

SOBRE LOS ORÍGENES DEL AJEDREZ: **“En busca del tiempo perdido”**

Por Sergio Ernesto Negri

"...Dios por su naturaleza es el objeto más digno de nuestro anhelo; pero que el hombre, como dije antes, no es más que un juguete que ha salido de las manos de Dios, y que esta es, en efecto, la más excelente de sus cualidades; que es preciso, por consiguiente, que todos, hombres y mujeres, se conformen con este destino, y consagren su vida á los más preciosos juegos" (Platón, Las Leyes, Libro VIII, 803).

“Sólo somos marionetas del destino” me dijo alguna vez la adorable Teresa en el crepúsculo de su existencia.

PRESENTACIÓN

Todo lo pretendemos saber: qué hay más allá de lo infinitamente microscópico o qué nos puede deparar las profundidades estelares; si hay un plan divino y el misterio de la vida; las razones de la historia y las perspectivas de la evolución; si el ser humano es bueno y hasta la posibilidad de que existan universos multidimensionales. Todo entra en el radar de una Humanidad siempre ávida en la búsqueda de conocimiento. Siendo así, no hay modo de no plantearnos: ¿en qué momento, en qué espacio geográfico, bajo qué autoría, adscripto a qué cultura, el ajedrez, el más influyente, metafórico y enigmático de los pasatiempos creados alguna vez hizo su aparición en la Tierra?

En el terreno de determinar el origen del ajedrez, parafraseando a Marcel Proust, y tal cual titulamos el presente trabajo, estamos *“En busca del tiempo perdido”*, en la búsqueda del exacto hito inicial cuando, como lo dijera el argentino y universal Jorge Luis Borges: *“En el Oriente se encendió esta guerra/cuyo anfiteatro es hoy toda la Tierra”*. El poeta, en su insuperable trabajo, de inmediato agrega: *“Como el otro, este juego es infinito”*. Como el otro, claro, como el juego del amor (en definitiva, el de la

vida). De ahí la importancia en desentrañar la fuente primera del ajedrez ya que se trata de un auténtico *Big Bang* que encarna un misterio fundacional que resulta necesario intentar de atrapar.

Desde antaño mucho se ha investigado sobre esta cuestión. El ajedrez, en tanto juego de tablero, es a la vez símbolo, mito y rito, motivos más que suficientes, por su conexión con valores tan profundos de la Humanidad, para pretender conocer su génesis. En los últimos tiempos, a la vez de haberse obtenido nuevas evidencias a viejas hipótesis, se plantearon otras posibles explicaciones que podrían ser consideradas incluso como novedosas. En este documento se procurará hacer una revisión integral de todas ellas, con especial atención en las teorías más relevantes; y se mencionarán otras que, o han sido ya virtualmente abandonadas, o corresponden a especulaciones no basadas en la ciencia o la historia, sino que reportan al campo de los mitos, leyendas o relatos de índole literaria.

A manera de epílogo, tras listarse *lo que sabemos, lo que suponemos y lo que ignoramos* sobre esta cuestión, considerando el estado de arte de las investigaciones en la materia, apoyándonos en argumentos veraces y descartando los que resultan falsos, se instará a la construcción de una visión holística (¿una teoría del todo?) en aras de explicar el origen del ajedrez.

Es que, si se profundiza en una línea en la que se abandonen los prejuicios y las visiones sesgadas, contemplándose sólo las constataciones basadas en evidencias científicas, se estará muy probablemente en condiciones de erigir una unívoca explicación que confluya en un tronco común. Creemos que es posible alcanzar ese objetivo aunque, lo sabemos, hay un ancho espacio aún por recorrer.

Quizás no estemos tan lejos. Cuando resolvamos este intríngulis podremos decir, como Proust bautizó al último de los volúmenes de su magna novela, que estaremos en presencia de "*El tiempo recobrado*", momento en el que terminemos por descubrir *cómo, cuándo y dónde* el ajedrez apareció. Juego proverbial en el que, al menos así lo cree el hombre, la voluntad puede imponerse al destino.

SIN CONSENSO SOBRE LOS ORÍGENES DEL AJEDREZ

Se han trazado numerosas teorías respecto de la génesis del ajedrez. Varias de ellas tuvieron sólo la fuerza de la leyenda o del mito; o la belleza de la imaginación literaria, la que muchas veces estuvo asociada a la poesía.

En los mitos fundacionales generalmente el juego surge como representación modélica de batallas en las que los adversarios intentan dirimir supremacías. Así será por ejemplo en la leyenda que indica que fue inventado por la esposa del rey de los asuras, Rāvana, con la idea de distraer a su marido con una imagen bélica, menos comprometida que los combates sangrientos reales, en tiempos en los que su reino era asediado por el dios Rama. En igual sentido existe otro relato originado en la India respecto de que el juego fue concebido representando un enfrentamiento armado entre las huestes de Talkhand y Gav, buscando a la vez el consuelo de Paritchea, la reina que era madre de ambos, quien estaba muy afectada no sólo por esa lucha entre hermanos sino aún más por la muerte de uno de ellos.

Esta especificidad en términos de confrontación fue destacada por el orientalista austriaco Fray Paulino de San Bartolomé quien, en el siglo XVIII, señaló que en la cultura india "*Los brahmanes enseñan a la juventud la ciencia de la guerra por medio de juegos*". Por su parte, en la tradición china, concordantemente, se señala que el juego fue creado a imagen de una importante acción bélica que enfrentó a dos reinos, preámbulo de la constitución de un nuevo imperio a partir de la ascunción de la dinastía Han en tiempos precristianos.

A los relatos épicos, que sólo exigen belleza en su enunciado, se les contraponen los rigurosos análisis de índole científica con base histórica, a partir de los cuales se pueden construir hipótesis que resulten del más alto grado de verosimilitud posible. Por lo que sólo éstas requieren la fuerza de las evidencias y de la demostración. Las otras, quedarán en el campo de lo persuasivamente mágico.

Algunas teorías, como aquellas que sostienen una fuente original egipcia o griega, tuvieron momentáneamente cierto vigor, para luego perder fuerza explicativa por lo que, podría decirse, pasaron del plano de la historicidad al del mito. En cambio, la que pone el acento en la India, si bien en algunos casos se apoyó en epopeyas o leyendas, terminó por decantar como

históricamente muy real, permaneciendo con energía desde el momento de su propia enunciación, aunque ha perdido su aura de paradigma exclusivo. Es que han surgido enfoques alternativos poderosos que apuntan a un origen chino o incluso a la posibilidad de que el juego hubiera sido producto de un proceso de sincretismo con aportes multiculturales.

Al revisar las posturas de quienes sostienen cada una de ellas, es posible advertir una cuestión que resulta humanamente comprensible: la generación de lo que podríamos considerar *problemas de sesgo*. Se aprecia en muchos casos que los respectivos investigadores, al adscribir explícita o implícitamente (tal vez *a priori*) a una postura dada, suelen magnificar acríticamente los factores que les resultan propicios, ignorando o minimizando la relevancia de aquellos otros que puedan resultar contradictorios o conflictivos a sus propias ideas. Además terminan por ignorar explicaciones alternativas que, en muchos casos, pueden aportar elementos que permitan, integrando las evidencias comprobadas de cada posición, la construcción de una hipótesis más amplia y unívoca.

A lo largo de este trabajo se procurará especialmente recrear, con la mayor objetividad posible, cuáles son las principales tesis vigentes sobre el origen del ajedrez, señalando sus debilidades y fortalezas. Más que adscribir a una postura específica, sin preconceptos, se analizará cada una de ellas tomando los elementos que resulten factibles y desechando los improbables, con el propósito de establecer un inventario compartido. Se parte de un supuesto implícito: aún no está dicha la última palabra sobre la cuestión, por lo que se reconoce que hay un vasto camino por explorar en esta búsqueda de la verdad.

Tal vez se podría llegar a imaginar que es posible que nunca se logre saber a ciencia cierta (salvo que se habiliten en algún momento los viajes a través del tiempo) cuál fue ese mágico momento en el que el ajedrez apareció sobre la Tierra. En cualquier caso, en la riqueza de la diversidad de hipótesis planteadas, advertimos un hecho incontestable: el ajedrez es un objeto de estudio del máximo interés; por lo que está muy lejos de resultarnos indiferente.

PUNTO INICIAL DE ACUERDO: UN PROTO-AJEDREZ¹ INDIO INGRESA A BAGDAD EN EL SIGLO VI DE LA ERA CRISTIANA

En la evolución del conocimiento, el primer hito indudable se da con el ingreso a Bagdad en el siglo VI después de Cristo de un proto-ajedrez procedente de un reino indio.² A partir de ese momento se ha determinado, con bastante precisión, cuál ha sido la progresiva secuencia de difusión del juego hasta su definitiva universalización tras un sucesivo proceso de metamorfosis que lo llevó a su actual identidad.

Cuando los musulmanes un poco más tarde, en el segundo cuarto del siglo VII, conquistan los territorios del imperio sasánida, toman para sí el juego y, con ligeras modificaciones, en particular procurando que el diseño de los trebejos no tuvieran imágenes para no contradecir la prohibición del *Corán*, serán quienes principalmente (pero no los únicos) habrán de introducirlo en Europa siempre en el transcurso de ese largo periodo que fue la Edad Media.

Será en ese continente en donde, tras un proceso de incorporación, transformación y sistematización, irá mutando hasta adquirir su moderna y definitiva forma, particularmente a partir de la contribución de la escuela valenciana que introduce los movimientos ampliados del alfil y de la dama, pieza ésta que es un aporte occidental en reemplazo del exótico visir, con lo que se dará la especial circunstancia de que una figura femenina, por vez primera, hace su aparición en el juego, revolucionándolo, tanto en su formato cuanto en su contenido.

El vector de transmisión ulterior del ajedrez, desde el momento en el que se verificó su ingreso a Bagdad a manos de una comitiva india, se puede rastrear con absoluta claridad. Lo propio sucede aún si nos situamos en la otra teoría predominante, la que pone como fuente primordial a un modelo originado en China. Lo que sucede es que, bajo este último

¹ El ajedrez tal como hoy lo conocemos es un producto evolutivo. Cuando se hace referencia a tiempos pioneros, lo más correcto es hablar de que en cada caso se está en presencia de un prototipo de ajedrez o proto-ajedrez. Tales son los casos del *chaturanga* o del *xiang-qi*, entre otros, de los que se hablará puntualmente en el curso de este documento.

