingo de Bouvines, op.cit.*, p. 84.

<sup>23</sup> Vid. "Fortalezas y asedios en la Europa Occidental." R.L.C. Jones. En: Keen. *La guerra en la Edad Media, op.cit.* p. 211-237.

<sup>24</sup> Vid. *Infra*, p. 159. (Img. 10).

con la intrusión de estos personajes; al contrario, reforzaban las propiedades vasalláticas, cortesanas y religiosas de la escena ajedrecística. En contraste con la vida real, tampoco encontraríamos grandes diferencias, ya que la asistencia de reyes y obispos al campo de batalla no era un evento fortuito; a pesar de los caros riesgos, estos personajes no siempre se remitieron a tener una participación contemplativa en los combates, pues algunos fueron capaces de tomar parte en éstos (especialmente aquellos inspirados por la cultura caballeresca y lo suficientemente temerarios).<sup>25</sup> Por otra parte, también la figura de la reina, dama o virgen (del ajedrez francés) era capaz de asistir al mundo de la guerra y la caballería, ya fuese como motivo de inspiración, protectora divina o autoridad feudataria.<sup>26</sup>

## V.2. Movimiento de las piezas y su uso pedagógico

Como hemos destacado en el capítulo anterior, la valoración del ajedrez se había bifurcado entre quienes vituperaban toda clase de juegos por asociarlos al pecado de la pereza y las apuestas, y entre quienes distinguieron al ajedrez de los juegos de azar por tratarse de un juego que estimulaba la inteligencia. De esta forma, los aficionados del ajedrez le adjudicaron una serie de propiedades benéficas, por las cuales este juego pudo representar algunos valores seculares y cristianos.

El cambio cualitativo que entre los siglos XII y XIV experimentó el ajedrez (de ser un pasatiempo propio de la casta guerrera con alusiones explícitas a la batalla, hasta convertirse en una herramienta didáctica con fines moralizantes y cultos) tuvo que ver con la evolución social de los grupos dominantes y la cohesión de un proyecto civilizatorio enarbolado por la iglesia y las cortes seculares.<sup>27</sup> Los nuevos modelos sociales estaban

---

<sup>25</sup> Además de las referencias crónicas, también los episodios literarios nos permiten cerciorar esta situación. En el estudio de G. Duby sobre la batalla de Bouvines encontramos distintos ejemplos de príncipes y obispos guerreros; Cfr. Duby, *El Domingo de Bouvines, op.cit.*, p. 11-48. Mientras que una referencia literaria nos la puede ofrecer *El cantar del Cid campeador*, que menciona a un tal obispo Don Jerónimo, a quien el Cid le concede el honor de asestar los primeros golpes en Valencia; Cfr. *Poema del Mio Cid*, México, Porrúa, [Sepan cuantos], 1981, p. 105.

<sup>26</sup> Algunos autores han insistido en cierta inversión subliminal del orden vasallático cuando se trata del amor cortés: el caballero (amante) se convierte en el fiel siervo vasallo de la dama, su señora; así mismo, el término “dama” derivaría del latinismo “domina”, es decir, “señora”. Vid. Michel Cazenave. *El arte de amar en la Edad Media*. Trad. Agustín López y Ma. Tabuyo. Barcelona, Olañeta, 2000, 189 p. / Vid. Duby, *El amor en la Edad Media y otros ensayos*. Trad. Ricardo Artola. Madrid, Alianza, 1990, p. 68.

<sup>27</sup> Esto corresponde, según Lewis, con el momento en el que el guerrero (supeditado al mundo feudal) pasó a convertirse en el caballero supeditado al mundo de la cortesía. Vid. Lewis, C. S., *La alegoría del amor. Estudio de la tradición Medieval*. Buenos Aires: EUDEBA, 1969, p. 1-31.

fundados en principios morales tradicionales, pero también precisaban de nuevos valores tales como el refinamiento, la medida y la sabiduría. En la medida en que el ajedrez era disociado de los juegos de azar, éste pudo armonizar con los valores sociales y convertirse en el vehículo figurado de los mismos. Desde la estilizada y elocuente poesía latina, hasta la prosaica descripción crónica (en lenguaje vulgar), el ajedrez figuró como sinónimo de civilidad y refinamiento. En algunos cantares de gesta y crónicas históricas los autores medievales plasmaban un modelo de conducta, afín a los personajes virtuosos; para este fin, deliberadamente recurrieron al juego del ajedrez como símbolo de las “buenas maneras”: “Fue muy fermos ome...era muy sabidor de cazar toda caza, otro si de iugar tablas, *escaques*, e otros iuegos buenos de buenas maneras...”<sup>28</sup>

Las reglas del ajedrez también se convirtieron en motivo de una variada interpretación metafórica. Cada movimiento, ordenamiento y patrón numérico implicado en este juego, fue expuesto a través del lenguaje poético y figurado. La estilización de las reglas y normas del ajedrez derivó en un argumento narrativo en el que la descripción detallada de las partes del juego (sus elementos y función) evocaban valores de tipo social y religiosos. Esto desembocó en la caracterización moral de las piezas y sus movimientos. En el *Quaedam moralitas scacchario*, por ejemplo, las piezas del ajedrez fueron comparadas con las dignidades sociales que, a su vez, estaban supeditadas a un modelo de conducta:

En este juego, el Rey se mueve y captura en todas las direcciones, simbolizando el hecho de que todo lo que el Rey hace es tenido por justo (...) Los Peones son los pobres que andan una casilla en línea recta, pues mientras el pobre permanece en su sencillez, vive honestamente; pero, para capturar, se corrompe y lo hace oblicuamente, pues por la codicia de bienes o de honras, sale del camino recto con falsos juramentos, adulaciones o mentiras.<sup>29</sup>

En el siglo XIV, cuando los tratados comenzaron a desplazar a la poesía latina como la principal pauta de las reglas del ajedrez, se continuó utilizando el recurso de la caracterización moral de las piezas y sus movimientos. Así, por ejemplo, en la descripción de los “andamios de las piezas” expuesta en el *Libro de los juegos*, los movimientos de estas tienen parangón con los hábitos y costumbres naturales de los laicos:

---

<sup>28</sup> (Las cursivas son mías). Referido a Fernando III el Santo (1199-1232). *Apud.* M. Borrell, *op.cit.* p. 77. También recuérdese el ejemplo de la descripción del caballero Folco, del *Girart de Roussillon*. *Supra.* Cap. IV, p. 96. (Nota 10).

<sup>29</sup> *Vid. Supra.* Cap. II., p. 56. (Nota 68).

...el rey non se debe arrebatat en las batallas, mas ir muy a paso e ganando siempre de los enemigos e empuñando como los venza, así el rey de los trebejos no ha de ir más a una casa en su derecho, o en sosquino (...) Los caballos saltan a tres casa contando las dos en derecho de sí, e tomando la tercera en sosquino a cual parte quiere. E esto es a semeianza de los buenos caudillellos que acaudiellan las haces volviendo los caballos a diestro e a siniestro...<sup>30</sup>

Tanto en el *De ludus scaccorum* de Jacobo de Cessolis, como en el *Tractatus de ludum scacorum* (ambos escritos en el siglo XIV) el carácter pedagógico resulta evidente; sin embargo, no se trataba de una enseñanza secular del juego. En el tratado de Cessolis, los temas del ajedrez (sus piezas, acomodo y movimientos) se convirtieron en el mero motivo de una figuración moralizante de mayor envergadura, donde (además de las piezas del juego) son traídos a colación modelos de conducta extraídos de la Biblia y la Antigüedad Clásica.

...la primera virtud (del rey) es que sea con sus súbditos manso y familiar... Por eso dice Eclesiastés, en el capítulo XXXI –pusiéronte gobernador, pero no por ellos te quieras ensalzar, más has de ser entre los regidos como uno de ellos- Así, en el juego de ajedrez, el rey está sentado y situado en el medio del tablero, y andando solo está en peligro de ser cercado y vencido (...) Los hechos o costumbres del rey le hacen digno de ser recordado, honrado y amado, y hacen más cara su dignidad. Es de notar que entre las cualidades que han de tener los que gobiernan hay seis buenas virtudes que ensalzan a cualquiera que rige...<sup>31</sup>

Del fragmento citado, podemos advertir la siguiente sentencia: el Rey podrá ser la pieza más importante del juego, pero depende en absoluto de los nobles, los siervos y de la iglesia. El ajedrez, entonces, pudo recordarles a los soberanos sus vínculos con los gobernados. Tal principio ético fue enfatizado en algunas leyendas sobre la invención del ajedrez, si bien, dichas leyendas, tuvieron un tono de reprimenda hacia los gobernantes. El ajedrez pudo simbolizar la estructura política de un Estado o reina, pero también fungió como un dispositivo correctivo. En la obra de Cessolis se menciona, de modo explícito, esta intención: “Tres causas hubo por las cuales este juego fue inventado: la primera y principal, para corregir y enmendar las costumbres del rey Elvimerodac...”<sup>32</sup>

Todas las piezas del juego estaban conminadas a defender al Rey, pero dicha responsabilidad recaía con mayor énfasis en la Reina o Alférez, principalmente entre los siglos XIII y XV. Podemos constatar tal situación en la descripción que de esta pieza se

<sup>30</sup> Cfr. Alfonso X, *op.cit.*, p. 187.

<sup>31</sup> Cfr. Cessolis, *op.cit.*, p. 17-18 / *Infra*, p. 155. (Img. 359.

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 13.

hizo tanto en el *Libro de los juegos* como en el *De ludus scaccorum*, los cuales imponen una suerte de obligación moral a los movimientos del Alférez y la Reina:

Ell alferza anda a una casa a en sosquino e esto es por aguardar al rey e non se partir dél, e por encubrirlle de los xaques e de los mates cuando gelos dieren e por ir adelante ayudándole a vencer cuanto fuere el iuego bien parado...<sup>33</sup>

La reina se sienta a la izquierda del rey para gozar de los abrazos maritales (...) Así, la dama está asentada a la izquierda del rey por gracia, mientras que el asiento le viene asentado al rey por naturaleza.<sup>34</sup>

En el ajedrez de la tradición latina, la figura de la reina (al igual que la del rey) era irrepetible dentro de su propio bando, ejército o corte. Michel Pastoureau propone que aquellos Peones capaces de promocionarse al alcanzar su octava casilla, tenían que ser considerados Damas y no otras Reinas, pues las convenciones morales dictaban que solamente podía existir una Reina, esposa del Rey,<sup>35</sup> por lo tanto, resulta probable que esta consideración moral influyera cabalmente en el origen de la denominación de la pieza “Dama”.<sup>36</sup>

Por su parte, las piezas menores (peones) gozaban de un potencial único, pues, desde sus primeros tiempos las reglas establecieron que cualquier Peón que alcanzara su octava casilla podría convertirse en Alferza o Dama. Esta singular regla se identifica con la idea de la transición social y el arribismo.

Como ya mencionamos en el Capítulo anterior, la transición de los individuos dentro de los estamentos sociales fue una situación tan posible como recurrente, durante la época medieval.<sup>37</sup> No obstante la transición social poseyó dos rostros: ascendente, cuando aquellos que reunían una fortuna escalaban a la nobleza; y descendente, cuando algún miembro de la nobleza caía en la miseria. Si bien, dicho fenómeno social podía alterar la composición de los círculos estamentales, ello no eliminó la estructura ni su ordenamiento jerarquizado; al contrario, de algún modo le confería vigencia y dinamismo, pues, desde el siglo XII, las instituciones feudales pese a estar cimentadas en la tradición hereditaria

<sup>33</sup> Cfr. Alfonso X, *op.cit.* p.89ss.

<sup>34</sup> Cfr. Cessolis, *op.cit.*, p. 24.

<sup>35</sup> Vid. Pastoureau. *Una historia simbólica...op.cit.*, p.310, n. 25.

<sup>36</sup> Vid. *Supra*. Cap. III, p. 81-82.

<sup>37</sup> Vid. Cap. IV, p. 102.

dependían en gran medida del arribo de nuevos personajes, en detrimento de la antigua nobleza feudal.<sup>38</sup>

Podemos advertir una actitud celosa por parte de la nobleza rancia que se valió de ciertas formalidades para exaltar la distinción de su estirpe y restringir su círculo; frente a esta postura intransigente, la nueva nobleza y la ávida burguesía podían justificar su ascenso en razón del esfuerzo o la hazaña personal. La moraleja contenida en la “coronación del Peón” resulta unívoca: en este juego, así como en la vida real, cualquier personaje de baja procedencia podía escalar de estatuto mediante la gran hazaña o el duro trabajo individual. El ajedrez promueve y reconoce esta situación, misma que contaba con un terreno propicio en los centros urbanos y otro más en la guerra; me refiero a la burguesía urbana que pudo congregarse en gremios y conformar ciudades comunales; a los clérigos pobres que, haciendo carrera, encontraron un buen lugar en la vida urbana desempeñando los nuevos cargos; a los personajes marginales del ejército (como los arqueros y mercenarios) que, tras una destacada acción en batalla podían ser promovidos de rango e incluso investidos caballeros. Bajo estos términos, la representación de los oficios en la obra de Cessolis refleja la evolución de la estructura socioeconómica del occidente cristiano, reconociendo a sus nuevos elementos: los artesanos y oficiales que destacan dentro del tercer estado, mismo que ya no podrá referirse exclusivamente a los *labradores*, sino incluir a éstos y aquellos en un concepto más amplio: el de “pueblo”:

Tercer Tratado: *De los oficios populares*: Capítulo I. Del labrador y de la agricultura. / Capítulo II. De los carpinteros y oficios semejantes figurados por el segundo Peón. / Capítulo III. De sastres, matarifes y curtidores, escribanos o notarios, representados por el tercer Peón. / Capítulo IV De la forma o anchura de los mercaderes de paños y los cambistas. / Capítulo V. De los médicos, cirujanos y boticarios representados por el quinto Peón. / Capítulo VI. De los taberneros y mesoneros representados por el sexto Peón. / Capítulo VII. De los Guardas de las ciudades y de los que cobran los tributos, representados por el séptimo Peón. / Capítulo VIII. De los ganapanes, ribaldos y caminantes. De los mensajeros.<sup>39</sup>

Una de las convenciones más significativas en las reglas del juego se sublimo en la jugada del “jaque-mate”.<sup>40</sup> El significado que este concepto adquirió dentro del mundo cristiano fue el de una humillación simbólica a la figura del rey. El acto de capturar piezas

<sup>38</sup> Sobre los cambios en la esfera social y cultural de la nobleza feudal, véase: Duby. *Hombre y estructura en la Edad Media*. Trad. Roberto Firpo. México, Siglo XXI, VIII edición, 2000, p. 198-209.

<sup>39</sup> (Las cursivas son mías) *Cfr.* Cessolis, *passim.* / *Vid. Infra*, p. 166. (Img.37).

<sup>40</sup> *Vid. Infra*. Cap. III, p. 72.

consistía, básicamente, en tomar la pieza adversaria, sacarla del tablero y posicionar la pieza propia (con la que se ha capturado) en la casilla desalojada; esta logística era aplicada con casi todas las piezas del tablero, a excepción de los dos reyes del juego (el blanco y el negro). De esta manera, el jaque-mate consistiría en agotar todas las posibilidades de movimientos libres de un Rey sin hacerle una captura directa, es decir, sin tocar la pieza que representa al soberano.

No podemos asegurar si esta convención persistió siempre en el ajedrez cristiano, pues su énfasis y adscripción al reglamento escrito apareció por primera vez hasta el siglo XIII, en la obra de Alfonso X: “El Rey pusieron que nol pudiesen tomar, mas quel pudiesen dar xaque por quel pudieen fazer salir de aquel lugar do soviese, como deshonado. E sil arenconasen de guisa que no hobiese casa do ir, pusieronle nombre *xamat* que es tanto como muerto, e esto fizieron por acortar el iuego”.<sup>41</sup> Sin embargo, considero probable que sucediera lo mismo en los siglos previos, pues la figura del Rey presupone la misma importancia simbólica y política desde los primeros tiempos de la Edad Media.

La razón por la que este tipo de convenciones mantuvieron un peso mayor en la esfera significativa de la estructura del juego, obedeció a la relación que los jugadores mantenían con los emblemas y símbolos que intervenían sobre el tablero, lo cual (en el caso del jaque-mate) implica un gesto hacia la condición jerarquizada que espera traducirse en respeto al título, estatus e investidura. También podemos percibir que estas mismas formalidades y gestos de cortesía y vasallaje estaban inspiradas en los códigos de caballería. Así como persistían una serie de gestos y convenciones tácitas en el código del combate, tanto en los torneos como en las batallas, también en el ajedrez se adoptaron convenciones que intentaban emular la cortesía de los combates caballerescos.

El término convencional para significar la toma de una pieza adversaria sería el de “captura” y no “comer” o “matar”, pues, como se ha mencionado, se trataba de una batalla ficticia. Si atendemos a las formas reales del combate medieval, podemos advertir que los caballeros nobles raras veces luchaban a muerte entre sí, pues, además del respeto a la sangre de sus pares, los beneficios de una recompensa por los rehenes vivos adosaban en

---

<sup>41</sup> Cfr. Alfonso X, *op.cit.*, p. 187.

ellos la intención de capturarse entre sí.<sup>42</sup> Cierta anécdota sobre Luis el “Gordo”, narrada por el cronista anglonormando Orderic Vital (1075-1132) reivindica, por un lado, las reglas del combate según el código de la caballería, y por el otro, recurre al ajedrez como motivo alegórico de las dichas costumbres; Vital cuenta que cuando el rey francés, Luis VI el “Gordo”, estuvo a punto de ser capturado en la batalla de Bremulle (1119) por un soldado anglo-normando, quien sujetó las bridas del caballo del rey y comenzó a gritar que lo había capturado, Luis VI le derribó de un golpe y exclamó en seguida: “un rey nunca puede ser capturado, ¡ni siquiera en el ajedrez!”.<sup>43</sup>

### V.3. Ajedrez como alegoría del amor cortés

En tanto modelo de conducta, el amor cortés tuvo el propósito implícito de dominar cualquier tipo de impulso sexual. En tanto recurso didáctico, el ajedrez podía ser empleado para fomentar valores morales como la mesura. La relación analógica entre el juego de ajedrez y el *fine amor* no sólo dependió de su mutuo carácter pedagógico, sino de la conjugación de dos agentes sociales decisivos en la conformación de la cultura cortés: la caballería y la clerecía.