² Sobre este punto los relatos coinciden casi absolutamente. Salvo la duda planteada por los italianos Gianfelice Ferlito y Alessandro Sanvito quienes, tal vez por problemas de homonimia, en vez de reconocer que ese episodio se dio durante el reinado de Cosroes I (531-579), como es ampliamente aceptado, dan como alternativa que ello hubiera acontecido en vigencia del mandato de su nieto, Cosroes II (591-628). Fuente: *Origins of Chess - Protochess, 400 B.C. to 400 A.D.*, Ferlito & Sanvito, en The Pergamon Chess Monthly September 1990 Volume 55 No. 6, en <http://history.chess.free.fr/papers/Ferlito-Sanvito%201990.pdf>.

supuesto, se entiende que en todo caso ese juego se expandió hacia el este y el oeste, incluida la India, por lo que su canal de propagación termina convergiendo con el que tuvo como eje la secuencia conocida, esa que va desde este último territorio hasta Persia.

En ambos casos geográficamente estamos en el curso de la ruta de la seda en la cual no sólo mercancías se trasportaban; también lo hacían, desde luego, personas y, con ellas, elementos de la cultura de los viajeros, entre los que se incluían sus principales pasatiempos. Los juegos de tablero, en ese contexto, eran útiles como elementos de distracción y tenían una característica que favorecía su inclusión en las caravanas: por su tamaño eran fácilmente manipulables.

Establecido con precisión este entorno temporal (siglo sexto de la era cristiana) y espacial (el ingreso desde la India a Bagdad), queda aún por discernir qué aconteció antes con el magno juego. Accedemos, pues, en el ámbito de las conjeturas; las certezas quedan de lado; las controversias aparecen, y coexisten diversas miradas. Por lo que tendremos que dirigir los esfuerzos de investigación remontándonos en la cronología, ampliando el campo de análisis hacia todos los confines, de forma de aproximarnos a la determinación del mítico momento fundacional en el que surgió el ajedrez.

ORIGEN PERSA DEL AJEDREZ: HIPÓTESIS DESCARTADA CONFORME ELEMENTOS DE SU PROPIA CULTURA

Resulta del todo comprensible que las teorías sobre una paternidad específica del ajedrez provengan de fuentes directas de cada cultura, más allá del origen de los autores que eventualmente la sostengan.³ En ese proceso de determinación se apela, fundamentalmente, a las crónicas contenidas en relatos muchas veces épicos y, cuando es posible, a la datación de los hallazgos físicos producto de excavaciones arqueológicas.

En el caso de la primacía indiana es notable que las crónicas más conclusivas no correspondan a su propia literatura, sino que provienen de fuentes persas. En una ruptura de los consabidos nacionalismos, expresiones de este último origen son primordiales para reconocer que el juego les era exótico. Al decir que el juego ingresó desde la India, los

³ Será por caso un autor español (catalán) quien sostendrá con mayor fortaleza la idea sobre un origen egipcio del juego. A estudiosos ingleses, por su parte, se les deberá primordialmente el desarrollo de la tesis sobre una génesis indiana.

persas admiten implícitamente que no eran sus inventores. Por lo que las miradas en principio se deben dirigir a la vecina nación. Ello se sustenta en concordantes relatos escritos que han sido admitidos por el conjunto de los historiadores en el asunto por lo que, si bien por razones epistemológicas no nos atrevemos a considerar que estamos en presencia de una verdad absoluta, al menos se le acerca lo suficiente.⁴

Por manuscritos tempranos⁵ en idioma pahlavi (persa medio),⁶ y otras obras muy influyentes de la literatura de Medio Oriente⁷ de fines del primer milenio, tales los casos de *Las praderas de oro y las minas de gemas* del árabe Al Masudi (896-956) y *Shāhnāma (El Libro de los reyes)* del persa Ferdousí (935-1020), sabemos que un proto-ajedrez, se cree que el *chaturanga (catur-aṅga, चतुरङ्ग* en sánscrito), ingresa a Bagdad en el siglo VI después de Cristo desde una comarca del nordeste, como parte de los preciosos regalos que le envía un rajá indio que deseaba congraciarse con Cosroes I, el poderoso *Rey de reyes*, quien era debidamente asistido por el sabio Bozorgmehr (Wuzurgmihir).

Si los persas, entonces, no pueden ser considerados los padres del ajedrez, conforme lo que se revela en su propia historiografía, en cambio habrán de tener un decisivo rol como agente de difusión. Al comienzo se

⁴ Cuando se procede a consultar el trabajo de los diversos especialistas que se ocupan del origen del ajedrez, es habitual notar que una cuestión, incluso una que parece más evidente, puede ser objeto de una mirada alternativa. Por esta razón, trataremos, a lo largo de este trabajo, de no hablar de verdades absolutas o unánimes, adscribiendo a la línea del epistemólogo alemán Karl Popper, para quien toda teoría puede ser considerada sólo como corroborada momentáneamente, pero no reputada de absolutamente verdadera debido a que siempre puede ser refutada a partir de la aparición de un contraejemplo.

⁵ Varios autores trataron el asunto, entre ellos el iraní Touraj Daryae. Se considera como el más antiguo manuscrito persa en donde se habla del juego, a *Vizārišn ī catrang ud nihišn ī nēvardašēr (La explicación del ajedrez y la invención del backgammon)*; su datación no ha sido determinada con precisión, aunque no sería posterior al S. IX. En <http://www.rahamasha.net/uploads/2/3/2/8/2328777/vc.pdf>. También de la cultura persa, y siempre con cierta indeterminación en cuanto al momento de su respectiva escritura, hay otras referencias en *Xusrō ud Rēdag (La página de Cosroes)*, *Kārnāmag ī Ardaxšīr ī Pābagān (El libro de las andanzas de Ardashir el hijo de Babag)* y *Ēvēnnāmag (Libro de Modales)*. En todos ellos se reconoce la paternidad indiana del juego. En <http://www.sasanika.org/wp-content/uploads/Backgammon-2.pdf>.

⁶ Era la lengua oficial durante la dinastía sasánida (siglos III a VII d.C.) y en la liturgia del zoroastrismo que extendió su influencia a siglos posteriores, por lo que los manuscritos en ese idioma deben corresponder a ese aproximado periodo temporal.

⁷ En este caso, y a lo largo de este documento, cuando hablamos del Oriente, no debemos dejar de enfatizar que esta caracterización depende de un punto de vista geográfico específico desde el que se realiza la mirada (la de un mundo que se asume a sí mismo como occidental). Esto, que es válido en principio para enfatizar una localización espacial (que sin duda no tiene en cuenta la redondez del planeta), tiene implicancias aún más relevantes en otros sentidos, ya que comportan una perspectiva intelectual, filosófica e incluso metafísica que, por definición, está alejada de una cultura que, entonces, debería ser definida como oriental.

apropiarán del juego bajo el nombre de *čatrang* (چترنگ en persa medio), a partir del cual emergió el árabe *šatranj* (شطرنج en árabe),⁸ modalidad con la que más tarde sería divulgado hasta que, después de su experiencia de respectiva metamorfosis, arribe a su formato que será definitivo bajo la forma del ajedrez (europeo) occidental.

Pese a estas claras evidencias de los persas considerando que el juego era de procedencia india,⁹ el investigador Nathaniel Bland¹⁰ en el siglo XIX sostiene que la paternidad le pudo haber correspondido a la nación a la cual pertenecía. Al analizar un manuscrito anónimo, que no está datado (tendría al menos cinco siglos de antigüedad y consta de... ¡sesenta y cuatro folios!), afirma que el ajedrez se inventó en Persia, pasando a la India para luego regresar en una abreviada y “moderna” forma. Se hace referencia a dos clases de juego, el convencional y el denominado *shatranj Kamil* o *ajedrez perfecto* (conocido más tarde como de Tamerlán o Timur), una versión ampliada que se disputa en un tablero de 112 casillas y con la presencia de 56 piezas. El primero sería el persa, al que Bland considera original; el segundo es el que devolverían luego los indios (supuestamente cuando el reinado de Cosroes I).



Imagen de una partida del ajedrez en la cultura persa correspondiente a un manuscrito del siglo XIV

⁸ Esas sucesivas denominaciones (también *chatrang* y *shatranj*, respectivamente), conforme análisis filológicos y lexicográficos, aparecieron a partir de adaptaciones fonéticas en los mundos persa y árabe, del nombre del juego que recibieron de la India: *chaturanga*.

⁹ Incluso Brunet y Bellet se ha permitido especular que el juego pudo haber ingresado a Persia desde el Imperio Bizantino y no desde la India. Lo más lógico sería lo contrario, como apunta el inglés Duncan Forbes al comentar que Cosroes II, nieto del rey de igual nombre, cuando fue depuesto del trono, se refugió en la corte del emperador Mauricio con sede en Constantinopla. Lo cierto es que ambas culturas estaban muy imbricadas.

¹⁰ Se puede acceder al trabajo de Bland en <https://archive.org/details/jstor-25228633>.

Se le atribuye la invención de ese *ajedrez completo* a un sabio llamado Hakim,¹¹ planteándose historias diferentes de cómo el juego es reducido en la India, lo que hará otro consejero, el famoso Sissa (o Sassa, hijo de Dáhir) quien, en una tradición que ha llegado con fuerza hasta nuestros días, pedirá como recompensa por su invención granos de cereal. El concepto que se tenía del juego era muy elevado, al considerárselo: “...alimento de la mente, consuelo del espíritu, pulidor de la inteligencia, brillo solar del entendimiento, el que ha sido preferido por su filósofo inventor, por encima de todos los otros medios con los que se puede acceder a la sabiduría”. Un punto interesante es la connotación religiosa que se le asigna, ya que: “...el tablero representa a los Cielos, en cuyos escaques están las Casas Celestiales y las Piezas Estrellas...”.