En la literatura cortés, el ajedrez fue retomado ya no solamente como un tópico de la época o un simple adorno argumental, sino como una figura simbólica con una fuerte carga semántica. Los valores sociales que el juego del ajedrez llegó a representar en la Edad Media estaban íntimamente afines al ámbito de la caballería y la clerecía intelectual, ya que este juego se había convertido en un hábito recurrente entre ambos grupos sociales.<sup>44</sup>

Para apreciar algunos matices de la relación alegórica entre el ajedrez y el amor cortés, atenderé dos episodios de la tradición literaria medieval: la leyenda de la partida de

---

<sup>42</sup> Vid. Keen, *La caballería...*, *op.cit.*, p. 301-327

<sup>43</sup> De acuerdo con los datos aportados por el cronista Orderic Vital, se sabe que esta batalla fue una de las menos sangrientas del medioevo, con apenas tres muertos. [Orderic Vital. *Historia eclesiástica.*] *Apud.* Duby, *Domingo de Bouvines*, *op.cit.*, p. 155.

<sup>44</sup> Georges Duby concibe a estos dos grupos sociales como modelos culturales (perceptibles y opuestos) y factores de coherencia y atracción de otros grupos. La típica oposición entre estos dos modelos también quedó plasmada en las tramas literarias, donde se planteaba la cuestión de quién podía ser el mejor amante, si el caballero que cabalga y combate, o el clérigo especializado en el estudio y la oración. *Vid.* Duby. *Hombre y estructura en la Edad Media*, *op.cit.* p. 205-206.

ajedrez entre Garín y Carlomagno;<sup>45</sup> y un episodio del *Tristán de Leonís* (en su versión de finales del siglo XV).<sup>46</sup>

Cuenta una leyenda que cuando el joven caballero Garín ingresó a la corte del emperador Carlomagno, para hacer ahí sus primeras armas, se vio involuntariamente envuelto en una querrela amorosa; la esposa del emperador se había enamorado del joven Garín y cuando éste no correspondió a sus deseos, la reina acusó injustamente al caballero con su regio marido. Lleno de cólera, pero con un temple sereno, Carlomagno mando llamar a Garín y lo retó a jugar una partida de ajedrez a la que le impuso una apuesta de por medio: la vida del caballero franco, contra las posesiones del emperador (incluyendo a su esposa). Al advertir su derrota, el emperador se mostró afligido y esperó con desazón el jaque-mate; sin embargo, antes de apresurar el resultado, Garín interrumpió la partida y le recordó a su señor sus votos de vasallaje. Carlomagno estuvo satisfecho y acepto de nueva cuenta y con gratitud la amistad de Garín.

En la versión del siglo XV de *Tristán de Leonis*, las partidas de ajedrez serán frecuentes a lo largo de esta historia.<sup>47</sup> Pero la más apropiada para ilustrar nuestro tema, será la ejecutada por los protagonistas, Tristán e Iseo, durante una de sus travesías marítimas. En resumen, dicho episodio plantea lo siguiente: Tristán ha bebido accidentalmente un “filtro” amoroso; acto seguido, tiene lugar una partida de ajedrez, mientras el mar se encuentra quieto; de pronto una violenta tormenta se desata y Tristán e Iseo se ven obligados a interrumpir su partida. Ya resguardados de la tormenta el filtro surte

---

<sup>45</sup> Mi resumen está basado en la versión transcrita de: Francesc Ll. Cardona, *op.cit.*, p. 46-48. Esta leyenda es una de las más emblemáticas (al menos en nuestros días) sobre el juego de ajedrez en la época medieval. Sin embargo, no he podido localizar una fuente más precisa. Infiero su procedencia medieval a partir de sus elementos literarios: los tópicos como la tensión sexual entre el joven vasallo y la joven esposa del rey anciano, las habitaciones cerradas, el ajedrez como prueba iniciática, la muestra de lealtad viril. Existe una versión navarra semejante a la que he resumido, la cual también presupone un origen medieval y se adscribe al relicario de Roncesvalles [*Supra.* Cap. II, p. 51 ss.]; sólo que, en dicha versión, la partida entre Garín y Carlomagno es motivada por un hechizo morisco contenido en el relicario-tablero.

<sup>46</sup> *Vid. Tristán de Leonis y el Rey Don Tristan el joven, su hijo.* México, UNAM [Instituto de Filológicas], 1997, 981 p.

<sup>47</sup> Otras interpretaciones sobre las distintas partidas de ajedrez que aparecen en esta obra: *Vid.* “El ajedrez en Tristán de Leonis.” Axayacatl Campos García Rojas. p. 102-112 En *Amadís y sus libros: 500 años.* Aurelio González. Et.al. México, COLMEX, 2009, p. 102-113.

efecto: Tristán e Iseo se encontrarían perdidamente enamorados y consumirían, entonces, su pasión.<sup>48</sup>

Si bien, en la práctica el ajedrez podía estar implicado en situaciones de alta tensión y conflicto, su intervención en la literatura no podía ser fortuita sino deliberada y preñada de significado. En ambos relatos, el ajedrez interviene en situaciones de suma tensión para representar un conflicto moral (la intriga amorosa).<sup>49</sup> Pero en un plano despersonalizado, podemos interpretar un conflicto general: la lucha entre las fuerzas civilizatorias en oposición a las fuerzas de la “barbarie” representadas por las pasiones y los impulsos naturales. Ambos relatos delatan el objetivo fundamental del proyecto cultural cortés y religioso que, en términos morales, aspiraba a dominar lo irracional y sojuzgarlo a una estructura dada, estableciendo con ello la división entre cultura y barbarie.<sup>50</sup> En ese tenor, el amor cortés funcionaría como un dispositivo ideológico capaz de plantear una versión canonizada y domeñada de las relaciones sexuales, opuesta a la versión que las instituciones morales degradaban y acusaban de pecaminosa; por esta razón, el amor cortés pudo ser identificado con uno de los valores cristianos más estimados del mundo medieval: la abstinencia sexual.

Uno de los temas más recurrentes en la tradición literaria medieval y que embonó perfectamente con el motivo ajedrecístico, fue la “prueba iniciática”.<sup>51</sup> En la cultura medieval, las “pruebas” constituían recursos necesarios para demostrar la calidad de la valentía, la entereza y el amor que se profesaba o declaraba. Una partida de ajedrez podía implicar un auténtico desafío a los sentidos y la destreza mental; pero dentro del contexto literario, nuestro juego adquiere la consistencia de una prueba iniciática ya que las partidas poseían un carácter ritual (por definición) destinadas a demostrar si un candidato a la iniciación poseía las cualidades requeridas para portar su título o investidura.<sup>52</sup> En la partida de ajedrez entre Carlomagno y Garín, lo que se pone a prueba es la lealtad del

---

<sup>48</sup> Vid. *Infra*, p. 171. (Img. 53).

<sup>49</sup> Según la interpretación de Axayacatl Campos, la partida de ajedrez entre Tristán e Iseo simbolizaría la contención de fuerzas entre un amor pasional y un amor cortés. Cfr. *Amadís y sus libros*, *op.cit.* p. 104

<sup>50</sup> Vid. Duby. *El amor cortés y otros ensayos*, *op.cit.*, p. 24.

<sup>51</sup> Vid. Le Goff. *Lo maravilloso y lo cotidiano...*, *op.cit.*, p. 25-40.

<sup>52</sup> Michel Pastoureau considera que, desde la primera mitad del siglo XIII el ajedrez era ya considerado un “recorrido iniciático” principalmente gracias a su adopción en la historia de Tristán e Iseo. Vid. Pastoureau. *La vida cotidiana de los caballeros...op.cit.*, p. 69.

caballero vasallo (Garín). De acuerdo con George Duby, el vínculo de vasallaje, que la cultura cortés tomó como uno de los pilares de su unidad ideológica, encuentra su modelo más sublime en la “amistad viril”.<sup>53</sup> La amistad viril se convierte en un auténtico ideal de amor masculino, en el que los señores esperaban que sus vasallos procuraran el bien del prójimo (en concreto, el de estos poderosos señores) antes que el propio. Cuando Garín renuncia a su victoria segura por la lealtad y el respeto que le profesa a su señor, ha sacrificado una vanagloria (las posesiones mundanas y la partida) en aras de un ideal más sublime; de esta manera Garín ha zanjado exitosamente la prueba iniciática, demostrando corresponder a su investidura como caballero franco.

Sin embargo, no todas los romances concluían con una prueba bien librada y para muestra, nuestro mejor ejemplo será el de la partida de ajedrez entre Tristán e Iseo, la cual pretende demostrar si la princesa irlandesa era digna de convertirse en la esposa del rey Marc y si Tristán era un vasallo leal a su señor (y tío, a la vez); sin embargo, en este caso, la renuncia a la partida implica el fracaso de los protagonistas a la prueba de lealtad.

#### V.4. Orden y dualidad figurados en el ajedrez

El juego de ajedrez integra una estructura simétrica basada en el cuadrado, cuya tonalidad alternada le dan al juego dinamismo y armonía. Quizás los conceptos que mayor cohesión ejercieron sobre la concepción medieval de la estructura y su imagen del mundo y la vida (su cosmovisión) fuesen la idea del “orden” y el principio de las “dualidades opuestas”. En la escenificación ajedrecística, el acomodo inicial de sus piezas intentaba reproducir un orden semejante a la estructura social y política de su época, con una dinámica propia definida e incorruptible fundada en su reglas; mientras que la idea de la dualidad (que podía traducirse en la lucha entre el bien y el mal, o en el doble estado existencial de vida y muerte) quedaba implícitamente figurada en el patrón bicromático de este juego.

La idea del orden (*ordo*) en la Edad Media, se había arraigado de manera profunda en la mentalidad de la sociedad cristiana. Según las sofisticadas especulaciones teológicas y

---

<sup>53</sup> Duby plantea el concepto de la amistad viril, inspirada en la “amicitia” de los valores estoicos que Cicerón estipulase desde la época antigua. Duby, *El amor en la Edad Media...op.cit.*, p. 69.

políticas, el *ordo* suponía un estado (*estat*) consagrado por la gracia divina, que dotaba de un lugar con significado a los miembros de la comunidad cristiana.<sup>54</sup>

El esquema ideológico cristiano del orden se nutría de las referencias numéricas extraídas de los textos bíblicos (la trinidad, la cuarentena, el siete, etc.) y algunas veces también de las ideas paganas que, hacia el siglo XIII, resurgían con celeridad en Occidente.<sup>55</sup> La esquematización medieval debía considerar un complejo vital aún más heterogéneo del que presupone la división ternaria de las funciones sociales, por lo cual, el concepto de los “estados” podía abrazar funciones, oficios, asociaciones, instituciones y géneros; incluso el cuerpo humano, el *orbis terrarum* y la bóveda celeste, fueron asequibles a un ordenamiento determinada por el modelo jerárquico y el principio de dualidad.

El primer esquema que el ajedrez reprodujo estuvo basado en la estructura estratificada de la sociedad feudal. Si bien, nuestra referencia inmediata con respecto a la idea del orden feudal suele hacernos pensar en los tres órdenes (*bellatores*, *oratores* y *labratores*), sobre el tablero de ajedrez el modelo que se plantea correspondió a otro patrón: el de la dualidad, los pares o el desdoblamiento: dos Caballos, dos Obispos o Alfiles, dos Roques, dos flancos de Peones, la pareja de reyes (Rey/Reina), dos Reyes adversarios (blanco/negro) o ejércitos proporcionalmente idénticos que, en su posición inicial, se corresponden como el reflejo de un espejo.

Hacia el siglo XIV, el aspecto de los ejércitos representados en la escena ajedrecística también fue influido por la cultura cortés, hasta perder el cariz militar que mostraba tan vivazmente en siglos anteriores.<sup>56</sup> A finales del siglo XIII, la distinción entre los Peones de la segunda fila y las piezas singulares que ocupan la primera, se concretó en la clasificación de “piezas mayores” y “piezas menores”: “E destos XVI trebeios son *menores* que fueron fechos a semeianza del pueblo menudo que va en la hueste. E los otros

<sup>54</sup> Cfr. Duby. *Los tres órdenes...* op.cit. p. 109-148.

<sup>55</sup> Conceptos como la “proporción” y el “equilibrio” o “punto medio” fueron considerados con peculiar interés en el mundo medieval cuando la filosofía aristotélica fue retomada por los escolásticos del siglo XIII, a través de los autores árabes (entre quienes destacaría su célebre comentarista Averroes [1126-1198]). Vid. Henry Crbin, et.al. “La filosofía islámica desde sus orígenes hasta la muerte de Averroes.” En *Historia de la filosofía. Del mundo Romano al islam medieval*. Coord. Brice Parain. Trad. Pilar Muños. México, Siglo XXI, XIV edición, 2004, p. 353-359.

<sup>56</sup> Por ésta razón, Pastoureau prefiere suponer que la representación del juego de ajedrez en la Edad Media intentaba figurar una corte real, antes que un ejército. Cfr. Pastoureau, *Una historia simbólica...* op.cit. p. 309.

iuegos que son *mayores* es el uno semeiante al rey...alferza...alfiles...caballos...roques”.<sup>57</sup>

A partir de entonces, cada bando de piezas pudo ser interpretado como un reino dividido en dos estratos: la corte y el pueblo llano.<sup>58</sup> La estructura en dos filas, como debe ordenarse cada bando al comienzo de la partida, también se asemeja a la imagen alegórica que Guillaume de Lorris (1200-38) plasmó en su poema el *Roman de la rose*.<sup>59</sup>

Sin embargo, dicha interpretación simbólica del acomodo de las piezas no solo tenía relación con las cortes reales; también con la estructura militar: los ejércitos cristianos procuraban mantener la distinción entre los peones y los caballeros, a través de una óptica maniquea por la cual, los nobles guerreros a caballo representaban las mejores virtudes del mundo laico; mientras que los peones representaban lo opuesto, pues entre ellos se entremezclan las gentes del pueblo (aquellos personajes que desconocen los códigos de la caballería) y eran acompañados en las guerras por el peor de los males necesarios: los mercenarios, que entre muchas otras infamias serán acusados de no temer a Dios.<sup>60</sup>

El signo distintivo del ajedrez cristiano será su composición bicolor. Tanto las piezas como la cuadrícula del tablero integran una composición de colores superpuestos en blanco y negro (o guinda) en la mayoría de los casos.<sup>61</sup> Se trata de una estructura cromática que desde el siglo XII fungió como un destacado motivo plástico recurrente en la iconografía medieval.<sup>62</sup> Como menciona Juan Cirlot: “Toda superficie con recuadros, losanges o rectangulares alternantes en positivo negativo (blanco/negro) o colores distintos, tiene

<sup>57</sup> Alfonso X, *op.cit.* p. 187.

<sup>58</sup> En el siglo XIV, Jacobo de Cessolis también retomó esta misma clasificación para intitular sus tratados: al segundo tratado lo llamó “De la hechura de los trebejos nobles”; y al tercero “De los oficios populares”. *Cfr.* Cessolis, *op.cit.* p. 17, 57.

<sup>59</sup> En este poema, una muralla divide dos mundos: el interior, cuyo *locus amoenus* se materializa en un jardín restringido; y el exterior, cuyo terreno yerme estaría habitado por las gentes viles. *Vid.* Guillaume de Lorris. *El Libro de la Rosa*. Trad. Carlos Alvar. España, Siruela, 1986, p. 45-60.

<sup>60</sup> *Vid.* Michael Mallett, “Los mercenarios”, en: *La guerra en la Edad Media, op.cit.*, p. 269-294.

<sup>61</sup> Según M. Pastoureau, el hombre de la Edad Media había introducido una distinción entre los colores “yuxtapuestos” y los “sobrepuestos”. De acuerdo con esta categorización, los colores yuxtapuestos serían desagradables a la vista, estarían relacionados con la noción de abigarrado y remitirían a valores negativos; mientras que los colores superpuestos, es decir, situados en planos diferentes, constituirían un sistema armónico y valorizado. *Vid.* Pastoureau, *Una historia simbólica... op.cit.* p. 158.

<sup>62</sup> M. Pastoureau considera que, en este momento de la Edad Media, el emblema había desplazado al símbolo, haciendo del color una marca o etiqueta. *Ibid.*, p. 169.

relación simbólica con la dualidad de elementos que presenta una extensión (tiempo) y por ello con el destino.”<sup>63</sup>

De acuerdo con M. Pastoureau, la cultura medieval cristiana atribuía dos significados al color: como algo que oculta o cubre, y como luminosidad o calor.<sup>64</sup> La imagen bicolor remitía a la idea de las fuerzas duales originales; idea que, desde tiempos antiguos, existió entre las culturas orientales y que en la Edad Media fue retomada en Occidente a través del pensamiento neoplatónico que permeo la ideología cristiana desde sus primeros años de actividad teológica. En conjunción con otras ideas cristianas, la idea de las dualidades opuestas deformó en un pensamiento maniqueo que concibió el principio de la dualidad como una oposición antagónica que se tradujo en la lucha entre el bien y el mal. A pesar de las distintas interpretaciones que pudieran suscitarse a partir de la estructura bicolor, el principio de la dualidad estuvo tenazmente vinculado a la idea del antagonismo y la confrontación: desde el montaje ajedrecístico, hasta la traza de un *imago mundi* que estipulaba la existencia de las antípodas, o la adopción simbólica de determinados colores por parte de los miembros de las órdenes religiosas, para enfatizar, con ello, su mutua displicencia.<sup>65</sup>

En tanto que simulación de una batalla, el ajedrez enfatizó una connotación antagónica a través de su tonalidad alternada. De esta manera, la lucha ajedrecística se convirtió en un estadio más en el que tenía lugar la representación de la eterna lucha entre las fuerzas de la luz (el bien) y las sombras (el mal).<sup>66</sup> O al menos, esta interpretación le atribuyeron los tratadistas doctos de la primera mitad del siglo XIV; Jacobo de Cessolis hizo una valoración cristiana de “buenos” y “malos” sobre cada bando de piezas: “Uno de

<sup>63</sup> [Juan Eduardo Cirlot. *Diccionario de símbolos*, p. 163] *Apud*. Vázquez de Parga, *op.cit.*, p. 117.

<sup>64</sup> Isidoro de Sevilla definió el color como algo que nace del calor (calore) del fuego o del sol: *Colore dicti sunt, quod colore ignis vel sole perficiuntur*. [“Etimologiae”, Libro XIX. Cap. XVIII, En *Biblioteca de autores cristianos*. 2004.] *Apud*. Pastoureau, *Una historia simbólica... op.cit.* p. 150.

<sup>65</sup> Me refiero a los monjes clunienses quienes adoptaron el color negro en sus vestidos como símbolo de la humildad; mientras que, en respuesta, la orden cisterciense vestían en blanco como símbolo la fiesta, la gloria y la resurrección. A este respecto, M. Pastoureau posee un profundo análisis sobre el significado simbólico de los colores y su relación con los cánones de la iglesia. *Ibid.*, p. 147-188.

<sup>66</sup> Si reparamos una vez más en el sentido simbólico de la partida de ajedrez entre Tristán e Iseo, podemos identificar la idea de la lucha entre los impulsos pecaminosos en contra de la abstinencia sexual. En los términos de la relación amorosa, la pareja de Tristán e Iseo representa al amor pasional (carnal y deleznable) que se opone al amor cortés (ideal e inalcanzable) representado por Palamedes. *Vid.* Cazenave, *op.cit.* p. 51-90.

esos haces representa al conjunto de males y tentaciones, donde quien lleva el juego es el diablo (...) El segundo haz representa al ejército de los buenos, que pelean con la bondad, la verdad y la misericordia bajo el mando de Cristo...”<sup>67</sup> Posteriormente, el *Tractus de ludo scaccorum* también interpretó de forma maniquea el ordenamiento de las piezas del ajedrez, estableciendo la figuración de dos reinos enemistados entre sí.<sup>68</sup>

#### V.5. El jaquelado en los escudos de armas

Entre los aparatos de representación más importantes que generó la nobleza y la caballería se encuentran los blasones o escudos de armas, emblemas distintivos de una familia, individuo o ciudad, que tuvieron un importante florecimiento entre los siglos XII y XV, en gran medida gracias al afán de distinción del estamento noble, así como al auge de los torneos.<sup>69</sup> Este fenómeno nació de la costumbre que desde antiguo tuvieron los guerreros de pintar algún motivo en sus escudos, lo cual poseía un fin decorativo y quizás también un significado allende. En la medida en que los códigos de caballería y las reglas de los torneos exigían a sus miembros la exhibición de su identidad, los emblemas heráldicos se convirtieron en señales de reconocimiento en las que quedaba cifrado la rama genealógica del caballero.

Si bien los emblemas heráldicos comenzaron exhibiéndose en los escudos, pronto se lucieron también en la sobreveste del caballero, en los arreos de su caballo, los sellos, las tumbas, estatuas y otras esculturas. Algunos autores suelen marcar la distinción entre el símbolo y el emblema,<sup>70</sup> sin embargo, todas las representaciones heráldicas en la Edad Media interactuaban, de manera inevitable, con la simbología medieval. Como lo expresa Huizinga, “más que una mera vanidad genealógica las figuras que campean los blasones tenían, para el hombre medieval, un valor casi totémico.”<sup>71</sup>

<sup>67</sup> Cfr. Cessolis, *op.cit.*, p. 95 / *Vid. Infra*, p. 167. (Img. 41).

<sup>68</sup> *Vid.* Tractus de Ludus Scacchorum. Versión (facsimil) en internet: <http://bibliotecadigitalhispanica>.

<sup>69</sup> De acuerdo con Mauirce Keen, los primeros ejemplos de uso de escudos de armas pertenecían al sector limitado de la alta nobleza (aquellas familias cuya riqueza y feudos las apartan de la caballería ordinaria). De esa manera, los primeros documentos de heráldica (*Rolls Clipearius Teutonicorum*) registraron únicamente las armas de las familias nobles más poderosa. *Vid.* Keen, *La caballería... op.cit.* p. 180.

<sup>70</sup> *Vid.* Pastoureau. *Una historia simbólica... passim.*

<sup>71</sup> Cfr. Huizinga, *El Otoño de la Edad Media, op.cit.* p. 309.

La heráldica se convirtió en un sofisticado sistema de representación que contó con sus propios cánones, modelos y hasta especialistas en la materia (los heraldos).<sup>72</sup> De esa manera, se establecieron reglas de composición y descripción bien definidas, las cuales establecieron los siguientes patrones: cinco colores: azur (azul), gules (rojo), sinople (verde), sable (negro) y púrpura; dos metales: plata y oro; dos pieles: armiños y veros (marta cibelina); y las piezas geométricas: jefe, chebron, banda, barra y jaquelado.<sup>73</sup>

El motivo ajedrecístico que mejor se ajustó a las representaciones heráldicas fue la figura del “jaquelado” o “damero”, es decir, la cuadrícula en colores alternados. En primera instancia, el jaquelado aludía al tablero de ajedrez, el espacio delimitado en el que tienen lugar las partidas; por extensión, el jaquelado pudo aludir al escenario en el que tenían lugar las contiendas, ya fuera en la liza de los torneos o en el campo de batalla. Por lo tanto, la figura del jaquelado en los escudos de armas tendría el propósito de enfatizar aquel firme compromiso con el combate.

Además de exponer la línea genealógica del caballero, los blasones también podían evocar escenas y personajes del universo literario, a través del motivo pictórico (una figura, un color, etc.). Por esta razón, el jaquelado que era plasmado en los escudos de armas o la sobrevesta de algunos caballeros, tendría claras connotaciones literarias; ya que dicha figura estaba particularmente asociada al personaje de la materia de Bretaña, Palamedes.<sup>74</sup>

El éxito del jaquelado como figura geométrica de los emblemas heráldicos se manifiesta en todos los reinos de la cristiandad. Desde el siglo XII muchas familias nobles de la Península Ibérica y Francia, adoptaron el damero en sus escudos de armas y lo transmitieron a su descendencia por varias generaciones: en la Marca Hispánica, los duques de Ager y Gerona fueron las primeras familias en adoptar el jaquelado; mientras que en Francia, la primacía correspondió a las familias Maulan y Vermandois, cuyos escudos de

---

<sup>72</sup> Entre los tratados de heráldica que han llegado hasta nuestro tiempo se encuentran los “*rolls*” ingleses (s. XII) y los armoniales de Glover (1255) y de Bigot (1259), el anónimo “De Heraudie” y el “Booke of St. Albans” (1486). Vid. Keen, *La caballería...loc.cit.*

<sup>73</sup> *Ibid.*, p. 311.

<sup>74</sup> Además de la relación mítica que tuvo este personaje con el juego [*supra*. Cap. I, p.16] según Pastoureau, desde 1230 se le comenzó a representar en las miniaturas con el jaquelado (en plata y sable) estampado en sus vestidos y armas. Vid. Pastoureau, *op.cit.* p. 299 / Vid. *Infra*, p. 171. (Img. 54).

armas aparecieron jaqueladas entre los años 1136 y 1146 (respectivamente).<sup>75</sup> En la parte oriental de Europa destacan, por ejemplo, los emblemas jaquelados del principado de Sajonia y Cracovia; en Polonia, la casa de los Gorowoski presumirá un escudo jaquelado que remontarían al siglo XI.<sup>76</sup> Hacia el siglo XV, los armoriales de Hans Ingeram (1459) y de Conrad de Grünenberg (1494) nos muestran una rica variedad de escudos jaquelados de todos los reinos y ducados de la cristiandad.<sup>77</sup>

Por otro lado, los escudos de armas no solamente ceñían a un individuo o dinastía, también distinguían a las villas y ciudades, las cuales podían contar también con insignias heráldicas propias que, en algunos casos, adoptaron la figura jaquelada. Además de esta figura, algunos escudos también añadieron piezas ajedrecísticas, como sucede con el escudo de la familia Rocabertí (uno de los linajes más antiguos de la Marca Hispánica) cuyas armas retomaron muestran un jaquelado con pequeños *roques*.<sup>78</sup>

Una vez que la figura del jaquelado inundó el imaginario medieval, a través de los escudos y blasones, ésta pudo plasmarse en otros objetos. Sobre la vestimenta, el jaquelado constituyó una especie de “moda”, principalmente entre los caballeros que asistían a la lid; en este contexto, el vestido jaquelado adquiriría un sentido dramático ya que los torneos planteaban cierta teatralidad inspirada en los modelos literarios.<sup>79</sup> Se sabe que, a finales del siglo XIV, Régnier Pot, chambelán del duque de Borgoña, había adoptado el sobrenombre de “Palamedes” y portó el jaquelado en sus armas durante las justas celebradas en Champaña.<sup>80</sup>

<sup>75</sup> Vid. Keen, *La caballería... op.cit.* p. 177.

<sup>76</sup> José Brunet llevó a cabo una indagación profunda sobre la historia de esta distinguida familia polaca; por ello, descubrió que el primer miembro de los Gorowoski en utilizar el jaquelado en su escudo de armas fue un tal Hotul Korowski (s. XI) de quien se sabe, paso muchos años fuera de su patria en calidad de caballero andante. Por ello, Brunet aventura la teoría de que este personaje pudo haber asistido a la Península Ibérica y haber ganado el jaquelado en su escudo por gracia de Alfonso VI. Vid. Brunet, *op.cit.* p. 414-415.

<sup>77</sup> Vid. El “Codex de Ingeram” y el “Armorial de Conrad de Grünenberg”, en: Fernando Martínez Larrañaga. *Heraldistas*, [http://heraldistas.blogspot.mx/2010\\_03\\_01\\_archive.html](http://heraldistas.blogspot.mx/2010_03_01_archive.html) (Consultado en Marzo de 2013). / Vid. *Infra*, p. 172. (img. 56).

<sup>78</sup> Vid. *Infra*, p. 173. (img. 60).

<sup>79</sup> Son numerosos los ejemplos sobre caballeros que asistían a los torneos disfrazados de personajes de los ciclos artúricos y carolingios. Uno de los que mayormente han llamado mi atención, es el de Ulrich von Lichtenstein, de quien se sabe asistió disfrazado de Ginebra como parte de un voto solemne dedicado a su dama. [“Venusfarhrt” (1227) y el “Artusjahr” (1240)] *Apud.* Keen, *La caballería... op.cit.* p. 131.

<sup>80</sup> [J.-B. Vaivre, *Les armoiries de Régnier Pot et Palamedes*] *Apud.* M. Pastoureau, *Una historia simbólica... op.cit.*, p.300, n. 7.

Las miniaturas nos ofrecen mayores detalles sobre esta peculiar moda caballeresca. Por ejemplo, aquella imagen ecuestre del Duque de Baviera con un jaquelado en “azur y plata” que aparece en *El armorial ecuestre del Toison de Oro VII* (1435).<sup>81</sup> O aquella miniatura del *Libro de los juegos*, donde se muestra un retrato del rey Alfonso X de Castilla vistiendo una túnica escaqueada en blanco y carmín, con los emblemas reales de Castilla y León (estampados en las casillas blancas).<sup>82</sup>

Sin embargo, la moda del jaquelado en las ropas no fue exclusiva de los caballeros y reyes, pues, en contraste, encontraremos esta misma figura habitualmente estampada en el atuendo de los bufones. Estos comediantes, también insertos en el ámbito cortés, adoptaron el jaquelado en sus ropas, ya no por las mismas razones que tuvieron los nobles y caballeros, sino porque esta imagen también poseía un sentido lúdico encausado a la diversión y el entretenimiento.<sup>83</sup>

#### V.6 La muerte jugando al ajedrez

La idea del juego de ajedrez como metáfora escatológica del traspaso de la vida a la muerte tuvo su primera representación escrita en los linderos del siglo XII y XIII, en el sermón didáctico *Quaedam moralitas scacchario*; en esta obra el ajedrez se convierte en una dinámica alegoría de la existencia humana y las fuerzas supra terrenales.<sup>84</sup> La idea del traspaso de la vida a la muerte se encuentra figurada al final de esta partida literaria, cuando todas las piezas del juego son vueltas a la “bolsa” de donde salieron: “así como todos había salido de la misma bolsa a ella vuelven (...)”.<sup>85</sup> Se trata de una metáfora sobre la “redención”, que manifiesta el peso de la ideología cristiana sobre la concepción

<sup>81</sup> Este armorial fue realizado por el heraldista Jean Lefevre de Saint Remi, entre 1431 y 1435. Vid. Martínez Larrañaga, *op.cit.* / *Vid. Infra*, p. 172. (Img. 55).

<sup>82</sup> *Vid. Infra*, p. 165. (Img. 32).

<sup>83</sup> Pastoureau señala que en el medioevo los bufones eran asociados a las deidades “ctónicas”, es decir, del inframundo. Vid. Pastoureau, *Una historia simbólica... op.cit.*, 313. Además, en algunos lugares de Francia donde el ajedrez era asumido más como la representación de una corte en lugar de dos ejércitos, la pieza equivalente al Alfil también fue representada por un bufón (“fal” o “fau”). Vid. Brunet, *op.cit.*, p. 332.

<sup>84</sup> En la primera parte de este sermón, el mundo es comparado con un tablero de ajedrez, los hombres con las piezas y Dios con el jugador que mueve las piezas: “la familia que habita este tablero está habitada por la familia que habita este mundo...” Vid. *Supra*, Cap. II, (Nota 68) p. 56.

<sup>85</sup> En otro párrafo de la misma obra, la figura de la “bolsa” es también equiparada con el vientre materno, lo cual refuerza la idea de la redención contenida en este sermón. *Idem.*,

escatológica del autor del sermón, pero también del público de su tiempo.<sup>86</sup> En los párrafos del *Quedam moralitas scacchario*, el principio de dualidad no supone un antagonismo inconciliable, sino un ciclo que se compagina o complementa.

La conjunción alegórica entre el ajedrez y el traspaso de la vida a la muerte (como tema escatológico) volvió a ser considerado hasta la segunda mitad del siglo XV, en esta ocasión a través del arte pictórico. Entre 1460 y 1470, Albertus Pictor decoró las bóvedas de la iglesia de Täby, en la diócesis de Estocolmo; entre las distintas escenas que plasmó al fresco, se encuentra la intitulada “la muerte jugando al ajedrez”. En esta pintura observamos a dos personas librando una partida de ajedrez: un hombre indistinto y la muerte (en su forma esquelética).<sup>87</sup>

En este mismo periodo fue realizado un gravado anónimo alemán que lleva por título “la muerte dando jaque-mate al rey”; en esta obra, vemos una escena de partida concurrida por distintos personajes de alcurnia social, los protagonistas de la contienda son un rey y la muerte (nuevamente personificada como una figura esquelética); además de las personalidades mundanas que intervienen en la escena, también se encuentra otro ente supra-terreno: un arcángel, con sus alas extendidas en el centro de la escena.<sup>88</sup>

La representación de la muerte, en imágenes plásticas, intentaba captar todo su significado en una figura personificada, basada en los modelos provenientes de la mitología, la religión y la literatura. De esta manera, la muerte fue caracterizada, en la Edad Media, como un personaje masculino cuya personificación también hubo de variar: desde ser representada como un anciano demacrado, bardado, con una espada o una hoz, hasta su representación como uno de los cuatro jinetes del apocalipsis (en la xilografía de Albrecht Dürer, de 1498). Sin embargo, la figuración de la muerte en forma de esqueleto comenzó a

---

<sup>86</sup> Extiendiendo esta concepción al público receptor de la obra, ya que no sería pertinente marcar una distancia entre la obra del autor y su público, pues también en la producción artística de este periodo persiste una relación, digamos, “vasallática” en la que el autor tenía que reproducir los temas que su mecenas le indicase. En este caso, podemos estar seguros de que se trataría de un mecenazgo eclesial, por lo que el tema de la obra se encontraría subordinado a la ideología religiosa. *Vid. Duby. Arte y sociedad en la Edad Media*. Trad. Fernando Villaverde. España, Taurus, 1998, 168 p.

<sup>87</sup> *Vid. Infra*, p. 173. (Img. 61).

<sup>88</sup> *Ibid.*, (Img. 62).

desarrollarse desde el siglo XIII y para el siglo XIV se había convertido en la imagen más recurrente de la muerte.<sup>89</sup>

Por otro lado, en la última mitad del siglo XV, la figura del ajedrez en las representaciones visuales manifestó un importante cambio de posicionamiento, en gran medida gracias al desarrollo de la “perspectiva” en la pintura renacentista. Sin embargo, la pintura de Albertus Pictor manifiesta los tópicos y modelos de la tradición medieval. Su escena de “la muerte jugando al ajedrez” se acerca más al estilo gótico: su representación del ajedrez es aún plana, desproporcional e imprecisa (en tanto que no reproduce las proporciones exactas del escaqueado) con el tablero en plano semi-cenital y las piezas en esa misma posición, por lo que resultan planas, tal como solían aparecer en las miniaturas de los siglos anteriores.

En cambio, la imagen plasmada en el grabado anónimo manifiesta un estilo renacentista: reproduce con precisión los sesenta y cuatro escaques del tablero, el cual, es mostrado en perspectiva y en punto de fuga; también las piezas son mostradas en perspectiva, lo que les da volumen y proporción relativa con el tablero.