Bland, en apoyo de su tesis, señaló un hecho muy interesante: los nombres de las piezas asignadas por los persas permanecen, con ligeras corrupciones lingüísticas, en otras culturas, después de las etapas sucesivas que tuvieron en su evolución. Por el contrario, los que originalmente tuvieron en la India, han sido definitivamente olvidados y ni siquiera subsisten en el propio subcontinente.¹² Otro elemento que se ha utilizado de forma independiente para enfatizar una supuesta primacía persa es de naturaleza geográfica. Se ha argumentado que, cuando sus escribas en la antigüedad hablaron de un reino hindú, en el contexto de las fronteras que han sido tan móviles, tal vez las caravanas que trajeron el juego desde el este podrían provenir de un territorio que no era la India, que correspondía a una provincia del propio imperio persa (en Juzestán).

El investigador español Ricardo Calvo,¹³ por su parte, insiste en la posibilidad de un eventual origen iranio, para lo que se apoya en varios argumentos, fundamentalmente en que las primeras menciones escritas son persas, y no indias, y en el hecho de que no hay hallazgos arqueológicos de piezas de esta última procedencia aunque sí existen correspondiendo a Persia. Pese a lo expuesto, terminará admitiendo que el *chaturanga* es un proto-ajedrez que, por ende, es previo al *čatrang*. Y de

¹¹ Debe hacerse notar que, en la religión musulmana, uno de los nombres de Alá es precisamente Al-Hakim (الحكيم), o sea “El Más Sabio, El Más Juicioso”.

¹² Se exceptúa el caso de la denominación de la torre: *rat’h/rot’h* en sánscrito, expresión algo emparentada con el *rook* del inglés que seguramente deriva del *rochus* del latín.

¹³ Fuente: *On the origin of chess – Some facts to think about*, Ricardo Calvo, Madrid, 1996, en http://www.cais-soas.com/CAIS/Sport/chess_calvo.htm.

eso precisamente se trata: de ubicar el juego que, siendo parte del ciclo de difusión cultural, sea uno que hubiera aparecido en época previa.

Este planteo, así como en general la problemática que abordamos, connota una importante cuestión: ¿qué se puede considerar ajedrez o en todo caso proto-ajedrez y qué no? Al respecto se han diseñado a lo largo del tiempo algunas posibles interpretaciones. Sin ser exhaustivos, podríamos asumir que deben verificarse al menos las siguientes situaciones para considerar a un juego determinado dentro de esta taxonomía: 1) Que se dispute sobre un tablero de 64 escaques; 2) Que existan 32 piezas a disposición de los jugadores (sin importar el número de estos, pueden ser 2 o 4, lo que permite considerar al *chaturanga* de cuatro jugadores y al *chaturaji*; 3) Que las piezas tengan formas de movimiento diferenciadas (con lo que tienen diversas jerarquías), y 4) Que una de ellas (sin especificarse su denominación, puede ser el rey o el general) se procure dominar, atacándola sin escapatoria posible (y, con ello, dar por finalizada la partida). En estas condiciones no sería un proto-ajedrez el *ajedrez de Kamil o Tamerlán* ya que no cubre las dos primeras condiciones.



Imagen de un ajedrez de origen persa evolucionado a su forma árabe (shatranj) correspondiente al siglo XII exhibido en el New York Metropolitan Museum of Art

Volviendo a la línea argumentativa que intenta colocar la cultura persa en el comienzo del segmento de tiempo en el que se ha desarrollado el ajedrez, se puede asegurar que es muy limitada ya que, además de no tener suficiente fuerza explicativa, tampoco llega a afectar a las otras teorías poderosas que se han sostenido, con base en India o China o en el contexto de un sincretismo cultural, todas con evidencias empíricas

mucho más sólidas y de datación muy anterior respecto de las ofrecidas en el caso de los iranos.

Ello no obsta a que la comarca persa constituyera un punto central para el ajedrez en su proceso de difusión y evolución: es un hito en el camino, uno intermedio, muy importante por cierto,¹⁴ pero no el fundacional.

De lo que los iranos pueden en cambio sentirse especialmente orgullosos, es del hecho de que desde sus antiguos dominios surgió el *nard*,¹⁵ un juego que es antecedente directo del *backgammon* el cual, por su diseño, tiene componentes que resultan mucho más representativos de su cultura. Es que refleja con gran precisión el concepto cosmogónico dualista del zoroastrismo, religión que había surgido hacia el siglo VI antes de Cristo y que era la predominante en el país. Zoroastro estableció un principio divino del bien, Ormuz o Ahura Mazda, y otro del mal, encarnado por Ahrimán.

El espacio en que se lo practica, simboliza la Tierra sagrada, las piezas blancas y negras del *nard* representan los días y las noches, los dados remiten a la revolución de los planetas (son siete, es decir la suma de los lados opuestos de los cubos), los doce campos del tablero aluden a los signos zodiacales, los movimientos de las fichas remiten al nacimiento y, en su evolución, responden a las etapas de crecimiento en la vida hasta la muerte (dada en el momento de su captura); y su reintroducción denota la posibilidad de resurrección.

Por otra parte, desde un punto de vista político e histórico, este antiguo juego persa está asociado, desde su propia denominación, *nardshir*, a Ardashir, al fundador de la dinastía sasánida, lo que ocurrió en el siglo III de la era cristiana.

Se ha especulado que, de haber ingresado desde India el *chaturanga* en la modalidad de juego de *a cuatro jugadores*, en todo caso los persas inmediatamente lo hubieran simplificado a dos, para reflejar adecuadamente una férrea lucha dilemática.

¹⁴ Se entiende que fue por influencia persa que el juego habrá de ingresar en los territorios de la actual Rusia y, desde allí, se difundirá hacia el norte y oeste de ese gran país. Ya también dijimos que fue desde Bagdad que el juego habría partido rumbo a Bizancio por lo que, en este caso desde el este, ingresará a Europa. Con todo lo más relevante es que los árabes lo recibirán directamente de los persas y lo llevarán junto a ellos por los territorios que ocuparán en su proceso de expansión por tres continentes.

¹⁵ Es muy probable que este juego persa sea una derivación más o menos directa del *Juego Real de Ur* que habría aparecido hacia el año 3.000 antes de Cristo.

El ajedrez que venía de la India, entonces, en su carácter de imagen de guerra que remite consecuentemente a planos terrenales, no hubiera sido el mejor exponente de los valores metafísicos que imperaron en la sociedad persa durante tantos siglos de esplendor, esos que el *nard* representaba más cabalmente.

ORIGEN INDIO DEL AJEDREZ: EL PARADIGMA PREDOMINANTE

La casuística tradicional atribuye la paternidad del ajedrez a una fuente exclusiva. En esa línea de análisis, la que ha tenido mayor predicamento desde los lejanos tiempos en que se produjo su propia concepción, es la que pone el acento en un origen indiano. Con todo, se registra una particularidad notable: a la hora de sustentarla, existe una mayor apoyatura en constataciones documentales que son exóticas a esa cultura y no tanto en otras derivadas de sus propios anales. Por otra parte, los aportes conceptuales para su formulación y posterior divulgación corresponden fundamentalmente a historiadores europeos, en especial británicos.¹⁶

Inversamente, la hipótesis de un origen chino no fue adecuadamente explorada. Esta situación puede deberse a cierta asimetría política: mientras la India fue durante mucho tiempo una colonia inglesa, China permaneció cerrada al escrutinio extranjero.¹⁷ Si bien con la evolución del estado de las cosas se pueda, a partir de elementos de juicio que surjan o que sean reexaminados, fortalecerse la perspectiva sinológica, por lo pronto la tesis que sitúa a India como el punto de partida del ajedrez es la que continúa siendo predominante.

En ese orden se aprecian dos conceptos claves: *chaturanga*, expresión que se emplea para referirse al proto-ajedrez indio por excelencia, y *ashtāpada* la cual, si bien también es aplicable a su condición de

¹⁶ Sucesivamente, sostuvieron esta tesis los británicos Thomas Hyde, a fines del siglo XVII; Hiram Cox y Duncan Forbes, en el XVIII y comienzos del siguiente; el holandés Antonious Van der Linde, el francés Nicolás Fréret, y los alemanes Hans Maßmann, Tassilo Von der Lasa y Albrecht Weber, en el XIX. Estos desarrollos serán recogidos y profundizados por otro gran historiador inglés, Harold Murray, ya en el siglo XX, quien estableció el canon predominante en la materia. En el siglo XVIII otro habitante de la isla, William Jones, además de adscribir a esta corriente, más poéticamente le asignará al juego un origen mítico, al crear una diosa específica: *Caissa*. En esa misma centuria habrá otro escritor, que suele ser ignorado, que también sostuvo la precedencia india: el fraile austriaco Paulino de San Bartolomé.

¹⁷ El investigador alemán Gerhard Josten, quizás a tono de broma, llegó a preguntarse qué hubiera sucedido en materia de teorías de fuentes del ajedrez si los ingleses, en vez de colonizar India, hubieran hecho lo propio con China.

entretenimiento,¹⁸ más ampliamente se la utiliza para aludir a un tablero de 64 casillas en diseño de 8 líneas horizontales por 8 verticales sobre el que se disputan diversos juegos. Cuando se revisa la literatura india ancestral en idioma sánscrito, se procura hallar alusiones a ambos términos ya que nos pueden ofrecer pistas importantes sobre la antigüedad de esas prácticas lúdicas.

Al analizarse el *Rigveda* (*Rgveda*), el más antiguo de todos los textos de la cultura hinduista, que es del segundo milenio antes de Cristo, se observa que uno de sus Himnos (X – 34) está dedicado al jugador de dados, clara evidencia de la relevancia de su práctica en esos tiempos. La mención no es precisamente laudatoria ya que se les asigna un valor tan poderoso e inquietante que podían llegar a ejercer una influencia demoníaca sobre el jugador. Fernando Tola, el traductor argentino de la obra, entiende que en ese texto *“se elogia a los dados, se exalta su poder y se les suplica finalmente que dejen libre a las víctimas que han hechizado”*. Una parte significativa del aludido himno se da cuando se le pide al jugador lo siguiente: *“No juegues con los dados/labra tu campo, /goza con tus bienes, /estimándolos en mucho. /Allí están las vacas /ahí está tu mujer...”* para, a continuación, requerirle a los dados: *“Haced amistad con nosotros, /y tenednos compasión, /no nos hechicéis /con vuestra cruel magia...”*.