No obstante, a pesar de contrastar en técnica, estilo y composición, las dos obras recuperan uno de los temas más recurrentes en el imaginario medieval y con ello a sus iconos más destacados: el ajedrez y la muerte esquelética. Lo singular en ambas escenas radica en la propuesta escénica de los artistas, la cual busca personificar los conceptos y símbolos para montar con ellos un espectáculo.<sup>90</sup> Ambas escenas (la de la pintura y el grabado) plantean una trama, en este caso se trata de una premonición: la muerte como el desdoblamiento de las personas vivas que disputan la partida de ajedrez; se trata, pues, de una prueba iniciática (la travesía del ser humano hacia el otro mundo) o de un simple ardid

---

<sup>89</sup> Si observamos detalladamente a las muertes de la pintura de Pictor y la del grabado anónimo, podremos notar que estas representaciones no reproducen solo la osamenta descarnada, sino, más bien, cadáveres en descomposición. Regularmente los cráneos de estas representaciones aparecen con las orbitas vacías y sin nariz, lo que provoca la impresión de que el resto del cuerpo es también un esqueleto; sin embargo, el torso, los brazos y las piernas, aparecen recubiertos por una delgada piel sobre la cual será posible apreciar el esbozo de los huesos.

<sup>90</sup> A este respecto, considero la lectura que Huizinga hiciera de la simbología en estas instancias de la Edad Media: “La función de la ecuación simbólica y del pensamiento ligado a la representación plástica estaba tan desarrollada que toda idea podía traducirse casi por sí misma en una *personnage*, esto es, en un espectáculo.” Cfr. Huizinga, *El Otoño de la Edad Media*, *op.cit.*, p. 277.

para distraer a la muerte y prolongar el momento irreparable, pues, finalmente, el ajedrez es un juego provocador y absorbente.

A pesar de ubicarse en el *quattrocento*, la obra de Albertus Pictor aún corresponde y reivindica al espíritu artístico medieval, que (según la caracterización de Huizinga) no aspira a la belleza por sí, como la pintura del Renacimiento, sino “a embellecer las rígidas formas que encausan la vida” [sic].<sup>91</sup> Por esta razón el manejo del tema escatológico, en la obra de A. Pictor, puede adquirir un matiz satírico e irónico, pues, en contraste con las sentencias y los sermones orales o escritos, toda solemnidad y temor es atenuado ante la imagen lisonjera de la personificación de la muerte danzando o, en este caso, jugando al ajedrez. A través de esta representación podemos percibir una de las facetas del carácter medieval cristiano: la faceta hilarante e irónica que juega con los símbolos consagrados para burlarse de la solemnidad y la amargura que entrañan la vida y la idea sobre la muerte o el más allá.

Quizás, ningún otro juego como el ajedrez logró representar mejor el tema del traspaso de la vida a la muerte, en gran medida porque a estas alturas del medioevo (finales del siglo XV) dicho juego poseía apelativos simbólicos fuertemente definidos que lo hacían coincidir inquebrantablemente con ciertos temas: desde la valoración del juego como prueba iniciática, hasta la idea del desdoblamiento que se encierra en su estructura.<sup>92</sup>

La policromía simbólica del juego de ajedrez había llegado a un punto culminante, en gran medida porque las distintas representaciones que daban amplitud al horizonte simbólico del mundo medieval (y así también el juego por sí mismo) habían llegado a un momento de redefinición y refundación. Si bien, con ello no se agotaron jamás las posibilidades interpretativas y analógicas del juego, el cambio de época trajo consigo nuevas expresiones, nuevas perspectivas y por supuesto también una nueva forma de asumir el símbolo.

---

<sup>91</sup> *Ibid.*, p. 329.

<sup>92</sup> También aquí, me baso en los postulados de Huizinga, quien al estudiar las representaciones simbólicas de la cultura medieval en este periodo, percibió cierta “decadencia del símbolo”, la cual, según él, surge en el tope de la producción simbólica, cuando casi todas las cosas del mundo se han reducido a un exceso de representaciones y el pensamiento simbólico podía erigirse autónomo para constituir un sistema que coincidiera inquebrantablemente con el “realismo” (en su acepción medieval) del mundo. *Ibid.*, p. 270 ss.

## CONCLUSIONES

---

El proceso histórico de conformación del juego de ajedrez, durante la Edad Media, presenta una trayectoria alternada de continuidades (por las que quedaron afianzados algunos rasgos y características de este juego) y eventualidades que irrumpieron la línea de continuo y generaron alteraciones o cambios capaces de afectar significativamente sobre su forma y contenido. Por esa razón, el devenir histórico del ajedrez no solo resulta perceptible a través de su inflexible permanencia, sino también por sus puntos de flexión. Las largas duraciones suelen poseer este mismo cariz “alternado” de continuidades y cambios; pues, a pesar de conformar dos polos aparentemente opuestos, ambas condiciones históricas se encuentran íntimamente coaligadas, se complementan y conjugan en un movimiento dialéctico capaz de impulsar el devenir histórico.

Para ejemplificar el desenvolvimiento dialéctico que subyace en el pasado medieval del ajedrez, consideramos el cambio cualitativo que se operó a en su representación escrita: primeramente, el ajedrez fue registrado como un objeto de lujo (un tesoro) en los testamentos e inventarios; después, fue representados como tema o motivo literario con una carga simbólica y didáctica, tanto en poemas, sermones y novelas de caballería; y finalmente, fue tratado como materia u objeto de análisis en los tratados especializados.<sup>1</sup>



La presente investigación ha tomado como punto de partida el problema teórico sobre los orígenes del ajedrez, para lo cual he considerado algunas teorías historiográficas concernientes a este fenómeno. Sin embargo, al cabo del estudio y análisis de una serie de fuentes documentales, puedo concluir que el origen del juego de ajedrez no dependió, en forma alguna, de un excepcional momento inaugural. Lo que tenemos es un proceso histórico que comenzó a delatarse en los albores del siglo XI y que hacia el siglo XV había alcanzado un grado de desarrollo supeditado al devenir histórico de la cultura occidental cristiana.

---

<sup>1</sup> Si bien, esto no necesariamente corresponde a un desenvolvimiento cuantitativo, es decir, que se suceda en el estricto orden cronológico, si lo es de manera cualitativa, pues existe una diferenciación en la manera de asumir el juego.

En tanto instancia del pasado, el término “origen” sintetiza una relación espacio-temporal que pretende indicarnos la emergencia y procedencia de las cosas. Sin embargo, determinar el momento preciso en el que éstas tuvieron comienzo pudiera oponerse a los procesos constitutivos (como en el que he considerado el desarrollo y producción del ajedrez). El problema con las ennoblecidas concepciones del origen radica en (lo que Foucault ha llamado) una “fuerza metafísica”, que no sería otra cosa que el afán de elevar al idilio la emergencia y procedencia de algo.<sup>2</sup>

Es posible reconocer cómo esta “fuerza metafísica” dio impulso a los relatos sobre los orígenes del ajedrez durante la Edad Media, asumiendo las formas narrativas del mito y la leyenda. Hasta épocas modernas, el anhelo por un origen elevado del ajedrez aún palpitó tenazmente en autores decimonónicos como Sir William Jones, quien además de concebir este momento con escrúpulos científicos fue capaz de realizar un poema que panegiriza a una dríade griega como la musa del ajedrez.<sup>3</sup> Por su parte, J. Brunet exaltó, en un tono apologético, a las civilizaciones clásicas y egipcia (en detrimento de las civilizaciones orientales) como las cunas del ajedrez y de la civilidad occidental.<sup>4</sup>

No obstante, la presente tesis tampoco busca renunciar al momento inicial de las cosas, al origen del ajedrez. Al contrario, vuelve a éste desde una perspectiva que aspira a romper con parámetros positivistas y evolucionistas que, considero, determinaron la idea del origen del ajedrez en la historiografía del siglo XIX, que es la que ha predominado hasta nuestro tiempo. Para alcánzame a este objetivo crítico, he considerado un origen “real-histórico” (basado en el modelo genealógico crítico, propuesto por Foucault).<sup>5</sup> El enfoque crítico de algunas disciplinas de estudio, en nuestro tiempo, nos demuestra que aún no se ha renunciado al momento inaugural de las cosas; antes bien, se aprestan nuevos

---

<sup>2</sup> La cual (según Nietzsche en *El viajero y su sombra*) estaría basada “en el supuesto de que en el comienzo de todas las cosas se encuentra lo que hay de más precioso y esencial”. *Apud.* Foucault, *Nietzsche, la genealogía, la historia, op.cit.*, p. 19.

<sup>3</sup> W. Jones escribió el poema *Caissa*, en 1763 *Vid.* W. Jones. “Caissa”, *Studies of chess*. Vol. I, Londres, Samuel Bagster, 1803, pp. 1-20. Versión en línea: <http://www.worldchesslinks.net/szie0.html> (Consultado en Noviembre de 212).

<sup>4</sup> Con una actitud descalificadora, en el capítulo II de su obra -el cual lleva por título, “El ajedrez no puede ser de origen Indio”- J. Brunet declara que: “...unos 500 años a.C. la india era aún poco menos que salvaje, y no salió de la semibarbarie hasta que los griegos la conquistaron”. Y en su capítulo X apunta: “La civilización árabe son los últimos destellos de la civilización griega y romana, apagándose en las manos impotentes, pero respetuosas del islam.” *Cfr.* Brunet, *op.cit.* pp. 18 y 110.

<sup>5</sup> *Vid.* Foucault, *op.cit.*, *passim*.

acercamientos a través del esclarecimiento de los vínculos culturales existentes entre una actualidad con su pasado más primitivo.<sup>6</sup>

Es posible advertir un intento de superación por parte de las investigaciones modernas (evidentemente más escépticas) con respecto a las leyendas y mitos, de tradición medieval, referentes al origen del ajedrez; no obstante, pudiera tratarse de un desapego relativo, en tanto que, en algunos casos, no se ha renunciado a los planteamientos tradicionales: un origen elevado y exógeno. Bajo ese tenor, ambos horizontes historiográficos coinciden en una intersección, o lugar común, al momento de ubicar los orígenes del ajedrez en el Oriente y la Antigüedad. Este “lugar común” constituye uno de los mundos más entrañables del imaginario occidental. Cabría preguntarse ¿hasta dónde se trata de una mirada certera y hasta dónde de una mirada tendenciosa? Después de todo, C. Carbonell nos recuerda que “el exotismo histórico” pudiera estar íntimamente apegado al “exotismo geográfico”.<sup>7</sup>

Cabe reconocer que el problema sobre los orígenes del ajedrez no es un tema agotado sobre el que se haya dicho todavía la última palabra; al contrario, el pasado medieval de este juego sigue siendo un terreno accesible y prolifero para los estudios de nuestro tiempo. En este tenor, considero que el aporte de mi investigación ha consistido en dos cosas:

- 1) En el replanteamiento de un tema que, con antelación, ha sido tratado varias veces.
- 2) En el manejo o enfoque con el que he asumido el pasado del ajedrez: desde su relación con las distintas parcelas de la vida cultural del contexto occidental cristiano de la Edad Media.

Probablemente en ello radique el mérito de la presente tesis, pues también en la proposición y desarrollo de nuevos planteamientos y enfoques, se gestan las aportaciones de una investigación al patrimonio de la memoria histórica.

---

<sup>6</sup> En contraste con las “fuerzas metafísicas”, encontramos disciplinas del pasado (como la arqueología, por citar un ejemplo) que desde una visión crítica e histórica serán capaces de allanar las instancias más remotas del tiempo, extendiendo así la dimensión del pasado a sus estadios primitivos o protohistóricos.

<sup>7</sup> C.O. Carbonell, *op.cit.* p. 99.

Finalmente, considero que el genuino problema con los orígenes del ajedrez tiene que ver con la sujeción discursiva que sobre el pasado ejerce la necesidad historiográfica (de una época determinada) para allegarse a la veracidad. Como estudiosos del pasado, jamás dejaremos de gravitar sobre las necesidades concretas de nuestro tiempo presente, siendo esta condición histórica la que mayormente influya sobre nuestras perspectivas y planteamientos (el tipo de preguntas que formulamos a nuestras fuentes, los términos y conceptos con los que hacemos aprehensible el pasado, etc.). Sin embargo, el reconocimiento a tal historicidad inherente, no debería exhortarnos a evitar la búsqueda de la “veracidad” en la historia, la cual, más que una pretensión discursiva, sigue comprendiendo el principal axioma sobre el cual estará basada toda investigación historiográfica que se acuse de científica.



Al abordar el pasado medieval del ajedrez, a partir de su difusión sobre las distintas regiones del occidente cristiano, de su variada expresión lingüística, escultórica e iconográfica, y de sus múltiples usos (literarios, morales y lúdicos), he intentado demostrar que la producción de este juego, en particular, dependió de la actividad cultural y la realidad histórica de los pueblos cristianos del occidente europeo de la Edad Media. Fue dentro de este contexto donde confluyeron una serie de elementos diversos (modelos, tradiciones, conceptos) que al insertarse en la realidad del mundo cristiano sirvieron de base para la producción de un objeto que no fue la simple repetición de lo ya habido, ni algo absolutamente nuevo, sino la síntesis entre lo pasado y su presente, entre lo exógeno y lo propio.

He considerado como límite de nuestro estudio al año de 1497, momento en el que fue publicado el Tratado ajedrecístico de Luis Ramírez de Lucena, *Repetición de amores y arte del ajedrez*. Este suceso ha sido considerado, por la historiografía contemporánea, como el momento en el que el ajedrez transitó del medioevo a la modernidad.<sup>8</sup> Si bien, quisiera evitar celebrar este evento como una ruptura rotunda, he de reconocer su innegable

---

<sup>8</sup> De los autores que he consultado, los españoles José Garzón, Ricardo Calvo y L. Cardona, han sido los principales promotores de este “cambio de época”, ya que, además, han exaltado la importancia de los autores hispanos (desde Francesch Vincen, Lucena y Roy López) en la evolución del ajedrez. *Vid.* Cardona, *op.cit.*, p. 53-64 / Garzón, *op.cit.*, p. 15.

importancia: la obra de Lucena implicó una revolución en el esquema teórico del juego, ya que al agregarle el “factor Dama” las posibilidades estratégicas y tácticas del ajedrez pudieron incrementarse exponencialmente.

Mientras tanto, los cambios en el contexto histórico de Occidente repercutieron directamente sobre las características culturales del ajedrez. Durante la última mitad del siglo XV, una serie de acontecimientos cruciales sacudieron el occidente cristiano: desde la caída de Constantinopla a manos de los turcos (en 1453), hasta el descubrimiento de América en 1492. Fue durante este mismo periodo cuando el destino del ajedrez quedó temporalmente condicionado por el efímero esplendor de los reinos cristianos de la Península Ibérica, de los cuales Castilla y Aragón atravesaban el siglo XV conformando una importante alianza política que, en breve, permitió extender su hegemonía por toda Europa y sobre las tierras del nuevo mundo. La preponderancia de los reinos hispanos no sólo quedó demostrada en el campos de batalla (por tierra y mar), sino también sobre el tablero escaqueado. La razón por la que la Península Ibérica despuntaba, entonces, como una importante cantera de ajedrecistas (jugadores y tratadistas) obedecía a la rica tradición, instaurada en este territorio, desde el Medioevo.

Aunado al impulso de la cultura ibérica, las revoluciones técnicas que afectaban todos los rubros de la producción, así como las ideas humanistas que flotaban en el ambiente intelectual europeo, también repercutieron sobre los grandes cambios que experimentó entonces el ajedrez: por un lado, las nuevas impresiones librescas permitieron una mejor difusión de los tratados ajedrecísticos; la nueva concepción de la estrategia y la táctica en la guerra, también podía servir de parangón para la reflexión teórica del juego.<sup>9</sup>

Por su parte, la iglesia católica terminó aprobando, finalmente, la laicidad del ajedrez, en parte, gracias a la afición personal del Papa León X y a los comentarios

---

<sup>9</sup> Como vimos anteriormente, la relación figurada entre el ajedrez y la guerra estaba condicionada por el tipo de guerra que se practicaba en la vida real (sus códigos y formas). *Vid. Supra*, Cap. 5, p. 107-109. En el siglo XVI, algunos valores medievales (como el honor) podían pervivir entre los hombres dedicados al oficio de las armas; pero, al mismo tiempo, nuevos imperativos emergían. Naturalmente, esto mismo sucedería con los jugadores de ajedrez.

positivos con respecto a este juego de Santa Teresa de Jesús, en su obra *Camino a la perfección* (1566).<sup>10</sup>

La gran revolución del juego tuvo lugar en 1497, cuando en los talleres de impresión de la ciudad de Salamanca se publicó la primera edición del *Repetición de amores y arte de ajedrez*, un tratado ajedrecístico cuya principal aportación a las reglas del juego consistió en dotar de un mayor alcance los movimientos de la Dama.<sup>11</sup> De la misma manera en que en el campo de batalla la introducción de cañones y arcabuces había terminado con las formas medievales de practicar la guerra, la modificación a los movimientos de la Dama significó la conformación de una pieza sumamente poderosa que afectaría, de manera irreversible, la forma típica de jugar al ajedrez. En el momento en que el tratado de Lucena logró expandirse a través del continente (en parte, gracias a su publicación impresa y al prestigio de la autoría hispánica) el esquema que postulaba fue aceptado de manera general convirtiéndose en el modelo paradigmático sobre el que se ha basado, desde entonces, el desarrollo teórico del juego de ajedrez. En los años siguientes, el nuevo esquema gozó de gran resonancia, principalmente en la Península Ibérica y en algunas ciudades italianas. De esa manera, en el siglo XVI, surgió la primera generación de ajedrecistas instruidos bajo el régimen del nuevo modelo hispánico.

Hacia la segunda mitad del XVI, se organizó una nueva instancia para la práctica del juego: los torneos internacionales, en los que los jugadores hispánicos e itálicos mantuvieron, por algún tiempo, la supremacía regional. El primer torneo internacional de ajedrez del que se tengan noticias, fue organizado por el rey de España, Felipe II, en la ciudad de Madrid, en el año de 1575; a este espectacular evento asistieron los mejores jugadores de la época, entre quienes destacaban los castellanos Alfonso Cerón y Ruy López, y los italianos Paolo Boi el “Siracusano” y Leonardo da Cutri.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Vid. Adotivo Capece, *op.cit.*

<sup>11</sup> Para ser exactos, no se modificó de manera radical la forma del movimiento de la Dama (la cual se proyectaba en todas direcciones, en forma de un asterisco); lo que se alteró fue la cantidad de casillas a las que podría disponer por cada movimiento, pasando de ser estrictamente tres a un número indeterminado de casillas por cada movimiento, es decir, más de tres, o menos, según le conviniera al jugador. Vid. *Infra*. p. 157, img. 43-45.

<sup>12</sup> La partida final de este memorable certamen, fue disputada por el campeón hispano Ruy López, contra el jugador italiano Leonardo da Cutri, siendo (contra todo pronóstico) este último personaje el campeón absoluto. Vid. Cardona, *op.cit.*, p. 55.

A partir de este incentivo social y apoyados en los nuevos esquemas, los jugadores pudieron desarrollar nuevos temas tácticos, tales como las “aperturas”, cuyos primeros ejemplos adoptaron el nombre de sus inventores (como en el caso de la “apertura Ruy López” luego llamada “apertura española”), y jugadas defensivas como el “enroque” y el “fianchetto”, implementadas por los italianos.<sup>13</sup> De esta manera, la práctica del ajedrez comenzó a adquirir la consistencia de una especialización, pues su cultivo podía adoptar las características de una disciplina autónoma que contaba, entonces, con herramientas didácticas y un certamen competitivo propio.

Por otro lado, también a partir del siglo XVI, el ajedrez alcanzó una difusión global, debido a la expansión imperialista europea. El juego de ajedrez pudo proyectarse universalmente e instaurarse en las provincias americanas. Sin embargo, en esa ocasión, la diversidad cultural condensada en los nuevos escenarios no volvió a suscitar la variedad de formas y contenidos sobre el juego de ajedrez que, otrora, manifestase tan vivazmente durante la Edad Media; ya que, en esta ocasión, el juego se imponía como un modelo cultural bien definido.



En este mismo terreno sobresale una importante arteria de continuidad, cifrada en el modelo regular culto del juego que apareció desde el siglo XI y que pudo mantenerse íntegro y afianzarse en la tradición. Aún después de las modificaciones al reglamento acaecidas a finales del siglo XV, muchas reglas y normas del modelo medieval siguieron vigentes dentro del nuevo esquema.<sup>14</sup>

No solamente las reglas cultas del juego se mantuvieron resistentes al tiempo; también algunos modelos estéticos fueron capaces de mantener una resonancia más allá de su tiempo: el sermón didáctico atribuido a Inocencio III (el *Quedam moralitas de scaccario*), serviría como motivo de inspiración a uno de los pasajes de la célebre novela de

---

<sup>13</sup> Vid. Yasser Seirawan. “la defensa italiana” *Aperturas de ajedrez*. Trad. Guil Russek, México, Aguilar, 2002, p. 24-26.

<sup>14</sup> Tal será el caso del movimiento de los Peones, del Rey, los Caballos y las Torres, la promoción del Peón por otra pieza al alcanzar la octava casilla, así como la norma tácita de jamás capturar al rey llanamente. *Vid. infra*. Anexo, Cuadro II, p. 143

Miguel de Cervantes, *El Quijote de la Mancha*;<sup>15</sup> siglos más tarde, Jorge Luis Borges escribió un poema del ajedrez, en el cual rendirá homenaje al poema árabe en el que se había inspirado el sermón atribuido a Inocencio III.<sup>16</sup>

En el terreno de la pintura, el ajedrez siguió apareciendo en escenas de algunos cuadros renacentistas; incluso en el siglo XX, fue retomado con especial frecuencia en la obra de Marcel Duchamps.<sup>17</sup>

Pero sin duda, una de las líneas de continuo más entrañables en la tradición occidental está integrada por aquellas leyendas y mitos sobre la invención del ajedrez y sus jugadas, las cuales han llegado hasta nuestros días y constituyen (casi siempre) las referencias más tempranas que tendremos sobre este juego; estos relatos aparecieron por primera vez en la Edad Media y, si bien, no nos ofrecen una versión verosímil sobre la invención del ajedrez, destacan como baluartes de la tradición y continúan siendo vigentes por su invaluable valor didáctico y moral.

La gran ruptura con la medievalidad del juego suele atribuirse a una pequeña modificación a la regulación culta dominante, suscitada en el tratado de Lucena.<sup>18</sup> Pero, si hemos considerado un proceso caracterizado por continuidades y rupturas, cabe preguntarnos ¿porqué éste evento en particular ha sido considerado decisivo y pretende marcar el final de la medievalidad del ajedrez? Ciertamente, dicha modificación representa un acontecimiento de gran envergadura en la historia del juego, en primera instancia, porque alteró la parte medular del ajedrez, su “corpus regular”, aquella que había prevalecido íntegra y vigente por poco más de cinco siglos. Sin embargo, por sí solo, este

---

<sup>15</sup> “Brava comparación –dijo Sancho- aunque no tan nueva, que yo no la haya oído muchas y diversas veces, como aquella del juego de ajedrez, que mientras dura el juego cada pieza tiene su particular oficio y en acabándose todas se mezclan juntas y barajan, y dan con ella en una bolsa que es como dar con la vida en la sepultura.” *Cfr.* Cervantes, *op.cit.*, II parte, Cap. XII, p. 631. Ciertamente, Cervantes jamás declara haberse vasado en el *exemplo* del siglo XIII para escribir este pasaje. En todo caso, he de adjudicarme la asociación hipotética entre el anterior fragmento del “Quijote” y el *Quedam moralitas scaccario*, pues me resulta imposible que una alegoría tan recurrente en las letras occidentales no tuviese al referido *exemplo* como modelo (independientemente del poema de Omar Khayam).

<sup>16</sup> *Vid.* Jorge Luis Borges. “Ajedrez”. *Poesía completa*. Barcelona, Lumen, 2011, p. 157. En uno de los versos de dicho poema, Borges anota: “...también el jugador es prisionero (la sentencia es de Omar)...” refiriéndose al poeta musulmán Omar Khayam, en quién, como se ha señalado, se habría basado el *Quedam moralitas scaccario*. *Vid. Infra*, Cap. III, (Nota 85), p. 89.

<sup>17</sup> *Vid.* Vázquez de Parga, *op.cit.*, p. 134-165; y también, M. Borrell, *op.cit.*, p. 81-100.

<sup>18</sup> *Vid. Supra*.

evento no sería suficiente para determinar el cambio del carácter medieval del juego de ajedrez.

Quizás lo fuese, efectivamente, si se atendiera en abstracto el desarrollo normativo del juego; pero al considerar el complejo cultural de ajedrez, este singular momento no podría significar una ruptura contundente. En realidad, la ruptura del ajedrez con la tradición medieval dependió, en conjunto, de una serie de cambios integrales sucintos al devenir histórico de la cultura occidental cristiana a partir del Renacimiento italiano, del descubrimiento de América, de la ilustración y la industrialización. En otras palabras, será el gradual cambio de época el que determine la separación del juego de ajedrez con el mundo medieval.

## APÉNDICE

---

Text. 1. *La leyenda de los tres sabios.* [*El libro de los juegos, Alfonso X el “Sabio”*]

Segunt cuenta en las historias antiguas, en India la mayor hobo un rey que amaba mucho los sabios e tenielos siempre consigo e faciales mucho a menudo razonar sobre los fechos que nascien de las cosas. E de estos habie y tres que tienen sennas razones. El uno dicie que más valie seso que ventura. Ca el que vivie por el seso, facie sus cosas ordenadamientre e aun que perdiere, que no habie le convinie.

El otro dicie que más valie ventura que seso, ca si ventura hobiese de perder o de ganar, que por ningun seso que hobiese, no podie estorcer de ello.

El tercero dicie que era mejor qui pudiese vivir tomando de lo uno e de lo al, a esto eracordura; ca en el seso cuanto mejor era, tanto habie y mayor cuidado como se pudiese facer cumplidamientre. E otro si en la venturacunto mayor era, que tanto habie e mayor peligro porque non es cosa cierta. Mas la cordura derecha era tomar del seso aquello que entendiese homne que más su pro fuese, e de la ventura guardase homne de su daño lo más que pudiese e ayudarse della en lo que fuese su pro.

E desde que hobieron dichas sus razones much afinçadas mandoles el rey que le aduxiese en de cada uno muestra de prueba de aquello que dicen, e dioles plazo cual le demandaron. E ellos fueron e cataron sus libros, cada uno segun su razón. E cuando llegó el plazo vinieron cada uno antel rey con su muestra.

E el que tiene razón del seso, troxo el acedrex con sus iuegos, mostrando que el que mayor seso hobiese e estudiase apercebudo podrie vencer all otro. El segundo que tiene la razón de la ventura, troxo los dados mostrando que no valie nada el seso si no la ventura, segunt parecie por la suerte, llegando el homne a ella a pro o a danno. El tercero que dicie que era mejor tomar de lo uno e de lo al, troxo las tablas contadas e puestas en sus casas ordenadamientre e con sus dados, que las moviesen para iogar, que aunque la suerte de los dados le sea contraria por su cordura podrá esquivar el danno quel puede venir por la ventura de los dados.

Text. 2. *Leyenda del sabio Jerjes* [*Ludus Scacchorum*, Jacobo de Cessolis.]

Fue inventado el juego de ajedrez en tiempos de Elvimerodac, rey de Babilonia, hombre injusto, lascivo y cruel que mandó despedazar el cuerpo de su padre Nabucodonosor en trecientas partes y darlas a comer a los buitres..

El inventor de éste juego o novedad fue un filósofo llamado Xerjes entre los caldeos o Filometor entre los griegos, lo que quiere decir “defensor o inventor de toda justicia o medida”. Quizo aquel (Jerjes) escoger su propia muerte antes de que acabaran sus días, para no seguir viendo la detestable vida del rey Elvimerodac, con sus falsos deleites y menosprecio por la justicia.

El rey Elvimerodac como viese al filósofo Xerjes jugando al ajedrez con muchos caballeros, barones y capitanes, a manera de batalla, maravillado de la belleza del juego y de la novedad de aquel pasatiempo no acostumbrado, quiso aprender las reglas y determino pelear jugando con el filósofo. Más como éste le dijese que no podía hacerlo, si antes no tomaba lecciones como discípulo, respondió el rey que ello era cosa conveniente y, deseoso de aprender de todos en todo se sometió a sus enseñanzas. Entonces describió el filósofo la manera del tablero y de los trebejos, las costumbres o reglas del rey y de los nobles, así como de los oficios populares y atrajo al rey a la corrección y formación en las virtudes y buenas costumbres. Pero cuando cuando oyó como lo censuraban por haber mandado matar a muchos sabios increpó al filósofo, pidiéndole que le dijera porqué había inventado este juego.

“A mi señor rey” respondió el filósofo, “deseo que tu vida sea gloriosa, lo cual por desgracia no es lo que veo. Si enseñado con justicia y buenas obras no eres amado del pueblo, ruegote señor, que seas otro del que has sido, para que tú que te enseñas de los demás, pero no con justicia sino con violencia, seas dueño y señor de ti mismo. Pues ciertamente es injusto que quieras mandar sobre otros cuando ni siquiera mandas sobre ti mismo, y recuerda que al violento y al tirano el imperio no le puede durar mucho tiempo. Ésta invención se hizo para tu enmienda, pues los reyes han de sufrir con paciencia las correcciones de sus sabios y oírlas de buena gana”.

- Cuadros comparativos

**Cuadro 1: Nomenclatura comparativa del *shatranj* y el ajedrez cristiano**

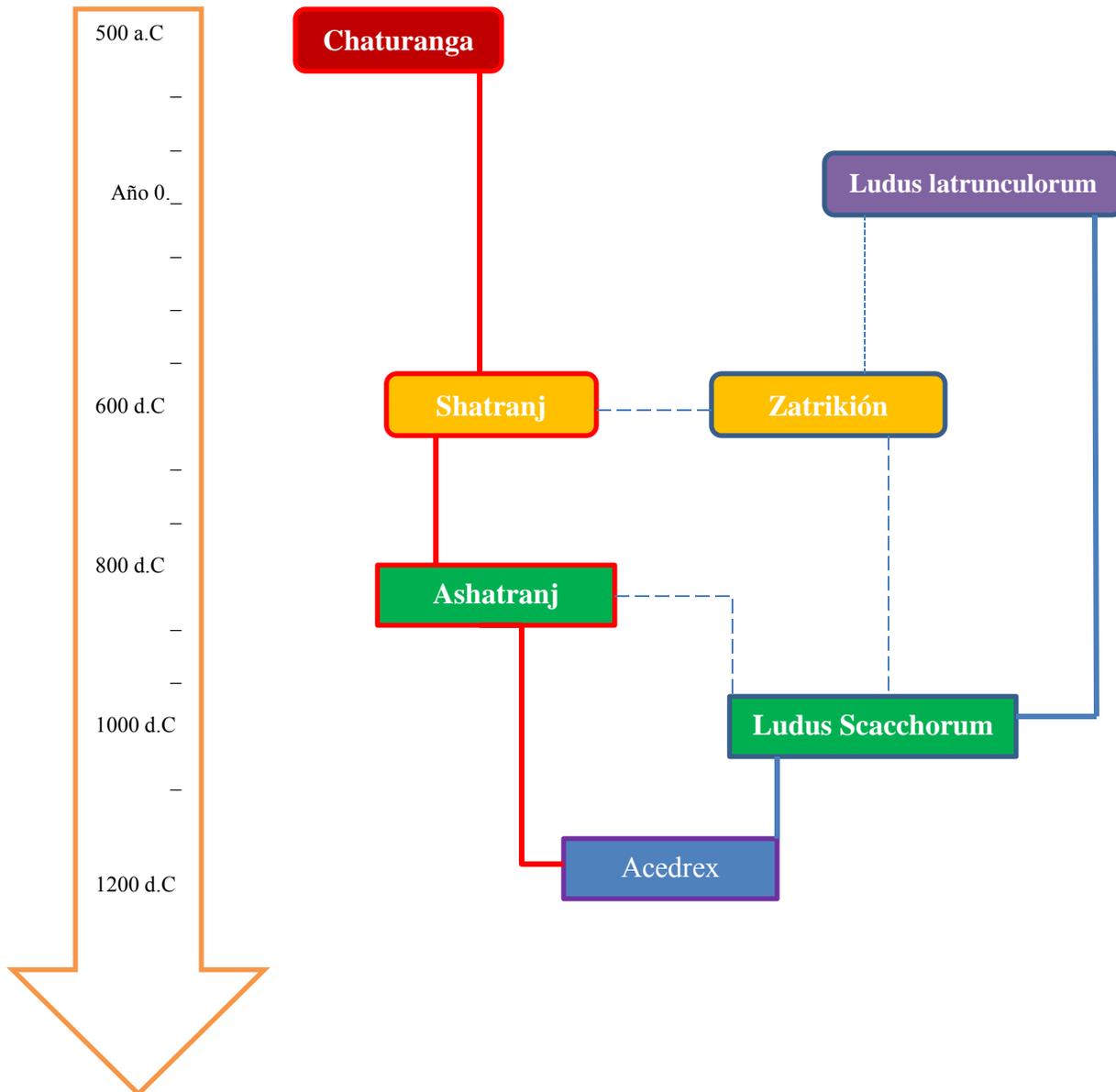
<i>Shatranj</i> (persa)	<i>Ashatranj</i> (árabe)	<i>Ludus Scacchorum</i> (latín)	<i>Ajedrez</i> (castellano)
Sha	Sha	Rex	Rey
Farzin	Firz	Regina	Alferza
Pil	Al-fil	Alphinus	Alfil
Áspid	Faras	Equites	Caballo
Rukh	Rukh	Roche	Roque/ Torre
Piyada	Baidaq	Pedes	Peón

**Cuadro 2: Comparativo del movimiento regular de las piezas en el *ashatranj* y el ajedrez cristiano**

<i>Ashatranj</i>	<i>Ludus Scacchorum</i> y <i>Ajedrez-ibérico</i>
Sha: una casilla en cualquier dirección.	Rex/Rey: una casilla en cualquier dirección.
Firz: una casilla, en cualquier dirección.	Regina/ Alferez: una casillas, en cualquier dirección.
Al-fil: salto de dos casillas, en diagonal.	Alphinus/Alfil/Obispo: tres casillas, en diagonal.
Faras: una casilla ortogonal y una más diagonal.	Equites/Caballo: una casilla ortogonal y una más diagonal.
Rukh: cualquier cantidad de casillas ortogonalmente.	Roche/Torre: cualquier cantidad de casillas ortogonalmente.
Baidaq: una casilla hacia adelante, capta diagonal-adelante.	Pedes/Peón: una casilla hacia adelante, capta diagonal adelante.

\*En estos cuadros podemos apreciar, de modo esquemático, las semejanzas y rasgos compartidos entre los juegos orientales (*shatranj* y *ashatranj*) con el ajedrez cristiano. Y también los detalles que los diferencian claramente.