Estos peligros, de alguna manera podrían extenderse a las versiones indias pretéritas del ajedrez, si se considera que los dados formaban parte de sus prácticas, al menos durante un lapso temporal bastante prolongado,¹⁹ según lo sabemos por el gran historiador británico Harold Murray. Si su empleo podía alentar comportamientos irracionales, y por ello ser repulsivas para las religiones que sucesivamente predominaron en el subcontinente (hinduismo y budismo), también podía el juego ser condenado al quedar en muchos supuestos asociado al régimen de

¹⁸ El *ashtāpada* en tanto juego podría ser similar al *pachisi* (deriva a su vez del *chaupar*) muy popular en India y Pakistán. Es del tipo de juego de carreras, se usan los dados y el objetivo de cada competidor es mover todas las cuatro piezas completamente alrededor del tablero, a la izquierda, antes de que sus oponentes lo hagan. Sus reglas probables, así como las que corresponden a diversas versiones de ajedrez de Oriente, son presentadas en el trabajo del historiador libanés Nader Daoud Daou. En <https://es.scribd.com/document/334725415/Historical-Chess-Variants>.

¹⁹ No hay exactitud sobre en qué momento el dado dejó de estar presente en estos juegos de mesa. Cox asegura la existencia de un ajedrez birmano en el siglo II antes de Cristo en el que ya había sido dejado de lado. Es muy razonable suponer, no obstante, que durante un buen tiempo coexistieran el *chaturanga* (o el *chaturaji*) en sus dos modalidades, con y sin dados, en un proceso de transición. Según algunas opiniones el dado fue suprimido en la cultura india; conforme otras, ello aconteció recién en Persia.

apuestas.²⁰ Esta clase de cuestionamientos se seguirán dando, en el futuro, también en el mundo musulmán, judío y cristiano, hasta bien entrada la Edad Media, por lo que incluso el ajedrez llegará a ser objeto de prohibiciones.

En *chaturanga* y *chaturaji*, los dos protoajedrez indios, se observa la misma raíz etimológica: *chatur*, que significa cuatro, un número que en la cultura hinduista tiene un gran valor simbólico: cuatro son las castas en las que se divide la sociedad india (¡aún en la actualidad!); cuatro son los rostros que tiene el dios Brahma (para ver a su bella esposa por todos los costados); cuatro son sus manos (en una sostiene el *Rig Veda*); cuatro son los Vedas originales; cuatro son las etapas de la vida. Y cuatro es el número de las fuerzas (*anga*) que participaban de la batalla dentro del tablero, como simétrica imagen de lo que ocurría en otras de contenido real.²¹

El filólogo macedonio Pavle Bidev enfatiza que el cuatro adquiere también un especial valor si se lo asocia a los elementos naturales a cada uno de los cuales le asigna una clase de trebejo: Agua, al caballo; Tierra, al carro; Fuego, al visir; Aire, al elefante. El rey, por su parte, queda representado por un quinto, que corresponde al Éter. Es interesante destacar que esos cinco conceptos se corresponden perfectamente a los que se reconocían en el hinduismo y budismo.

Además de los respectivos reyes (*rajī*), en la modalidad de cuatro jugadores aparecen peones, caballos, elefantes y carros (o buques²²). Por su parte, en el diseño para dos contendientes se presenta también la de consejero real. En ambos casos son 32 los trebejos que participan en las

²⁰ Las apuestas no se circunscribían a dinero o bienes materiales: también se podía ofrecer a las mujeres, como en el caso de la conocida leyenda de la princesa Dilaram en el mundo árabe; y, en la experiencia india, hasta se sabe de que podía ofrecerse como recompensa partes del propio cuerpo (los dedos, por ejemplo), lo que generaba horribles consecuencias por las automutilaciones que se infringían quienes perdían una partida.

²¹ Cuando el rey indio Porus se enfrentó al macedonio Alejandro Magno en el año 326 antes de Cristo en la batalla de Hidaspes, lo hizo al frente de 20.000 hombres utilizando 300 carros, 200 elefantes y 2.000 caballos, o sea los cuatro *anga* requeridos por el ajedrez indio. La correspondencia es muy clara: los soldados de infantería representan los peones; las fuerzas de artillería y caballería remiten a los poderosos carros y los gráciles caballos del proto-ajedrez y, por último, los elefantes aparecen como un elemento típico de las fuerzas guerreras de ese país y también como pieza del juego.

²² Los carros podían transformarse en navíos (*nauka*) ya que, al ser la India un territorio muy inundable, esas piezas debían adquirir un perfil náutico que se correspondiera a las batallas que se disputaban fundamentalmente a la vera de zonas adyacentes a los grandes ríos (como el Indo).

partidas.²³ Los rivales podían ser cuatro o a veces dos ya que, en definitiva, cuando caía uno de los ejércitos, se coaligaba la fuerza caída con otra.²⁴

En cuanto a los dados, tan poderosos conforme el *Rigveda*, servían de auxilio del *chaturanga* o del *chaturaji* y alternativamente podían ser el clásico entretenimiento al ser arrojados sobre superficies planas en forma de tablero, como el *ashtāpada*, que tenía un diseño cuadrangular de 64 escaques de ocho líneas horizontales por otras tantas verticales.

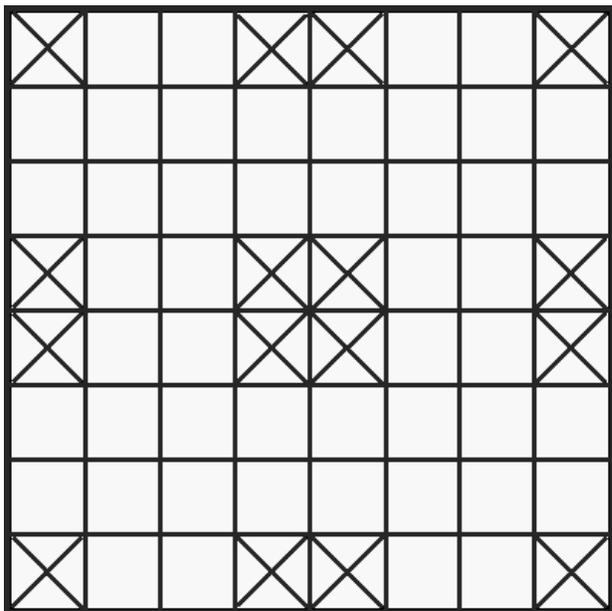
Ese era un número bien importante, tanto para los hinduistas como para los budistas. Los templos para ambas creencias debían disolver los límites entre el hombre y lo divino, por lo que eran concebidos como una miniatura del cosmos. El sacerdote-arquitecto confeccionaba su planta en tanto cuadrícula, formada por cuadrados y triángulos equiláteros dispuestos en forma de red, representando un *mandala* (un modelo o mapa del cosmos) que tenía sesenta y cuatro figuras (para los templos) y de ochenta y una (para las casas). Se trata del *vastu-mándala*, espacio que simboliza la existencia y la acción de los poderes divinos. Allí combaten los Devas contra los Asuras (ángeles contra demonios). Y en el centro se ubica el dios creador: Brahma.

En estas condiciones, el tablero debe ser visto no como una mera representación espacial o un lugar en el que se concreta una actividad humana sino, más ampliamente, como un cosmograma, siendo a la vez

²³ Que son dieciséis por jugador o por grupo de jugadores (en la modalidad de cuatro, dos de los ejércitos operan coaligados). En Cabalística, hay que señalar que ese número, el de dieciséis, coincide con los ritos del hinduismo, los *samskaras*. El hinduismo, la tercera religión del mundo actualmente, puede ser visto como tal o en tanto cultura. Sus escritos sagrados se remontan al siglo XV antes de Cristo. Las aludidas prácticas religiosas (que son también seguidas en el jainismo y en algunas vertientes budistas) son cumplidas a lo largo de la existencia, comenzando por el ritual de fecundación (de los padres) y finalizando con el funeral (del ser tiempo atrás concebido). Si bien su número puede variar, son dieciséis los sacramentos, conforme el *Grija-sutra*, tantos como los trebejos del juego en el ajedrez.

²⁴ Si bien no es la teoría que hoy predomina, se ha sostenido que se pudo haber evolucionado de un juego de cuatro contendientes a otro de dos. Si hubiera sido así, podría tener una explicación histórica: en la India originalmente había numerosos reinos, por lo que podían darse múltiples enfrentamientos entre ellos en busca de dominación (en esas condiciones un juego de cuatro participantes es más razonable que uno de meramente dos). Cuando el país se asume como un todo, ya hay un solo enemigo: el externo, por lo que la lucha se circunscribe entre los unos y los otros. El primer imperio en el subcontinente, el Maurya, duró poco más de una centuria, derrumbándose hacia el siglo II antes de Cristo. Tras el desmembramiento en diversos reinos, se reunificará el país bajo el gran Imperio Gupta, que comenzará a regir desde el siglo IV de la era cristiana, tiempo en que se difundirá el budismo, incluso en China. Este momento podría coincidir con la vigencia de una versión protohistórica del ajedrez que se jugara ya exclusivamente a dos jugadores. El *chaturanga* tenía por ende el marco apropiado para su aparición.

representación y actualización del poder divino y un camino para la iluminación.²⁵



Diseño del ashtāpada en el que se disputaban diversas clases de juegos y se arrojaban los dados (se puede observar algunos escaques marcados -por motivos que se desconocen- y su falta de coloración)

Vinaya-piṭaka (Cesto de la disciplina), que es de los siglos IV a III antes de Cristo, forma parte de los *Diálogos de Buda*. Si bien no es considerado un libro sagrado (el budismo no los tiene), adquiere una gran relevancia dado que allí se establecen las reglas de conducta que deben ser respetadas. En ese orden se les exige a los monjes (samanas y brahmanas) estar concentrados en las prácticas morales y, por ende, que se abstengan de los juegos, ya que su empleo debilita la vigilancia, puntualmente no hay que “jugar al ajedrez en tableros de ocho o diez cuadrados; jugar al ajedrez imaginario usando el cielo como tablero; jugar al ajedrez con tablero en forma de luna”. Está claro, entonces, que la recomendación apunta a los pasatiempos en los *ashtāpada* o *daśapada* que se extiende a la acción de arrojar dados sobre ellos.²⁶ El investigador germano Andreas Bock-

²⁵ Así lo asegura el catalán Gaspar Pujol Nicolau en *Traditional Cosmological Symbolism in Ancient Board Games*, Universitat Internacional de Catalunya, Barcelona, 2009, en http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/387431/Tesi_%20Gaspar_Pujol_Nicolau.pdf;jsessionid=405858543239776932B35A7395F5740A?sequence=1.