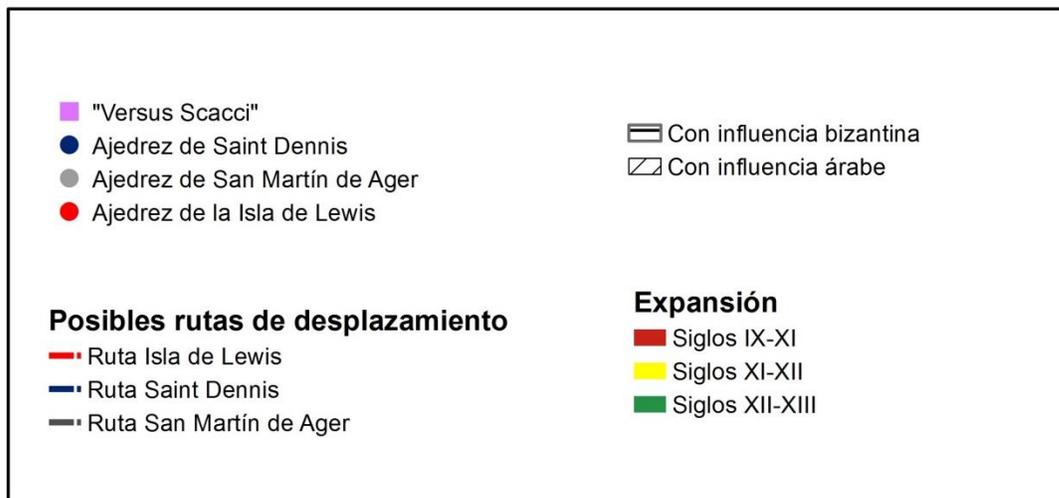
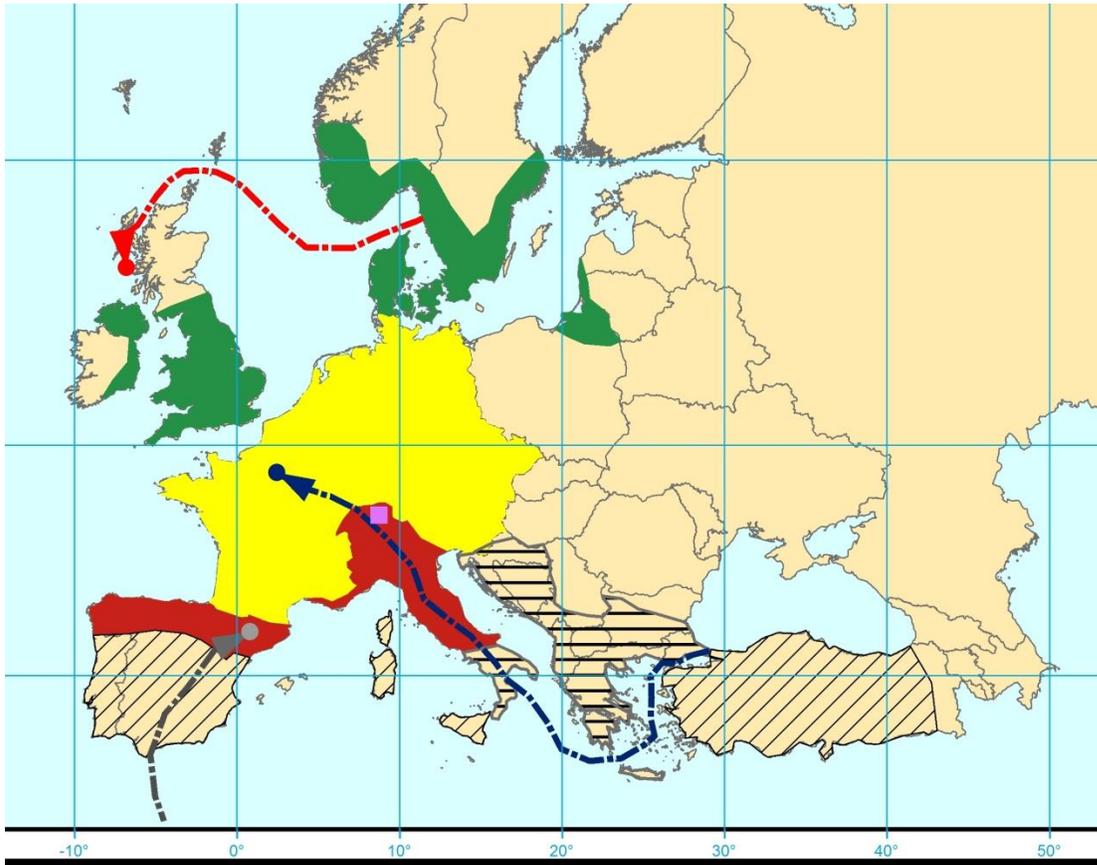
- Línea genealógica con cronología



Fundando el cuadro genealógico están el *Chaturanga* y el *Ludus latruncolorum*, los dos juegos de tablero más antiguos. De éstos vemos desprenderse dos ramas paralelas, la una de juegos de tablero orientales y la otra de juegos de tablero romanos (el bizantino y el latino). Finalmente el “Acedrex” despunta como el modelo en el que las dos ramas se tocan directamente.

El color de las líneas y contornos indican, pues, el posible vínculo con los dos modelos antiguos. El color relleno de los cuadros indican un periodo, por lo que aquellos cuadros del mismo color sugieren una contemporaneidad. Las líneas punteadas indican el posible acercamiento y reciprocidad entre estos modelos.

- Mapa







3

Piezas de ajedrez en la tradición scacchorum, estilo románico:

3. Piezas del ajedrez de Saint Dennis (Francia), también conocido como el “ajedrez de Carlomagno”. Fabricadas en marfil, hacia el siglo XI. [Biblioteca Nacional de Francia, París. Fotografía en: *El ajedrez simbólico* <http://www.mmfilesi.com/tcabaret/el-ajedrez-simbolico/>]

4. Piezas del ajedrez de Lewis (Escocia). Fabricadas con hueso de morsa, ca. de 1230. [Museo Británico de Londres. Fotografía en: [http://wikipedia.qwika.com/en2pt/Lewis\\_chess](http://wikipedia.qwika.com/en2pt/Lewis_chess)]



4



5

Piezas de ajedrez de la tradición Ibérica, estilo mozárabe

5. Piezas del ajedrez de San Martín de Ager, en la Marca Hispánica. Están fabricadas en cristal de roca, acordes al estilo fatimí. Fabricadas en tierras musulmanas, hacia el siglo XII. [Museo de Lleida, España. Fotografía en: <http://www.museudelleida.cat/>]



6

6. Restos del ajedrez de San Genadio, de piezas fabricadas en caoba entre los siglos IX y XI. Proceden del Valle del silencio, en Santiago de Peñalba, León (España). De izquierda a derecha: dos Roques, un Caballo y un Alfil. [Fotografía en la revista *El bierzo prerománico*. <http://bierzoprromanico.blogspot.mx/2008/12/el-ajedrez-de-san-genadio.html>.]



7



8



9



10

#### Diferentes tipos de Roque

7. Roque (del ajedrez de Saint Dennis) representado por una cuadrilla,

8. Roque (del ajedrez de Lewis) .representado por un guerrero vikingo *Beerskman*.

9. Roque de la tradición mozárabe con dos escenas en relieve: una justa de caballeros (izquierda) y una escena del génesis bíblico (derecha).

10. Roque representado por una torre almenada, encontrada en la región flamenca, ca. s. XIV.

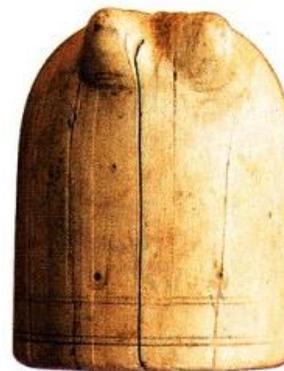
[Fotografías extraídas de: *Trebeyos*. “El roque”, <http://trebeyos.wordpress.com/2013/03/25/piezas-del-ajedrez-el-roque/>]



11



12



13

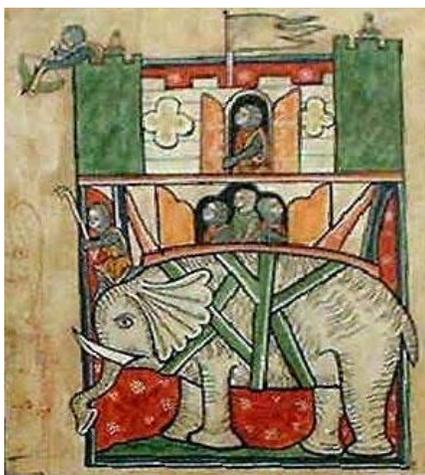
### Diferentes tipos de Alfiles

**11.** Alphil (del ajedrez de Saint Dennis) representado por un elefante de guerra.

**12.** Alfil (del ajedrez de Lewis) representado por un obispo.

**13.** Alfil (del ajedrez de San Genadio) representado por una figura abstracta que, según la tradición ibérica, corresponde a la representación de un elefante (de guerra).

[Fotografía extraída del sitio web: <http://trebeyos.wordpress.com/2013/03/06/piezas-del-ajedrez-medieval-el-alfil/>]



14



15

### Representaciones del elefante en la iconografía medieval

**14.** Miniatura del Bestiario de Westminster (realizado en la abadía de Westminster, entre 1275-1290) donde se muestra a un elefante de guerra (según el imaginario medieval) cargando una torre llena de arqueros. [Facsimil en: *Siloe. Arte y bibliofilia*. “Bestiario de Westminster”. [http://www.siloe.es/otros\\_facsimiles/bestiario\\_de\\_westminster.shtml](http://www.siloe.es/otros_facsimiles/bestiario_de_westminster.shtml)]

**15.** Representación de dos elefantes, labrada en la parte superior de un capitel de la Abadía de Saint-Jean de Montierneuf, Poitiers (Francia). [Fotografía en: *Caminando entre el románico*. “Bestiario medieval”. <http://elpasiego.foroactivo.com/t40p870-bestiario-medieval>]



16

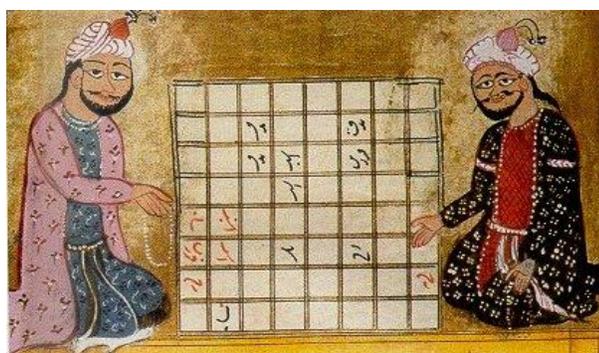


17

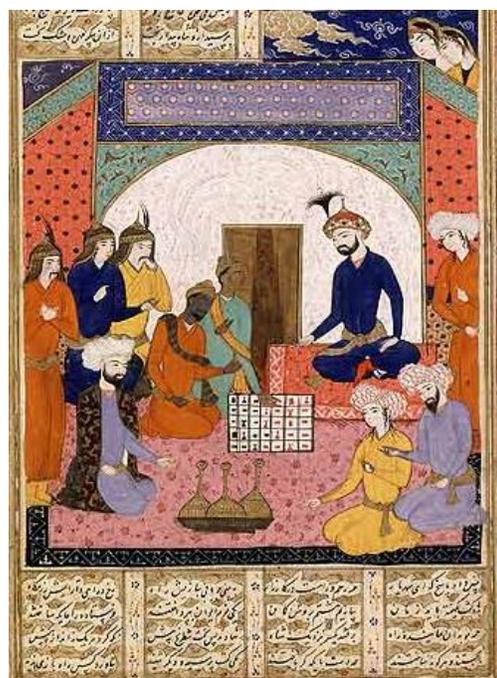
### Tableros de ajedrez

**16.** Relicario de Roncesvalles (también conocido como “el ajedrez de Carlomagno”) esmaltado en oro y plata, ilustrado con retratos de santos en los contornos y los escaques. [Fotografía en: MR CR [http://www.navarra.es/home\\_es/Temas/Turismo+ocio+y+cultura/Museos/Colecciones+museograficas](http://www.navarra.es/home_es/Temas/Turismo+ocio+y+cultura/Museos/Colecciones+museograficas).

**17.** Tablero de madera taraceada, procedente del palacio de los condes de Luna, León (España), elaborado ca. s. XIV, decorado en los contornos. [Fotografía en: Museo de León, España, <http://www.museodeleon.com/cgi-bin/zdoc30/index.pl?s=1;>]



18



19

### Escenas del juego de *Shatranj*.

**18.** Escena de una partida de *shatranj*, en cuyo tablero (de 8x8 y del mismo color) podemos apreciar una representación icono-textual de las piezas, discernibles entre sí por los colores de la grafía.

**19.** Ilustración de una edición ilustrada de la obra *Shah-Nama* de Firdusi, ca. s. XIV, en la que se representa una escena alusiva a la introducción del *shatranj* en la corte persa del soberano Cosroes II (según la versión del historiador persa Firdusi).

[Imágenes extraídas de: *Shatranj, el ajedrez árabe medieval*. 2012, en: <http://history.chess.free.fr/shatranj.htm>.]



20



21



22



23

Miniaturas del *Libro de los juegos* del rey Alfonso X de Castilla (ca. 1280)

20. Escena que ilustra la “leyenda de los tres sabios” presentando a sus inventos a su rey: el ajedrez, los dados y las tablas.

21. Representación de Alfonso X el “Sabio” ordenando la elaboración del *Libro de los juegos*.

22. Representación del proceso de traducción del árabe al castellano, según el modelo de la escuela toledana, del que se habría valido el proyecto alfonsí para adoptar al castellano los *mansubats* árabes.

23. Escena que retrata la fabricación artesanal de los trebejos ajedrecísticos en la Península Ibérica.

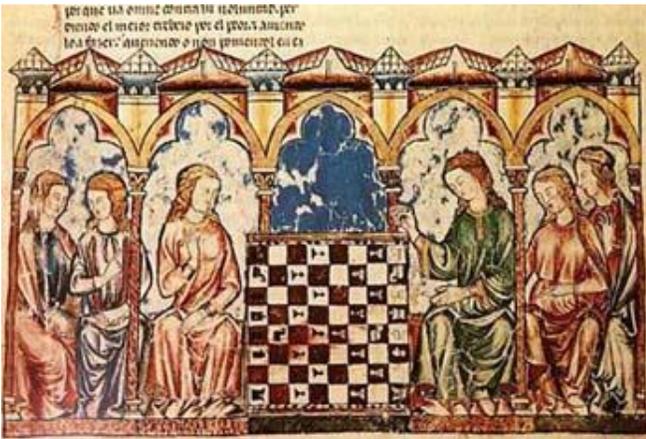
[Imágenes extraídas del facsímil del *Libro de los juegos*, en: <http://img222.imageshack.us/img222/3332/alfonsoconcoronaymantooi7.jpg>



24



25



26



27



28

Escenas de partido, del “Tratado de Acedrex” del *Libro de los juegos*

24. Escena de partida en la que se muestra a dos reyes en un balcón palaciego, donde uno de ellos acompaña su partida con copas de vino.

25. Escena de partida en la que se muestra a dos caballeros de la Orden de los Templarios jugando, en el interior de un palacio.

26. Escena que muestra a un grupo de mujeres, en un balcón palaciego, donde dos de ellas libra una partida de ajedrez.

27. Escena que muestra lo que parece ser la instrucción de dos infantes en las artes del ajedrez.

28. Escena con mujeres jugando y acompañando la partida con música, ya fuese para amenizar el momento, o para interpretar uno de los poemas didácticos referentes al juego.

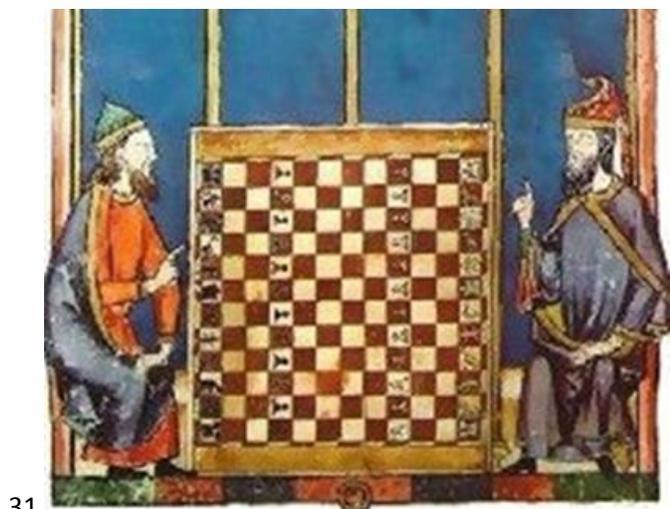
[Facsimiles en: *La tabla de Flandes*, 2000, [http://www.tablodeflandes.com/frank\\_mayer/frank\\_mayer144.html](http://www.tablodeflandes.com/frank_mayer/frank_mayer144.html).]



29



30



31

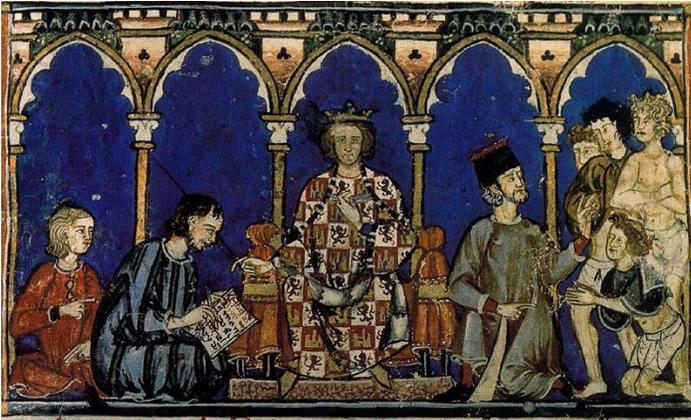
#### Jugadores no cristianos

**29.** Escena en interior con jugadores musulmanes que guían sus jugadas a partir de textos (probablemente tratados árabes). Esta pudo ser la manera en la que los jugadores musulmanes practicaban el juego, estudiando la teoría escrita de los célebres tratadistas del mundo Islámico.

**30.** Escena interior que muestra a un par de personajes de alcurnia, probablemente musulmanes (por el turbante que llevan puesto) mientras que algunas gentes les sirven bebidas y acompañan con música.

**31.** Escena que representa a los que pudieran ser jugadores persas practicando el “Gran Acedrex” o “Acedrex perfecto”.

[Facsimiles en: Manuscritos iluminados Vincent García Editores. 1987, [http://www.vgesa.com/facsimil-codice-libro\\_ajedrez-alfonsoX.htm](http://www.vgesa.com/facsimil-codice-libro_ajedrez-alfonsoX.htm)]



32



33



34

Escenas del “Tratado de los dados”

**32.** Escena interior donde aparece Alfonso X dictando leyes para los juegos y las “tafurerías”. Infiero esto por el escriba que anota a la diestra del rey, mientras los empedernidos jugadores (mostrados desnudos) aparecen a la izquierda del monarca.