²⁶ Fuente: *Brahmajala Sutta, The Supreme Net, Discourse on “What not to Do”*, en http://www.americamyanmar.net/Buddha/Book/Brahmajala_Sutta.pdf.

Raming puntualiza que una mención en igual sentido se incluye en otro texto budista de la época: *BrahmajĀlasutta*.²⁷

Por otra parte en *Sūtrakṛtāṅga*, que es del mismo periodo aproximado que los anteriores, considerado uno de los primeros escritos que pertenecen al jainismo (religión no teísta que surgió en India en el siglo VI antes de Cristo), también se desaconseja su práctica: “*No deberían aprender a jugar al ashtāpada, no deberían hablar nada prohibido por la ley; un hombre sabio debería abstenerse de peleas y disputas*”.²⁸

En el *Mahābhāṣya*, una Gramática del siglo II antes de Cristo que se le debe a Patañjali, se analiza el término *ayanayina* (“*mover a la ayanaya*”), que dos centurias atrás había presentado Pāṇini en su influyente primer trabajo del género: *Aṣṭādhyāyī*. Con esa expresión se alude a los movimientos de algunas piezas sobre un tablero, por lo que se interpreta que esta es una primera referencia india a un juego de mesa diferenciado del espacio sobre el que se lo disputaba, que bien podría ser antecedente del ajedrez, conforme los estudios del indologista germano Paul Thieme.²⁹ Sin embargo, lo más probable que el juego en cuestión sea el *pachisi* o el *chaupar*, tal como lo sostiene el profesor indio Madhukar Anant Mehendale.³⁰

El *Mahābhārata*, la gran epopeya india de datación algo imprecisa,³¹ atribuida a Vyasa, refleja la guerra entre dos familias relacionadas (el Kaurava y Pāṇḍava). En su curso el tema del juego adquiere centralidad

²⁷ Fuente: *The Gaming Board in Indian Chess and Related Board Games: A Terminological Investigation*, en <http://ex.ludicum.org/publicacoes/bgsj/2.pdf>.

²⁸ En <http://www.archive.org/stream/sacredbooksofthe025070mbp#page/n343/mode/2up/search/chess>, donde se incluye el *Noveno sermón, llamado La Ley*. Sin embargo en otros textos de esta creencia se habrá de recomendar su práctica a los jóvenes príncipes, como lo destaca Bock-Raming.

²⁹ Como el tablero se usaba para arrojar los dados, la explicación de un movimiento que podía darse en el sentido de las agujas del reloj o contrario, denota la aparición de piezas diferenciadas. Ello podría ser la pauta de la existencia de un juego que se practicara sobre la superficie (¿el *chaturanga*?).

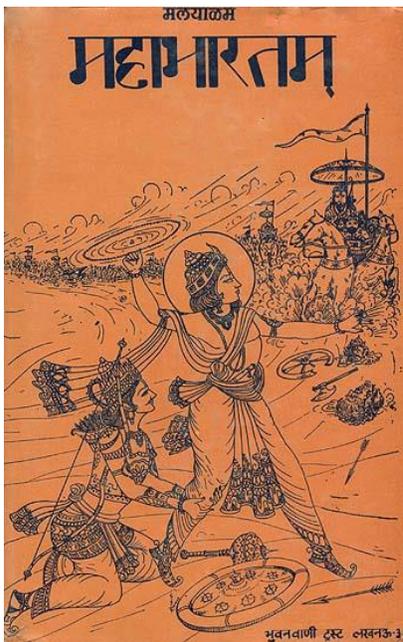
Fuente: *Chess and Backgammon in Sanskrit Literature, en Indological Studies in Honor of W. Norman Brown, American Oriental Series, Volume 47, New Haven, Connecticut, 1962*, en <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=inu.30000011343575;view=1up;seq=232>.

³⁰ En *Does Patañjali on Pāṇini 5.2.9 refer to Chess?*, incluido en el libro de Deshpande y Hook citado en la bibliografía. El orientalista alemán Heinrich Lüders, por su parte, en el siglo XIX había también especulado que el juego aludido podría ser el *backgammon*.

³¹ Debido a su monumentalidad, este relato fue escrito en un gran espacio de tiempo, sin precisión de autoría. Para algunos corresponde a un ambiente temporal situado en el siglo III a. C. Para otros, se remonta a tiempos mucho más antiguos. Como está escrito en sánscrito moderno (a diferencia de los Vedas que están en sánscrito antiguo), su datación es menos lejana en el tiempo aunque, como el texto contiene testimonios de la tradición oral, corresponden a historias que de todas maneras son muy ancestrales.

ya que, arrojándose los dados, se deciden cuestiones centrales. Así Yudhishtira, hijo del dios Dharma, que tenía derechos de herencia al trono real, perderá todo, incluyendo a sus hermanos, y su esposa, y será conducido al exilio durante doce años.³²

Existe una única traducción al español de esta extensísima obra que se le debe al autor argentino Hugo Labaté, quien fue consultado sobre la eventual inclusión del ajedrez en ella. Señala un único momento que podría estar asociado, lo que sucede en el *Virata Parva*, Tomo 4, Sección 1, donde se ubica a Yudhishtira de regreso del exilio luego de supuestamente haber aprendido en el interregno “la ciencia de los dados”; se presenta ante el rey, en cuyo contexto se hace la siguiente referencia: “Me presentaré ante él como un Brahmin, cuyo nombre es Kanka, habilidoso con los dados y aficionado al juego, y seré cortesano del magnánimo Rey. Y entretendré al Rey y a sus cortesanos y amigos moviendo hermosos peones de marfil, coloreados en azul, amarillo, rojo y blanco sobre los tableros de juego”.³³



El Mahābhārata en una versión en idioma sánscrito

³² Al cabo de todo el dios Kṛṣṇa vendrá en su ayuda, lo conducirá a la victoria y, en definitiva, a la inauguración de una nueva era.

³³ En otra versión consultada, en ese caso en idioma inglés, se aprecia que el traductor, Pratap Chandra Roy, habla directamente, en forma algo impropia desde luego, de *tableros de ajedrez* (“chess-boards”) y no de *tableros de juego* como más correctamente indica Labaté. En <http://www.holybooks.com/wp-content/uploads/Mahabharata-VOL-4.pdf>.

Al respecto el traductor agrega: “Probablemente se trata de una referencia al *chaturaji*, un juego de tablero que se jugaba con piezas de cuatro colores uno para cada jugador: marfil blancas (*dāntān phalair*), de oro amarillas, piedra verde (*vaiéüryān*) y piedra rojas (*jyoti rasaiù*) y tirando dados negros y rojos (*kýáákää* y *lohitákää*). La traducción debería decir: ‘moviendo peones de marfil, oro, piedra verde y piedra roja, al tiro de los dados rojos y negros’. A diferencia del ajedrez, en este juego entra el azar”.

O sea que, si bien en el texto el juego de *chaturanga* no es explícitamente mencionado, y tal vez tampoco sea el *chaturaji* como se sugiere ya que este juego pudo haber aparecido aún más tarde que aquél, al menos se alude a un pasatiempo de tablero en el que se podían registrar movimientos de piezas con una complejidad mayor que el mero hecho de arrojar dados. Quizás se trate del *gyan chauper*, juego indio de tiempos prehistóricos el mismo con el que se cree Yudhishtira perdería todas sus pertenencias, que se popularizó por todo el mundo ulteriormente bajo el nombre de *juego de serpientes y escaleras* (respectivamente los vicios y virtudes en el camino de superación en la vida y búsqueda de la salvación o Moksha). Otra cuestión que queda clara del pasaje citado es que se estaría ante una versión para cuatro jugadores ya que ese es el número de colores de las distintas fichas que participan.³⁴

Del mismo modo en el *Rāmāyaṇa*, el otro texto épico indio, en este caso atribuido a Vālmīki, que es de aproximadamente el siglo III a. C., al considerarse la regularidad de las calles y las casas de la sagrada ciudad de Ayodhya (en el segmento 1.5.16), se la califica de colorida, se ensalza la belleza de sus mujeres y se mencionan los edificios palaciegos de una urbe que “*está dispuesta como un tablero*”. El término que exactamente se usa es el de *astapadakaram*,³⁵ es decir el del *ashtāpada*, el que puede ser

³⁴ En el *chaturanga* se aprecian también cuatro colores para los distintos ejércitos: rojo, en el este; verde, en el sur; amarillo, en el oeste; negro, en el norte. Las alianzas quedaban marcadas entre las filas verdes y negras, por un lado, y las rojas y amarillas, por el otro. Una particularidad del tablero es que los escaques no estaban coloreados. En cuanto a las piezas, el carro (equivalente a la torre), el caballo y el rey se movían como actualmente, el elefante (que habrá de evolucionar en alfil) lo hacía con movimiento restrictivo en diagonal. Si se acepta que el paso se dio de cuatro ejércitos a dos (lo que es controvertido), se genera la incorporación de una nueva pieza, la del consejero real (visir para persas y árabes, a partir de la cual luego en Europa surgirá la reina, la que originalmente conservaba la original movilidad muy reducida). La coronación existía en versiones tempranas del juego (se especula que, en la variante de cuatro jugadores... ¡se podía coronar en rey!). Las reglas del *chaturanga* en realidad no se conocen con precisión, en ausencia de textos que lo estudien y presenten desde una perspectiva técnica.

³⁵ El pasaje en sánscrito dice “*citram astapadakaram varanariganair yutam*”, en http://nitaiveda.com/All_Scriptures_By_Acharyas/Historical_Works/Ramayana-sanskrit/Ramayana_Balakanda.htm.

considerado como superficie cuadrículada³⁶ como en esta cita o, también, en tanto juego de mesa, en ambos casos estrechamente vinculado con el futuro *chaturanga*.³⁷ Además en este influyente relato aparece en varias oportunidades mencionado el ejército con la precisión de que estaba conformado por “*cuatro angas*”. Por su parte, el único campeón mundial de ajedrez que ha dado India, Viswanathan Anand, confiesa que su abuela, a la tierna edad de seis años, al aludir a este texto, le contó una historia en cuanto a que el rey demonio Ravana inventó el ajedrez para entretener a su esposa Mandodari.³⁸

Se debe revisar asimismo el *Arthaśāstra*, que fue escrito en el siglo III antes de Cristo (alternativamente se lo ubica entre los siglos II y IV después de Cristo) por Chanakia Pandit, un primer ministro del Imperio Mauria. En ese texto, según algunos abordajes, se habló de un juego de tablero que podría ser antecedente del *chaturanga*. Como se trata de un tratado acerca del arte de gobernar, la política económica y la estrategia militar, de hecho es el primer texto indio en el que se estudia el arte de la guerra, recurrentemente son mencionados los cuatro *angas* del juego en cuestión.