**33.** Escena con interior y exterior que retrata a un grupo de tahúres atrayendo a un caballero al juego de apuestas.

**34.** Escena en la que vemos a un grupo de jugadores desnudos, probablemente después de haber perdido apostando.

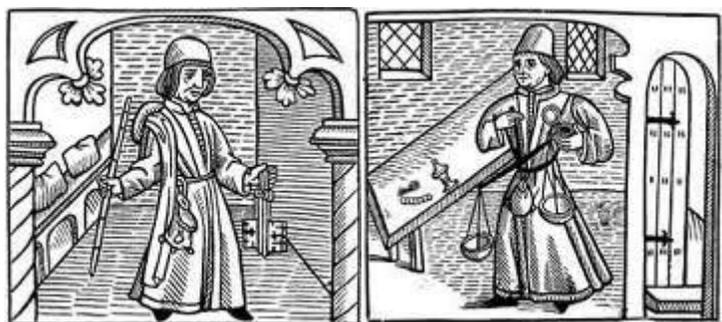
[Facímiles en: *El libro de los juegos*.  
<http://img222.imageshack.us/img222/3332/alfonsoxconcoronaymantooi7.jpg>]



35



36



37

Ilustración del *Ludus Scacchorum* de Jacobo de Cessolis

35. Escena que ilustra la leyenda de Jerjes, en la que el sabio Jerjes (representado aquí con un hábito monacal) presenta el ajedrez que inventó al rey babilonio Elvimerodac (ataviado a la manera de los reyes europeos). Ilustración de Henri de Trévou, para la edición francesa de 1350 traducida por Jean du Vignay (fr. 1166 f° 62v°). [En: <https://plus.google.com/photos/116126242336793337940/albums/5600357839163500737?banner=pwa>]
36. Otra escena con el tema de Jerjes y Elvimerodac de una miniatura para la edición alemana, realizada por Konrad von Ammenhausen, en 1337. [En: [http://imagesonline.bl.uk/imagemap/?search=Enterainment&level=1&cat\\_id=2&last\\_cat\\_id=&page=71](http://imagesonline.bl.uk/imagemap/?search=Enterainment&level=1&cat_id=2&last_cat_id=&page=71)]
37. Miniaturas de William Caxton para la primera edición de la obra de Cessolis en lengua inglesa. De arriba hacia abajo (de izquierda a derecha): el Peón de Torre (flanco rey) – labrador; Peón de Alfil (flanco Rey) – sastres y curtidores; Peón de Caballo (flanco Reina) – guardias de la ciudad; Peón de Rey – mercaderes y cambistas; Rey y Reina (en el recuadro inferior). [Facsimil del “The game and the playe of the chesse,” *Arqueología del ajedrez*. <http://www.worldchesslinks.net/szi02.html> ]



38



39

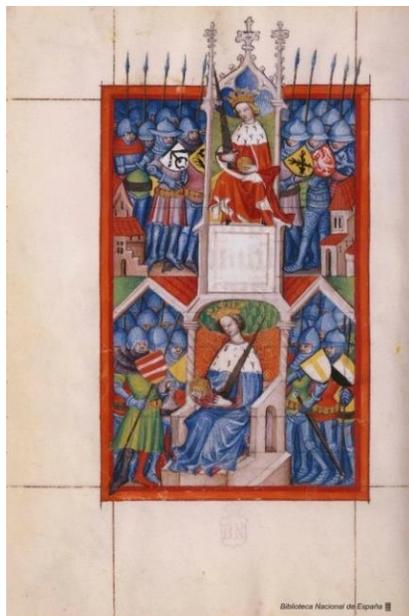
Miniaturas del *Tractus de Ludus Scacchorum* (ca. 1379 y 1419).

**38.** Primera página del tratado en la que se lee (en rojo): “*Inscripti tractatus ludo Scacorum Capitulum primum de su inuentione*”. (“Tratado del juego de ajedrez. Capítulo primero, sobre su invención”).

**39.** Escenas del Capítulo I que trata sobre la invención del juego, basada en la leyenda de Jerjes; por ello, es posible asociar al rey (cuadro superior) con Elvimerodac y al personaje que lo acompaña (vestido con túnica azul) con el sabio Jerjes.



40



41



42

**40.** Imagen del Capítulo II que muestra la ciudad de Babilonia, donde (según la leyenda de Xerjes) fue inventado el juego.

**41.** Escena del Capítulo III que representa los dos bandos del juego en analogía con dos reinos terrenales: un rey azul (color asociado al bien) y uno rojo (color asociado al diablo).

**42.** Página del Capítulo IV que ilustra la analogía entre las piezas del juego y los oficios. Vemos, aquí, el caso del Peón (de Torre) figurado en el labrador.

[Imágenes (38-41) extraídas de la edición facsímil en: <http://bibliotecadigitalhispanica.bne.es/> ]



43

Imágenes en grabado de la primera edición del tratado *Repetición de amor y arte de ajedrez*, de Luis Ramírez de Lucena (1497)

43. Portada ilustrada con un diagrama del tablero y sus piezas, secundado del título que reza “Repetición de amores: arte de ajedrez con el juego de partido”.

44. Diagrama con posición inicial de partida, al parecer la parte introductoria a los problemas compilados en el tratado.

45. Uno de los 95 problemas de partido, con el diagrama de la posición a tratar y una exposición escrita de las jugadas.

[Facsímil en: “Repetición de amor y arte de ajedrez”, *Arqueología del ajedrez* <http://www.worldchesslinks.net/szi14.html>]



44



45



46

Miniaturas con escenas del ajedrez en el ámbito cortés

**46.** Escena con partida de ajedrez, en el mosaico de la catedral de San Savino Piacenza (ca. s. XII). A pesar de la desproporción de las figuras, el componente del tablero corresponde fielmente al patrón de 8x8 [Fotografía extraída de: *Carrolus Chess*, <https://sites.google.com/site/caroluschess/da-vinci-code/checkered-church-stones>. ]



47

**47.** Miniatura que muestra a los marqueses de Brandebourg jugando al ajedrez, con un séquito de músicos acompañando el momento. Si bien la dimensión de sus personajes resulta proporcional, la composición del tablero no posee el patrón 8x8, quizás porque el artista no pretende ser exacto sino alusivo. [Heidelberg Liederhandschrift. *Códice Manessen*, ca. 1320, en: <http://enciclopedia.us.es/index.php/Ajedrez>]

**48.** Damas y caballeros jugando al ajedrez, ca. 1320. Aquí también la proporción de los personajes es adecuada, pero la composición del tablero no es precisa (con un tablero de 5x5) aunque si alusiva. [En: *Histoire du jeu de échecs en Occident*. [http://classes.bnf.fr/echecs/histoire/ind\\_hist.htm](http://classes.bnf.fr/echecs/histoire/ind_hist.htm). ]



48



49



50

El ajedrez en las crónicas y literatura de gesta

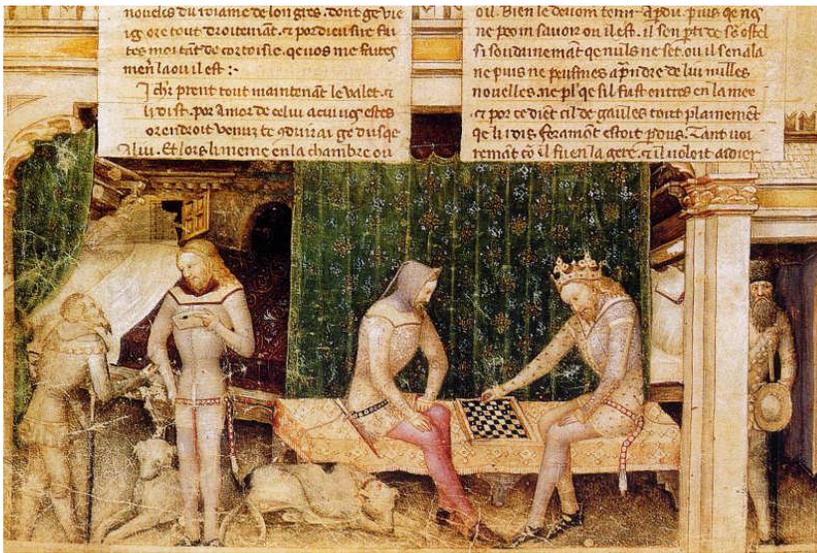
**49.** Escena de partida entre dos jugadores (uno cristiano y uno musulmán) dentro de una tienda milita con insignias en árabe. Miniatura del *Libro de los juegos* [Imagen del facsimil: *La tabla de Flandes*, [http://www.tabladeflandes.com/frank\\_mayer/frank\\_mayer144.html](http://www.tabladeflandes.com/frank_mayer/frank_mayer144.html).]

**52.** Escena que alude a un asedio, probablemente durante una cruzada. Dentro de una tienda, un grupo de nobles se entretiene con el ajedrez. Miniatura del s. XIII. [En: *Histoire du jeu de échecs en Occident*. [http://classes.bnf.fr/echecs/histoire/ind\\_hist.htm](http://classes.bnf.fr/echecs/histoire/ind_hist.htm).]

**51.** Escena de un asedio, donde se muestra a un grupo de caballeros jugando al ajedrez en una de las tiendas del campamento. Miniatura del *Romance del caballero Zifar*, de Juan de Carrión (s. XIV). [En: Biblioteca Nacional de Francia. <https://sites.google.com/site/carolusches/art-history>]



51



52

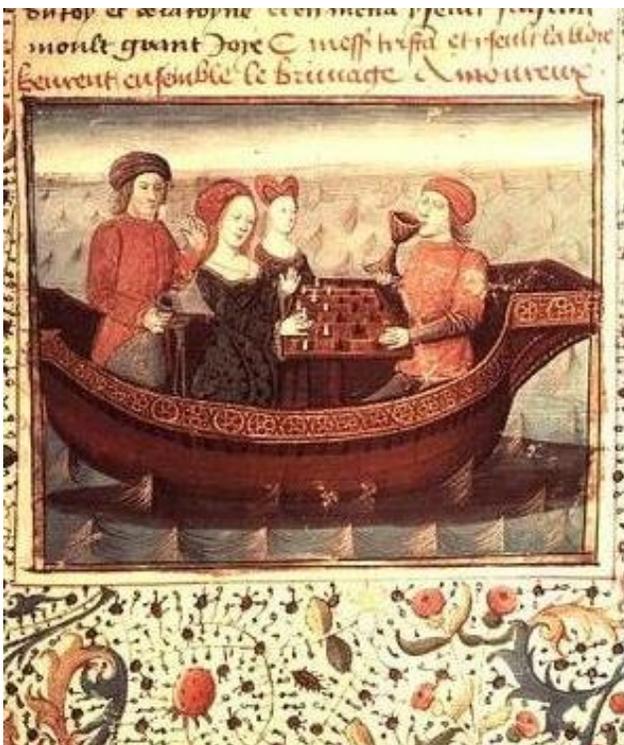
### El ajedrez en la literatura

**52.** Escena que representa al rey Arturo jugando al ajedrez con uno de sus vasallos. [Del autor francés Guiron le Courtois, ca. 1370-1380. Biblioteca Nacional de Francia, Paris (Ms n.a.f. 5243, fol. 3v) [http://viticodevagamundo.blogspot.mx/2010\\_05\\_01\\_archive.html](http://viticodevagamundo.blogspot.mx/2010_05_01_archive.html)]

**53.** Escena que representa a Tristán e Iseo jugando al ajedrez durante una travesía marítima.

**54.** Escena que muestra a Palamedes y Tristán en duelo singular.

[Las dos escenas del *Romance de Tristán* (ca. 1463) extraídas de: *Ajedrez simbólico*, <http://www.mmfilesi.com/tcabaret/el-ajedrez-simbolico/>]



53



54



55

El ajedrez en los escudos de armas.

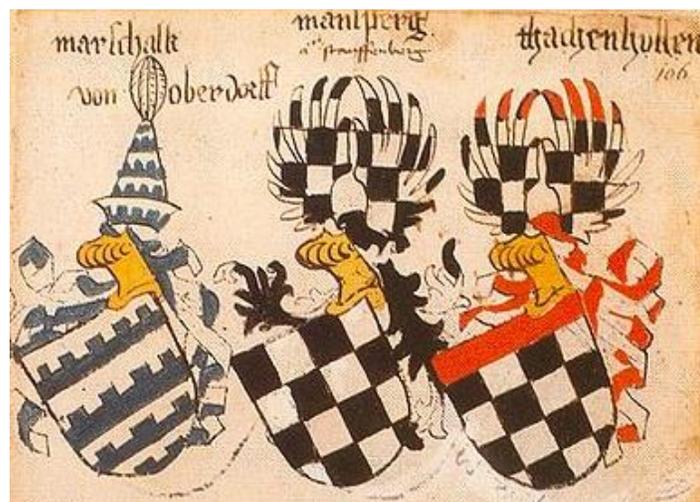
55. Ilustración ecuestre del Duque de Baviera, vestido con armas jaqueladas en azul y plata. Del *Armorial Ecuestre del Toisón de Oro VII.* (1431-1435). [Biblioteca Nacional de Francia <http://butronmaker.blogspot.mx/2007/08/ecuestre-toisn-de-oro.html>]

56. En el centro, las armas con barras y jaquelado en plata y sable de Pedro de Aragón, Conde de Urgel. [*Armorial de Gelre*, del heraldo Claes Heinenszoon (1370-1414). Facsímil en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Armorial\\_de\\_Gelre](http://es.wikipedia.org/wiki/Armorial_de_Gelre)]

57. Escudos jaquelados en plata y sable, con cimaras aladas también jaqueladas. *Armorial de Ingeram*, del heraldo Hans Ingeram (1459). [Facsímil: <http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ingeram>]



56



57



58



59



60

**58.** Escudo escaqueado labrado en piedra, del condado de Urgel (Barcelona). [Fotografía extraída de: <http://www.ajedrez365.com/2012/03/textos-ajedrecisticos-medievales.html>]

**59.** Escudo labrado en piedra de la familia Roquesens, con tres figuras del Roque ajedrecístico. (La seu vella de Lleida), ca. s. XIII-XIV.

**60.** Escudo de la familia Rocabertí, escaqueado y coloreado en gules y plata, con diez Roques (azul) alternados sobre las casillas en plata. Santa María de Villabeltran, Cataluña), ca. s. XIV.

[Fotografías extraídas del blog *Salud y románico*: <http://saludyromanico.blogspot.mx/2010/11/>]



61



62

**61.** “La muerte jugando al ajedrez”. Pintura mural del artista germano Albertus Pictor. Realizada en la iglesia de Täby, Estocolmo, Suecia, (ca. 1470). [Fotografía extraída de: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Taby\\_kyrka\\_Death\\_playing\\_chess.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Taby_kyrka_Death_playing_chess.jpg)]

**62.** Rey jugando una partida de ajedrez con la muerte, mientras una multitud de personajes destacables observan. Grabado anónimo, Alsacia, (ca. s. XV). [Imagen extraída de *El Arca: Revista de artes y letras*. <http://www.elarka.es/juegos/ajedrez.htm>]

## BIBLIOGRAFÍA

---

### Fuentes primarias.

#### ➤ Fuentes escritas

- Alfonso X, el “Sabio”. *Antología*. Prólogo Margarita Peña, México, Editorial Porrúa [Sepan Cuantos], 1973, p. 185.
- *Antología Carmina Burana*. Trad. Juan Antonio Estévez Sola. Madrid, Alianza Editorial, 2006, 253 p.
- *Cantar de Roldan*. Trad. Felipe Teixidor. México, Editorial Porrúa [Sepan Cuantos], V edición, 1985, 238 p.
- Cessolis, Jacobo de. *Juego de ajedrez, o, dechado de fortuna*. Trad. Ma. José Lemarchand, España, Editorial Siruela [Selección de lecturas medievales], 1991, 125 p. (Ils.).
- \_\_\_\_\_ *De Ludus Scaccorum*. Princeton University, Eugene B. Cook, 1850. Versión facsímil: <http://www.worldchesslinks.net/szie0.html>
- *El Libro de Don Tristán de Leónis y el Rey Don Tristán el Joven, su hijo*. Ed. Ma. Luzdivina Cuesta Torre. México, U.N.A.M. [Instituto de Investigaciones Filológicas], 1997, 981 p.
- “El poema del ajedrez de Abraham Ibn Ezra”. *Simposio Internacional: Abraham Ibn Ezra y su tiempo*. Comp. F. Díaz Esteban, Madrid, Asociación Española de Orientalistas, 2011, p. 363-380. Versión en línea: [www.ucm.es/info/hebreo/vegas.htm](http://www.ucm.es/info/hebreo/vegas.htm)
- Huescas, Pedro Alfonso de. *Disciplina clericalis*. Trad. Esperanza Ducay. Zaragoza, El Heraldo de Aragón, 2010, 82 p.
- Jean Joinville. *Vie de Saint Louis*. Trad. Jauques Monfrin, París, Le Livre de Poche, 1995, 639 p.
- *Lecturas históricas españolas*. Comp. Sánchez Albornoz. Madrid, Rialp, 1981, 481 p.
- *Leyenda del “mate del pastor”* en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Mate\\_del\\_pastor](http://es.wikipedia.org/wiki/Mate_del_pastor)
- Lorris, Guillem de. *El Libro de la Rosa*. Trad. Juan Victorio, Madrid, Editorial Catedra, 1987, 629 p.
- *Poema del Mio Cid*. Prol. Amacio Bolaño. México, Editorial Porrúa [Sepan Cuantos], 1981, 205 p.
- *Versus scacchi*. En línea: [http://la.wikisource/versus\\_de\\_scacchi/cite.htm](http://la.wikisource/versus_de_scacchi/cite.htm)

#### ➤ Imágenes.

- “Ajedrez de San Genadio”. *El bierzo Prerománico*. Blog publicado por González Rodríguez Rafael, en Diciembre del 2008, en: <http://bierzoprerromanico.blogspot.mx/2008/12/el-ajedrez-de-san-genadio.html>
- “Bestiario Medieval”. *Caminando entre el románico*, En: <http://elpasiego.foroactivo.com/t40p390-bestiario-medieval>