Vemos claramente que, en los textos indios más relevantes de este período temprano, a lo sumo se hacen referencias concretas al juego de dados y otras aludiendo al *ashtāpada* considerado preferentemente como tablero, pero nada se dice sobre el *chaturanga*, cuyas huellas entonces habrá que hallar en periodos correspondientes a la era cristiana.

La primera mención al proto-ajedrez se aprecia en el *Harṣacarita* (*Las hazañas de Harṣa*), texto de Bāṇabhaṭṭa (Bāṇa), poeta y escritor de la

³⁶ Es interesante destacar que en otros textos indios, incluso algunos correspondientes al período védico, como el *Kāṇhakam*, que es del siglo IX a. C., se habla de que los dados se arrojaban sobre superficies conformadas por paños y no todavía sobre tableros que serán de materiales diversos. Fuente: *The Gaming Board in Indian Chess and Related Board Games: A Terminological Investigation*, por Andreas Bock-Raming, en <http://history.chess.free.fr/papers/Bock-Raming%201999.pdf>.

³⁷ “*Como el rey Indra, en su trono en lo alto, / Gobierna su bella ciudad en el cielo / Ciudad pintada, bella / Con líneas de tablero de ajedrez e incluso cuadrículados / Y ramas frescas que hacen sombra en el lago encantador*”, otra referencia específica al tablero de ajedrez conforme la versión de este pasaje de Griffith que obra en <http://www.sacred-texts.com/hin/rama/ry007.htm> (en traducción propia). Sin embargo Goldman entiende que, al usarse la expresión *ashtāpada*, en rigor se podría estar haciendo referencia a las ornamentaciones en oro de la bella ciudad. Es que esa palabra es ambigua ya que connota tanto al tablero y al juego cuanto al preciado metal.

³⁸ Fuente: <https://www.chess.com/article/view/where-was-chess-invented>. No hemos podido, de la consulta a las traducciones del *Rāmāyaṇa* a las que tuvimos acceso, verificar la inclusión de esta historia. Pero, más allá de su pertinencia, es de imaginar la gran influencia de este relato familiar en la mente de quien, con el tiempo, se habrá de transformar en uno de los mejores ajedrecistas de todos los tiempos.

corte con capital en Kanyâkubja (Kannauj), una biografía del emperador budista de ese nombre que rigió los destinos de un reino del norte de la India en la primera mitad del siglo VII. Habría concordantemente que recordar que, conforme los relatos persas, fue precisamente desde esa ciudad que provino el juego que habrá de ingresar en Bagdad en los tiempos de Cosroes I.

Por una parte, describiendo al sabio Durvāsas, un ser por naturaleza excesivamente colérico que era “*hermano de la Luna*”, al aludir a uno de sus clásicos raptos de enojo se aclara que “*...frunciendo el ceño oscureció el tablero de ajedrez de su frente, como si se estuviera en presencia del dios de la muerte...*”.³⁹ Se traza, entonces, el paralelismo entre las líneas del tablero y los surcos en el rostro del personaje, con una expresión en sánscrito con la que por primera vez queda íntimamente vinculado el primero (*aṣṭāpadam*) con el juego (*caturaṅgaphalakam*).

Más adelante, al hablarse de las virtudes de Harṣa, se señala que “*Bajo este monarca se encuentra sólo el paño usado por los devotos en la meditación, y no los documentos falsificados; las figuras reales de los escultores y no las disputas vulgares con los reyes; sólo las abejas se pelean al recolectar el néctar; los únicos pies jamás cortados son los de metro;*⁴⁰ *sólo el tablero de ajedrez enseña las posiciones de los cuatro miembros...*”, una referencia a los *angas* que participan en las batallas y en el juego, para lo cual se utiliza el término *caturaṅga*.

Kādambari,⁴¹ otro trabajo de Bāṇabhaṭṭa, incluye la siguiente referencia al trazarse el panegírico perfil de un rey llamado Çūdraka: “*Mientras él, habiendo subyugado la tierra, era el guardián del mundo, la única mezcla de color estaba en la pintura; el único tirón de pelo en las caricias; las únicas restricciones estrictas en las leyes de la poesía; el único cuidado era concerniente a la ley moral; la única decepción estaba en los sueños; las únicas barras de oro estaban en los paraguas. Solo las pancartas temblaban; solo las canciones mostraban variaciones; solo los elefantes estaban desenfrenados; solo los arcos habían cortado las cuerdas; solo las ventanas de celosía tenían una red enrejada; solo las disputas de los amantes motivaban el envío de mensajeros; solo los dados y las piezas de*

³⁹ En <https://archive.org/stream/harsacaritaofban00banaiala#page/6/mode/2up/search/chess>.

⁴⁰ Se refiere a un contexto de recolección.

⁴¹ Una versión en inglés puede ser consultada en <http://www.gutenberg.org/files/41128/41128-h/41128-h.htm#pb10>.

ajedrez dejaban cuadrados vacíos; y sus súbditos no tenían casas desiertas. Bajo él también sólo había temor por lo que sucediera en el próximo mundo...". La expresión que alude, nuevamente, al tablero o a un juego que no necesariamente es el *chaturanga*, es en sánscrito *astapadaparicayacaturabhih*. Como se trata de una novela de tono romántico, podría creerse que, siguiendo el orden de la precedente enumeración, podría asociarse la mentada disputa de los amantes a una situación en la que efectivamente sea posible que los dados y las piezas del juego dejen vacíos los escaques del tablero. Una imagen que, al menos a los amantes del ajedrez, nos podría resultar poética.

En el *Vāsavadattā* de Subandhu,⁴² romance escrito en un tiempo impreciso que algunos sitúan entre los siglos IV y V (otros lo ubican en el VII), se incluye este pasaje: “*La (temporada de lluvias) incluso el (destino de la lluvia), jugó, como si fueran piezas de ajedrez coloreadas de laca, con ranas amarillas y verdes saltando en los recintos de los campos de regadío*”. Las piezas aparecen con un inusual tono amarillo y verde que son propios del animal en cuestión. Murray destaca en el punto el uso de sendas palabras: *nayadyütair*, que podría ser traducible por piezas de algún proto-ajedrez y *koshthikā* que equivaldría a la existencia de un tablero bicolor. Sin embargo en algunas traducciones se considera que, en vez de trebejos se trataba de dados. Para el filólogo británico Frederick W. Thomas los colores de las ranas se asocian con los que caracterizan las piezas (de ajedrez o tal vez de *backgammon*); y el salto de ellas es representativo de su movimiento en un tablero cuyos escaques, a su juicio, son negros.⁴³

Dado que hay pruebas que el juego entró en Bagdad en el siglo VI d.C., las precedentes menciones correspondientes a la literatura india de periodos cristianos, deben ser consideradas tardías ya que las primeras más específicas, las de Bāṇa, son del siglo VII. Para profundizar la ausencia de sincronía, Murray afirma que será necesario esperar aún al siglo IX para obtener precisiones más concluyentes sobre el juego en fuentes literarias del país, lo que acontecerá con obras y poetas de la región septentrional de Cachemira.

⁴² En <https://archive.org/stream/vasavadattasansk00suba#page/134/mode/2up/search/chess>.

⁴³ En <http://menadoc.bibliothek.uni-halle.de/dmg/periodical/titleinfo/63131>, en *The Indian Games of chess*, ZDMG, 1899.

La primera referencia es la de *Haravijaya (La Victoria de Shiva)*⁴⁴ de Ratnākara, poema épico en el que se menciona al tablero (*an-ashtāpadam*) mas no al juego, pese a lo cual se alude a él. Es que se lo presenta a Shiva con su asistente Attahasa y, gracias a sus habilidades en táctica y estrategia, podía repeler las fuerzas de sus enemigos a pesar de que estaban constituidas por los cuatro *angas*: *patti* (infantería), *ashwa* (caballería), *rat-ha* (los carros) y *dvipa* (los elefantes).

Se puede apelar también al *Kāvyaḷaṅkāraḥ* del poeta Rudrata, que es del año 875, en el que se menciona, sucesivamente los movimientos de las piezas: carros; caballos y elefantes; conforme lo analiza el profesor indio C. Rajendran.⁴⁵ En el caso del corcel se presenta un notable antecedente de una cuestión que años después inspiraría a tantos matemáticos, entre ellos al suizo Leonhard Euler en el siglo XVIII, en cuanto a una secuencia en la que resulta posible recorrer la mitad del tablero (se presenta una superficie de 8x4) sin repetir casilla al emprenderse el respectivo recorrido.⁴⁶

Si hasta ahora la literatura india recorrida, de tono épico o novelesco, contiene a lo sumo menciones al tablero en el que se practica alguna clase de proto-ajedrez, siempre sin demasiado grado de detalle, habrá que aguardar al siglo XII para obtener en un texto más técnico menciones más explícitas. Ello ocurrirá en el *Mānasollāsa (La actualización de la mente)*, también llamado *Abhilaṣitārtha Cintāmaṇi (La piedra mágica que cumple los deseos)*, una enciclopedia producida en la porción occidental y meridional del territorio que se le atribuye a Someśvara III, rey de la dinastía Chalukya, en la que se indican diversos juegos, incluida alguna variante del *nard*; concretamente allí se presentan las versiones para dos y cuatro manos del *chaturanga*.