- Claes, Heinenszoon, *Armorial de Gelre*. Real Biblioteca de Bélgica. Versión en internet: [http://es.wikipedia.org/wiki/Armorial\\_de\\_Gelre](http://es.wikipedia.org/wiki/Armorial_de_Gelre)
- *Death playing chess*. Wikimedia, [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Taby\\_kyrka\\_Death\\_playing\\_chess.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Taby_kyrka_Death_playing_chess.jpg)
- *De ludus scacchorum*. “La leyenda de Jerjes”, de Jean du Vignay (fr. 1166 f° 62v°). En: <https://plus.google.com/photos/116126242336793337940/albums/5600357839163500737?banner=pwa>.
- \_\_\_\_\_ . “La leyenda de Jerjes, de Konrad von Ammenhausen 1337. [En: [http://imagesonline.bl.uk/imagemap/?search=Entertainment&level=1&cat\\_id=2&last](http://imagesonline.bl.uk/imagemap/?search=Entertainment&level=1&cat_id=2&last).
- \_\_\_\_\_ . ““The game and the playe of the chesse,” *Arqueología del ajedrez*. <http://www.worldchesslinks.net/szia0.html>.
- “Escudos escaqueados de la Marca Hispánica”. *Salud y Románico*, “Enrocados”, en: <http://saludyromanico.blogspot.mx/2010/11>
- Hanz Ingeram. *Die exempla*, “Codex Ingeram”. Versión en internet: [http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ingeram\\_Codex](http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ingeram_Codex)
- Heidelberg Liederhandschrift, Grobe. *Codex Manesse*. <http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/cpg848/>
- *Histoire du jeu de échecs en Occident*. En: [http://classes.bnf.fr/echecs/histoire/ind\\_hist.htm](http://classes.bnf.fr/echecs/histoire/ind_hist.htm).
- José Hidalgo Cuñarro. *Juegos de tableros romanos y medievales*. España, 2010-2013, en: <http://juegosdetablerosromanosymedievales.blogspot.mx/>.
- *Juegos de Tableros Romanos y Medievales*. Revista Arqueología Siglo XXI, n° 340, 2009. <http://juegosdetablerosromanosymedievales.blogspot.mx/>
- “La muerte dando jaque-mate a rey”. *El Arca. Revista de artes y letras*. En: <http://www.elarka.es/juegos/ajedrez.htm>.
- Le Fervre de Saint Remy, Jean. *Armorial Ecuestre del Toisón de oro*. Biblioteca Nacional de Francia. <http://butronmaker.blogspot.mx/2007/08/ecuestre-toisn-de-oro.html>
- *Libro del acedrex, las tablas y los juegos*. Biblioteca del Escorial, Madrid, España, <http://img222.imageshack.us/img222/3332/alfonsoxconcoronaymantooi7.jpg/>
- \_\_\_\_\_ . *La Tabla Flandes*, dibujado y comentado por Frank Meyer, 2000. [http://www.tabldeflandes.com/frank\\_mayer/frank\\_mayer144.html](http://www.tabldeflandes.com/frank_mayer/frank_mayer144.html)
- \_\_\_\_\_ . Manuscritos iluminados, Vincent García Editores, 1987, [http://www.vgesa.com/facsimil-codice-libro\\_ajedrez-alfonsoX.htm/](http://www.vgesa.com/facsimil-codice-libro_ajedrez-alfonsoX.htm/)
- Miniaturas del *Romance de Tristán. El ajedrez simbólico*. Blog publicado por Marcos Méndez Filesi, 2013, en <http://www.mmfilesi.com/tcabaret/el-ajedrez-simbolico/>.
- “Mosaico de San Savino Piacenza”. *Carolus chess*. En: <https://sites.google.com/site/caroluschess/da-vinci-code/checkered-church-stones>.
- “Piezas de San Martín de Ager”. Museo Diocesano de Lérida, [inventario 1473] <http://www.museudelleida.cat/>
- “Relicario de Roncesvalles”. Museo de la Real Colegiata de Roncesvalles. [http://www.navarra.es/home\\_es/Temas/Turismo+ocio+y+cultura/Museos/Colecciones+musograficas+permanentes/roncesvalles.htm](http://www.navarra.es/home_es/Temas/Turismo+ocio+y+cultura/Museos/Colecciones+musograficas+permanentes/roncesvalles.htm)

- “Repetición de amores y arte de ajedrez”. En: *Arqueología del ajedrez* <http://www.worldchesslinks.net/szi14.html>]
- *Romance del caballero Zifar*. Biblioteca Nacional de Francia, Paris. En: [http://viticodevagamundo.blogspot.mx/2010\\_05\\_01\\_archive.html](http://viticodevagamundo.blogspot.mx/2010_05_01_archive.html)
- *Shatranj, el ajedrez árabe medieval*. Blog publicado por Manfred Eder, 2012, en: <http://history.chess.free.fr/shatranj.htm>.
- *Siloé. Arte y bibliofilia*. “Bestiario de Westminster”. Burgos, España, 211. [http://www.siloe.es/otros\\_facsimiles/bestiario\\_de\\_westminster.shtml](http://www.siloe.es/otros_facsimiles/bestiario_de_westminster.shtml).
- “Tablero de los condes de Luna”. Museo de León (España), en: <http://www.museodeleon.com/cgi-bin/zdoc30/index.pl?s=1>
- The British Museum. [http://www.britishmuseum.org/about\\_us/news\\_and\\_press/statements/the\\_lewis\\_chessmen](http://www.britishmuseum.org/about_us/news_and_press/statements/the_lewis_chessmen).
- *Tractus de Ludus Scacchorum*. Versión (facsimil) en internet: <http://bibliotecadigitalhispanica>.
- Treveyos, 2012, en: <http://trebeyos.wordpress.com/2013/03/25/piezas-del-ajedrez-el-roque/>.

#### Fuentes secundarias.

- *Ajedrez y Matemáticas*. Artículo en línea: [www.unizar.es/ttm/2007-08/AjedrezMatem.doc](http://www.unizar.es/ttm/2007-08/AjedrezMatem.doc).
- *Amadís y sus libros: 500 años*. Aurelio González. Et.al. México, COLMEX, 2009, 359 p.
- Ayala Martínez, Carlos de. *Las Órdenes Militares en la Edad Media*. Madrid, Editorial Arco-Libros, 1998, 77 p.
- Berceo, Gonzalo de. *Milagros de Nuestra Señora*. Pról. Amacio Bolaños e Isla. México, Editorial Porrúa [Sepan cuantos], 1965, 485 p.
- Bloch, Marc. *Introducción a la Historia*. Trad. Pablo González Casanova. México, Fondo de Cultura Económica, 4º edición, 2000, 202 p.
- Borges, Jorge Luis. *Poesía completa*. Barcelona, Lumen, 2011, p. 257.
- Borrel, Máximo, *Ajedrez brillante*. Barcelona, Bruguera, 1935, 242 p.
- Boroa, Gerónimo. *El ajedrez, tratado de sus principios fundamentales*. Zaragoza, Biblioteca Nacional de España, 1859, 214 p. Versión en línea: <http://es.scribd.com/doc/91211317/>.
- Brunet y Bellet, José. *El ajedrez: investigación sobre sus orígenes*. Barcelona, Editorial Hispano europea, 2005, 424 p. (Ils.).
- *Brújula. Enciclopedia temática*. México, Editorial Normal, 1998, 1005 p. (Ils.).
- Bühler, Johannes. *Vida y cultura en la Edad Media*. Trad. Wenceslao Roce, México, Fondo de Cultura Económica, 1983, 324 p.
- Burckhardt, Titus. *La civilización hispano-árabe*. Madrid, Alianza, 3º edición, 1981, 287 p.
- *Caballeros y libros de caballería*. Coord. Aurelio González, México, UNAM, 2008. 209 p.
- Capece, Adotivio. *Los Santos juegan al ajedrez*. Avunire, 28 de Febrero de 2010. [http://www.pasionistas.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=164:los-santos-juegan-al-ajedrez&catid=](http://www.pasionistas.org/index.php?option=com_content&view=article&id=164:los-santos-juegan-al-ajedrez&catid=)

- Carbonell, Charles Olivier. *La historiografía*. México, Fondo de Cultura Económica, 1986, 159 p.
- Cardona, Francesc Ll. *Mitología sobre el ajedrez*. Madrid, Edocomunicaciones, 1997, 221 p.
- Caruso, Igor. *La separación de los amantes*. Trad. Armando Suárez. México, Siglo XXI, 1969. p. 164.
- Cazenave, Michel. *El arte de amar en la Edad Media*. Trad. Agustín López y Ma. Tabuyo. Barcelona, Editorial Olañeta, 2000, 189 p.
- Cebrián, Juan Antonio. *La cruzada del Sur. La reconquista: de Cavadonga a la toma de Granada*. España, La Esfera de los Libros, 2003, 222 p. (Ils.).
- Cervantes, Miguel de. *El ingenioso hidalgo, Don Quijote de la Mancha*. México, Punto de Lectura, Ed. 2010, 1321 p.
- *Cuentos de la Edad Media*. Comp. María Jesús Lacarra. Madrid, Editorial Castalia, 1986, 361 p.
- Curtius, Ernest Robert. *Literatura europea y Edad Media latina*. Trad. Antonio Alatorre. México, Fondo de Cultura Económica, vol. 2, 1985, 378 p.
- *Diccionario de Ajedrez "Jaque Mate"*. En línea: <http://www.jaquemate.org/diccionario>
- Duby, Georges. *Arte y sociedad en la Edad Media*. Trad. Fernando Villaverde, España, Taurus, 1998, 168 p.
- \_\_\_\_\_ *El Amor en la Edad Media y otros ensayos*. Madrid, Alianza, 2000, 203 p.
- \_\_\_\_\_ *El Año Mil*. Trad. Irene Agoff, Barcelona, Gedisa, 1988. 143 p.
- \_\_\_\_\_ *El Domingo de Bouvines*. Trad. A. Roberto Firpo. Madrid, Alianza, 1988, 186 p.
- \_\_\_\_\_ *Hombre y estructura en la Edad Media*. Trad. Roberto Firpo. México, Siglo XXI, VIII edición, 2000, 287 p.
- \_\_\_\_\_ *Los tres Órdenes o lo imaginario del feudalismo*. Trad. Arturo R. Firpo. Madrid, Taurus, 1992, 461 p.
- \_\_\_\_\_ *Mujeres del siglo XII*. Trad. Mauro Armino. México, Andrés Bello, 1995, 203 p.
- Duque, Martín. *Vasconia en la Alta Edad media. Somera aproximación histórica*. p.402. Revista electrónica: <http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/riev/44/44399439.pdf>
- *Enciclopedia Británica (1910-1911)*. Edit. Daphne Daume, The University of Chicago, U.S.A. vol. VI, 812 p.
- Fierro, María Isabel. *Al-Ándalus: saberes e intercambios culturales*. Barcelona, Icaria, 2001, 103 p.
- Foucault Michel. *El orden del discurso*. Trad. Alberto González. Madrid, Tusquets, 2009, 76 p.
- \_\_\_\_\_ *Nietzsche la genealogía, la historia*. Trad. Vásquez Pérez José. Valencia, Ed. Pre-textos, 1997, 72 p.
- Ganzo, Julio, *Historia General del Ajedrez*. Madrid, Ed. Ricardo Aguilera, Tercera edición, 1973, 212 p.

- Gaos, José. *Historia de nuestra idea del mundo.*, México, Fondo de Cultura Económica, 1979, 791 p.
- \_\_\_\_\_ “Notas sobre la historiografía”, en *Historia mexicana*. México, COLMEX, 1960, 481 p.
- García Leontxo. *Ajedrez y ciencia, pasiones mezcladas*. Barcelona, Crítica, 2013, 366 p.
- Garzón, José A. *En pos del incunable perdido. Francesch Vicent: Libre dels jochs partitis de scachs. Valencia 1575*. España, Biblioteca Valenciana, 2001, 189 p.
- González Rodríguez, Rafael. *El ajedrez de Peñalba. Tas las huellas de San Genadio*. (Ils.). <http://bierzoprerromanico.blogspot.mx/2008/12/el-ajedrez-de-san-genadio.html>
- *Historia de la filosofía. Del mundo Romano al islam medieval*. Coord. Brice Parain. Trad. Pilar Muños. México, Editorial Siglo XXI, XIV edición, 2004, 379 p.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Trad. Eugenio Imaz. España, Alianza, 2004, 270 p.
- \_\_\_\_\_ *El Otoño de la Edad Media*. Versión de José Gaos, Madrid, Alianza, 2008, 429 p.
- Hyde, Thomas. *De Ludis Orientalibus*. Oxonii, Theatro Sheldoniano, 1694. Versión en línea: <http://books.google.com.mx/books/about/>
- Isarrarás Gutiérrez, Jesús. *Lecturas de ajedrez*. ed. Pioneros S. XXI, México, 1985, 126 p.
- Jones, William. *Studies of chess*. Vol. I, Londres, Samuel Bagster, 1803, 267 p. Versión en línea: <http://www.worldchesslinks.net/szie0.html>
- Keen, Maurice (et.al.). *Historia de la guerra en la Edad media*. Asunción Rodríguez. México, Editorial Océano, (A. Machados), 1999, 439 p. (Ils.).
- \_\_\_\_\_ *La caballería. La vida caballeresca en la Edad Media*. Trad. Elvira de Riquer. Barcelona, Ariel, 2º edición, 2008, 426 p. (Ils.).
- Lasker, Emanuel. *Manual de ajedrez*. Trad. Jesús Suárez, Ed. Planeta, 3º edición, México, 1992, 317 p.
- Lauand, L. Jean. *Shatranj árabe, ajedrez medieval, ajedrez moderno*. Trad. Ma. Piñeiro Valverde. <http://www.hottopos.com/collat3/11concha.htm>
- Laurent Kullick Patricia. *El camino de Santiago*. México, Era, 2003, 93 p.
- Le Goff, Jaques. *En busca de la Edad Media*. Trad. Gemma Andújar, Paidós, Barcelona, 2003, 160 p.
- \_\_\_\_\_ *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*. Trad. Alberto L. Bixio. Barcelona, Editorial Gedisa, 1999, 187 p.
- \_\_\_\_\_ *Los intelectuales en la Edad Media*. Trad. Alberto L. Bixio. Barcelona, Gedisa, 2º edición, 1990, 170 p.
- Lewis, C. S., *La alegoría del amor. Estudio de la tradición Medieval*. Buenos Aires, EUDEBA, 1969, 302 p.
- López de Sigura, Ruy. *Libro de la invención liberal y arte del juego de Axedrez*. Alcala, Casa de Andrés de Angulo, 1561. Versión facsímil en: <http://www.worldchesslinks.net/szie0.html>.

- López Moreno, Ana (et.al.). *Libro de los juegos de Alfonso X el Sabio*. Patrimonio Histórico Español del Juego y el Deporte. Museo del Juego, 2010, 24p. [www.museodeljuego.org](http://www.museodeljuego.org)
- Maier, Franz George. *Bizancio*. Trad. México, Editorial Siglo XXI, 1974, 422 p.
- Martínez Larrañaga Fernando. *Heraldistas*, [http://heraldistas.blogspot.mx/2010\\_03\\_01\\_archive.html](http://heraldistas.blogspot.mx/2010_03_01_archive.html)
- Melchor Alejandro “Piezas y textos ajedrecísticos medievales.” *Ajedrez 365*. José Luis Pérez, España, 2012-2014, en: <http://www.ajedrez365.com/2012/03/textos-ajedrecisticos-medievales.html>.
- Mendiola Mejía, Alfonso. *Bernal Díaz del Castillo; verdad romanesca y verdad historiográfica*. México, Universidad Iberoamericana, 1991, 146 p.
- Musset Lucien. *Las invaciones. El segundo asalto contra la Europa cristiana (S. VII-XI)*. Trad. Juan Viñoly. Barcelona, Editorial Labor, 1968, 269 p.
- Ovidio. *Arte de amar*. Trad. Vicente Cristóbal. Barcelona, Gredos, 2001, 254 p.
- Pastoureau, Michel. *La vida cotidiana de los caballeros de la tabla redonda*. Trad. Armando Ramos. Madrid, 1990, 253 p.
- \_\_\_\_\_ *Una historia simbólica de la Edad Media Occidental*. Trad. Julia Bucci, Buenos Aires, Katz, 2006, 397 p. (Ils.).
- Pereyra, Carlos. *El pensamiento de la historia*. México, Alianza, 1988.
- Pirenne, Henri. *Historia económica y social de la Edad Media*. Trad. Salvador Echavarría. México, Fondo de Cultura Económica, 1939, 201 p.
- Romero, José Luis. *La Edad Media*. Fondo de Cultura Económica [Breviarios], México, 1949, 220 p.
- Rubial, Antonio. *La hermana pobreza. El franciscanismo: de la Edad Media a la evangelización novohispana*. México, Fac. Filosofía y Letras, UNAM, 1996, 261 p.
- Schafroth, Collen. *The art of chess*. H. N. Abrams, New York, 2002, 175 p. (Ils.).
- *The Lewis Chessmen, o el enigma del ajedrez perdido*. En línea: <http://www.anatrigo.es/2011/11/lewis-chessmen-o-el-enigma-del-ajedrez.html>
- Twiss, Richard. *Chess*. Bayerische Staatsbibliothec München, Londres, 1787, 191 p. Versión en línea: <http://www.worldchesslinks.net/szie0.html>
- Vásquez de Parga, María José. *Juego, figuración, símbolo. El tablero de la oca*. 451 Editores, Madrid, 2008, 407 p. (Ils.).
- Vernet Ginés, Juan. *Lo que Europa le debe al islam de España*. Ed. El Acanalado, Barcelona, 1999, 503 p.
- Watt, William Montgomery. *Historia de la España islámica*. Madrid, Alianza, 2001, 211 p.
- Weigert, Hans. *Estilística: Los estilos en arquitectura, escultura y pintura*. Trad. Fco. Payarols. México, UTEHA, 1953, vol. 1.
- *World Chess Federation*, En línea: <http://www.fide.com/>