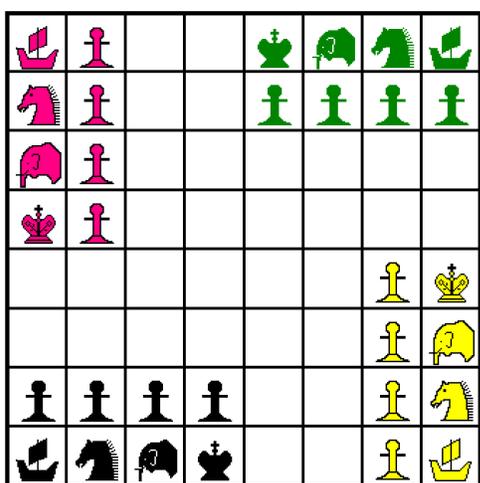
Este trabajo es muy completo desde una perspectiva técnica; en sus diversos capítulos, se habla de la posición inicial de las piezas en el tablero y de tres disposiciones alternativas prefijadas para comenzar la

⁴⁴ En <http://muk.li/wp-content/uploads/2016/04/magisterarbeit.pdf>.

⁴⁵ En https://www.academia.edu/12039179/Caturanga_Movements_in_Rudratas_Kavyalankara, *Caturaṅga Movements described in Rudraṭa's Kāvyaḷaṅkāraḥ*.

⁴⁶ En https://docs.google.com/file/d/0B_iQberlDeu5aS1DM3NuRGx2MVU/view, *Algorithms*, S. Dasgupta, C. H. Papadimitriou y U. V. Vazirani, 2006. Por eso, a la resolución del problema sobre el recorrido del caballo por el tablero de 8x8 sin tocar dos veces la misma casilla, se la define científicamente como “*El ciclo (camino o problema) de Rudrata*”. Numerosas investigaciones en materia de algoritmos se basaron en él, clara evidencia de que el juego siempre ha sido materia de análisis en el campo de la lógica y de las matemáticas. Mientras Rudrata en su resolución pone el acento en los vértices, Euler lo hará en los bordes.

partida (similares a los *ta'biyat* del *shatranj*), se establece la forma en que los trebejos se mueven previéndose la posibilidad de coronación de peón transformándose en ministro, algunas posibilidades para ahogar y dar jaque mate al rey. Podría argüirse que el manuscrito es la traducción de un texto árabe sobre el ajedrez, juego por entonces muy difundido en esa cultura. Sin embargo esta posibilidad es descartada por Bock-Raming para quien estamos en presencia de un genuino texto indio.⁴⁷ En la variante de ajedrez para cuatro participantes, desde luego desaparece la figura del ministro y los reyes en este caso pueden ser tomados por una fuerza rival; además, no se usa el dado y los colores son únicamente dos: rojo y blanco.



Diseño del proto-ajedrez indio para cuatro jugadores

De esa misma época, aunque ahora regresando al norte del territorio del país, geografía que pudo haber sido cuna del ajedrez, tenemos el *Rājatarangiṇī* (*El río de los reyes*), obra de autoría del brahmán Kalhana,⁴⁸ que se centra en el legado de los reyes de la dinastía Kashmir, en la cual se incluye este fragmento: “El rey, aunque había tomado dos reyes (*Lothana y Vigharāja*), estaba indefenso y perplejo ante el ataque al otro, igual que un jugador en el ajedrez (que ha tomado dos reyes y está perplejo acerca de tomar al tercero). No tenía entonces ningún plan oculto (de juego) para renunciar por su bien (a sus piezas). Sin embargo, no prestó atención a su antagonista que llevaba a sus caballos, peones y al resto”. Al respecto hay

⁴⁷ Fuente: *The varieties of indian chess through the ages*, por A. Bock-Raming, en <http://history.chess.free.fr/papers/Bock-Raming%201995.pdf>.

⁴⁸ Fuente: *Kalhana's Rajatarangini, a Chronicle of the Kings of Kashmir*, traducido por M. A. Stein, Vol. I y II, en <https://archive.org/stream/RajataranginiVol2/1900%20Kalhana%27s%20Rajatarangini%20Vol%202%20translated%20by%20Stein%20s#page/n237/mode/2up/search/chess>.

que recordar que en la modalidad para cuatro contendientes, cuando uno de los monarcas cae, sus fuerzas pasan a engrosar el ejército de otro de los rivales, por lo que el pasaje en cuestión es una clara alusión al *chaturaji* modalidad que, por entonces, parecía haber adquirido mucho protagonismo en comparación de lo que pudiera estar aconteciendo con el esquema clásico para dos jugadores o *chaturanga*. Quizás ello pueda interpretarse como una señal de precedencia: la versión para cuatro jugadores podría estar mereciendo más atención por el efecto novedad generalmente asociado a cierto estado de deslumbramiento.

Ya en tiempos modernos se ha dicho que: “*Kṛṣṇa y sus amigos íntimos algunas veces jugaban a pelear o a forcejear con los brazos, otras veces jugaban a la pelota y otras al ajedrez*”. Este parlamento aparece en *El néctar de la devoción* de Prabhupada Swami, autor del siglo XX.⁴⁹ La idea de que *Kṛṣṇa (Krishna)*, uno de los principales dioses del hinduismo (y avatar del gran Visnú), practique el ajedrez, es del todo sugerente y significativa y, de algún modo, conecta con una tradición que para la India es milenaria.



Kṛṣṇa jugando al ajedrez (al chaturanga) sobre el ashtāpada

Si, como hemos visto, las historias indias son bastante inespecíficas en el caso de las más tempranas; y muy tardías cuando se trata de expresiones más concluyentes sobre la existencia y las características del juego, curiosamente podría decirse que también los registros derivados de los hallazgos arqueológicos no son lo suficientemente antiguos.

⁴⁹ En <http://www.vedabase.com/es/nod/40>.

En ese sentido, al referirse a las figurillas de terracota halladas en excavaciones en las zonas de Mohenjo-Daro y Lothal (antiguamente sitios muy importantes del Valle del Indo), se dice generalmente que difícilmente corresponden a algún tipo de proto-ajedrez.⁵⁰ Sin embargo, el investigador alemán Joaquim Petzold no lo descarta,⁵¹ y si tiene razón, considerando que estos lugares corresponden a civilizaciones pretéritas, habría que creer que un juego al menos emparentado con el futuro ajedrez podría haber aparecido en el tercer milenio antes de Cristo.



Imagen de objetos hallados en el Valle del Indo exhibidos en el Archaeological Museum de Harappa, Pakistán

Existe en cambio consenso sobre la pertinencia de otras imágenes, también en terracota, halladas en este caso en las proximidades de Kanyâkubja,⁵² es decir en la misma ciudad cabecera del reino desde la cual partieron las caravanas llevando el *chaturanga* a Bagdad. Si bien tienen dataciones diversas, en cualquier caso corresponden a tiempos de la era cristiana, por lo que tampoco aseguran que el juego originado en la India posea una gran antigüedad.

Además, en estos análisis, siempre será posible discutir si estamos efectivamente en presencia de piezas que correspondan a un juego de mesa. Es que, alternativa, y sobre todo cuando se trata de imágenes muy pretéritas, quizás más probablemente puede tratarse de amuletos, juguetes, elementos religiosos u ornamentales. En ese orden, se discute la admisibilidad de sendas imágenes de un elefante y un toro que en 1972 se

⁵⁰ En <https://www.thebetterindia.com/60143/mohenjodaro-harappa-indus-valley-civilization/>.

⁵¹ Así lo asegura Greenberg en el libro citado en la bibliografía.

⁵² En <http://history.chess.free.fr/terracottas.htm>.

ubicaron en Dalverzin-Tepe (actualmente en Uzbekistán), las que serían del siglo II de nuestra era.⁵³ Mucho menos lo sería una pieza de marfil datada en el siglo VI aparecida en el 2002 en el curso de excavaciones de un palacio bizantino en la antigua ciudad de Butrint, Albania, una localización que es del todo extraña desde la perspectiva de la vía convencional de difusión del ajedrez.

Las piezas más antiguas de las que no existen demasiadas dudas acerca de que pertenecieron a un proto-ajedrez, son las denominadas de *Afrasiab*, que aparecieron en excavaciones realizadas en 1977 en las proximidades de Samarcanda.⁵⁴ Se trata de siete figurines de marfil conformados por dos soldados (peones), un caballo, un elefante (que está montado), un felino que, como tiene jinete, se especula que pueda ser el rey, y dos carros. Serían del siglo VII y VIII o sea coincidiendo históricamente con los tiempos del imperio sasánida en Persia, por lo que habría que adscribir las en tanto representativas del *čatrang*.



Imagen de algunas de las piezas denominadas Afrasiab

Esa antigua ciudad, que hoy forma parte de Uzbekistán, tuvo su apogeo sobre fines de la Edad Media en tiempos del guerrero turco-mongol Tamerlán y siempre fue un lugar estratégico en el vínculo entre el lejano y el medio oriente. Por ende, estos hallazgos arqueológicos son compatibles con todas las teorías fundacionales principales: la indiana, por su proximidad con el subcontinente; la sinológica, ya que esa comarca fue un protectorado chino; la de sincretismo cultural, por ser parte de la ruta de

⁵³ Estos hallazgos son valederos conforme estudiosos rusos que, de esa manera, pueden esgrimir que el ajedrez se inventó en territorios de esa nación. Como esa ciudad formó parte del Reino Greco-Bactriano y luego floreció durante el Imperio Kushán, en todo caso su admisibilidad podría mejor ser una evidencia de la legitimidad de la teoría de la confluencia de los juegos de la que pronto hablaremos en detalle. En <http://history.chess.free.fr/dalverzin.htm>.

⁵⁴ En <http://history.chess.free.fr/afrasiab.htm>.

la seda. Los hallazgos, entonces, pese a su relevancia intrínseca no permiten abrir luz sobre cuál de esas alternativas explicativas debe ser considerada más probable.

En 2006 se encontraron otras cinco piezas en una zona ubicada en el norte de Afganistán de similares características a las anteriores aunque, por el momento, no se determinó su real antigüedad, podrían ser concordantemente del siglo VII al VIII.

Al estudiar el tema, Jean-Louis Cazaux plantea,⁵⁵ además del sorprendente hecho de que no existan elementos arqueológicos muy antiguos en lo que respecta a territorios de la India, que lo propio sucede en el caso de China. Sobre su proto-ajedrez, el *xiang-qi* (象棋), del que se hablará con mayor detalle oportunamente, las primeras piezas descubiertas serían sólo del siglo X, las que aparecieron muy recientemente, en el 2011.⁵⁶ El investigador francés no pierde las esperanzas (tampoco nosotros) de que en el futuro aparezcan elementos de esta clase que arrojen más luz sobre la cuestión. Es más, creemos que ello puede ser crucial en el curso de las investigaciones sobre el tema.⁵⁷

Frente al detallado estado de debilidad en lo que respecta a la existencia de evidencias tempranas en su propia cultura, la admisión de la paternidad india del juego de ajedrez debe buscarse, alternativamente, en otras fuentes primordiales. La primera de todas, en lo que a escritos respecta, corresponde a un manuscrito que el norteamericano Christopher Brunner⁵⁸ ubica no más allá del siglo IX, el *Wizārišn ī Čatrang*

⁵⁵ Fuente: *L'origine des échecs: d'après l'archéologie*, en <http://history.chess.free.fr/origins-archaeo.htm>.

⁵⁶ Fuentes: *Old Chinese Chess (Xiangqi) Pieces*, en <http://primaltrek.com/xiangqi.html> y *Chinese Chess Pieces Found in Old Tomb* de Gary Askenazy, en <http://primaltrek.com/blog/2011/08/14/chinese-chess-pieces-found-in-old-tomb/>.

⁵⁷ La teoría indiana sería reforzada, por ejemplo, si se descubrieran antiguos restos arqueológicos del juego en zonas alejadas de la ruta de la seda, lo que sería una señal inequívoca de la difusión del *chaturanga* al interior del país. Inversamente, la tesis sinológica se potenciaría si se llegaran a encontrar piezas de antigua datación que remitieran al *xianq-qi*.

⁵⁸ El autor destaca que al provenir el manuscrito de la tradición oral, su real datación corresponde a periodos previos, pudiendo remontarse al propio siglo VI. Sin embargo, en traducciones del libro de Ferdousi, del que ya hablaremos, quien se basó en este mismo texto, se asegurará que es del siglo VII. En https://archive.org/stream/OnTheExplanationOfChessAndBackgammon2010/Daryae2010OnTheExplanationOfChessAndBackgammonAbarWzrinatrangUdNihinNw-ardaxr_djvu.txt y en *The Middle Persian Explanation of Chess and Invention of Backgammon*, de Christopher Brunner, *Encyclopaedia Persica*, *Journal of the Ancient Near Eastern Society*, Vol. 10, 1978, en <https://web.archive.org/web/20150420062115/http://jtsa.edu/Documents/pagedocs/JANES/1978%2010/Brunner10.pdf>.

*ud Nihišn ī Nēw-Ardaxšīr (o Čatrang-nāmag),*⁵⁹ donde se da precisa cuenta del ingreso a Bagdad en el siglo VI después de Cristo de un juego desde la India. Todo sucede conforme se refleja en este parlamento: “*En el nombre de los Dioses. Se dice que durante el reinado de Cosroes I, de Alma Inmortal, en aras de poner a prueba la sabiduría y el conocimiento de los iranés y para ver su propio beneficio, Dēwišarm, gran soberano de los indios, envió un juego de ajedrez, 16 piezas hechas de esmeralda y 16 piezas hechas de color rojo rubí...*”.

En este contexto, se insta a descubrir la lógica del juego, pidiendo el soberano del país cuatro días para resolver el desafío en busca no sólo de eximirse de pagar tributos a los visitantes sino, también, por razones de orgullo nacional. En ese exigido escenario el sabio Bozorgmehr resolverá el acertijo y, a la vez, inventará el *nard* el cual, cuando sea llevado recíprocamente a la corte vecina, no habrá de descubrirse su naturaleza por lo que, en definitiva, serán los persas quienes habrán de recibir las ofrendas indias.

Como se puede ver una clásica historia de evidente sesgo nacionalista, si bien deja en una mejor posición a la cultura del imperio con capital en Bagdad, al mismo tiempo implica un reconocimiento que será definitivo: el proto-ajedrez no es un producto propio sino que es un legado indio. Es posible apreciar en el relato otra circunstancia relevante: se trataba de un juego en la versión de dos jugadores, es decir que estaríamos en presencia, a pesar de que no se le asigna nombre alguno, del *chaturanga*.

Ya hemos visto que el *nard* es una práctica cuya cosmología se vincula al destino, en el marco del zoroastrismo imperante en el país. En cuanto al juego que proviene de la India, se caracteriza por su dimensión terrenal, al ser considerado símil de una batalla.

En consecuencia en este antiguo texto se presenta con notable precisión la tensión dialéctica que existe entre destino y libre albedrío. Podría decirse que, mientras que en el *nard*, particularmente por la influencia de los dados, rige una dimensión que se la podría considerar superior o

⁵⁹ Está escrito también en idioma pahlavi. La difusión de este texto en Occidente se le debe a Ann Gunter, autora de: *Art from Wisdom: the Invention of Chess and Backgammon*, Asian Art IV, 6-21 (Winter, 1991).

celestial, al deber dejarnos llevar por lo que marca el destino; en el ajedrez en cambio, donde las estrategias de quienes lo practican son más determinantes, podría creerse que es la libertad la que prevalece. O, al menos para nuestro consuelo, así nos suele parecerlo.

El texto precitado pertenece al género de los *Libro de modales* o *Ēwēn nāmag*,⁶⁰ en donde se habla de las formas de comportarse, habilidades, costumbres, artes y ciencias. Al incluirse al proto-ajedrez en ellos, se reconoce su relevancia en aras de la instrucción de los príncipes a los que suelen estar dedicados esos escritos. En ese contexto, en otro de la serie, el *Qābus- Nāma* que es del siglo XI, se recomendará: “*Nunca juegue con borrachos, hombres desesperados y personas conflictivas porque ello conduce a peleas*”.⁶¹

El ajedrez, no sólo fue parte de la educación en la corte persa sino que lo propio habrá de acontecer en el caso de los califatos musulmanes y, también, en la Europa cristiana, por lo que en todas las geografías el juego fue prominente en la formación de los miembros de las clases dirigentes en tiempos medievales: lo practicarán sultanes, emires, reyes, príncipes, caballeros. El juego, entonces, habrá de evolucionar: de ser originalmente un instrumento lúdico que reflejaba las acciones de una batalla, pasaba ahora a ser parte, por sus valores intrínsecos, de la formación educativa. Y, dando un paso más, pasará a ser un instrumento para los encuentros amorosos, siendo incluido en esta nueva cualidad por los trovadores que se jactaban de jugarlo y lo empleaban en sus canciones.

Volviendo a lo sucedido en el mundo persa, existen otros manuscritos destacados recogiendo relatos que corresponden a una época que no resulta posterior al siglo VII. Por un lado tenemos el *Kusraw ī Kawādān ud rēdak-ēw* (*La página de Cosroes, el hijo de Kawad*)⁶² y el *Kār-Nāmag ī*

⁶⁰ Fuente: Encyclopaedia Iránica, en <http://www.iranicaonline.org/articles/ain-nama>.

⁶¹ Fuente: *A Mirror for Princes: The Qābūs Nāma*, de Kai Iskandar Kā'Ās Ibn, traducción de Reuben Levy, E. P. Dutton, Londres, 1951.

⁶² En rigor allí se ocupa de tres juegos: el *chatrang*; el *new-ardaxšīr* (*nard*) y el *haštpay*. Este último, en la interpretación del investigador italiano Antonio Panaino, podría ser la adaptación del *ashtāpada* indio visto como entretenimiento autónomo y no en tanto tablero; de allí su aproximación fonética. En <http://history.chess.free.fr/papers/Panaino%20a.pdf>.

Ardaxšīr ī Pābagān (Las hazañas de Ardashir, el hijo de Pābag), en los que se destaca que las virtudes del soberano incluyen la sapiencia en *čatrang*. En el primero se dice que para acrecentar su linaje debe incluirse la memorización de dos textos sagrados (*Avesta* y *Zand*), la realización de cursos de caligrafía, filosofía, historia y retórica, así como el desarrollo de habilidades en la equitación, el uso de diferentes armas, la formación musical y en astrología, y el aprendizaje de varios juegos, en particular el ajedrez (también el *nard*). Y en *Kārnāmag...* se asegura que Ardashir: "*Con la ayuda de la Providencia se hizo más victorioso y belicoso que todos ellos, en el polo y la equitación, en Chatrang (ajedrez) (...) y en (varias) otras artes*".⁶³ Con lo que está claro que el *čatrang* ya se había impuesto en la sociedad, no sólo en su carácter de pasatiempo sino que, y eso es aún más relevante, había adquirido una altísima reputación en los campos intelectual y axiológico.

Aunque el imperio persa ya había caído hacía bastante tiempo bajo el dominio musulmán, a finales del primer milenio el renombrado poeta Ferdousí, queriendo reivindicar una cultura que no podía quedar en el olvido, produce el ambicioso *Šhāh-nāma (Libro de los reyes)*⁶⁴ en el que, al historiar las glorias del viejo imperio sasánida le habrá de dedicar un capítulo específico al tema del ingreso del ajedrez a Bagdad, pero lo que retoma el relato contenido en el *Vizārišn ī catrang ud nihišn ī nēvardašēr, 'explanati*. Dada la influencia ulterior de este trabajo, esa mención será crucial en aras de admitirse universalmente un episodio inicial en el que el juego es protagonista: la de su ingreso en tiempos de Cosroes I desde la India.

⁶³ Un punto que implica cierto anacronismo está dado al atribuirse a un soberano del siglo III de la era cristiana, Ardashir, sapiencia sobre un juego que, en otra parte del relato, se asegura que ingresó a sus dominios sólo dos centurias después. Podría especularse, en todo caso, que dada su alta valoración, como fundador del imperio sasánida, ese supuesto conocimiento del juego más que corresponder a un registro estrictamente historiográfico debe ser reinterpretado en clave simbólica por su tono reverencial. En <http://www.avesta.org/pahlavi/karname.htm>.

⁶⁴ En <https://archive.org/stream/shahnama07firduoft#page/384/mode/2up/search/chess>.

El capítulo en cuestión se titula: "*Cómo el Rajá de la India envió el Juego de Ajedrez a Núshírwám*⁶⁵" y, no dejando ninguna duda sobre el origen de la comitiva, se asegura: "*El enviado del rey de la India ha venido/Con elefantes, con sombrillas, con jinetes/de Sind*⁶⁶...". Muchos regalos valiosos se ofrecerán, entre ellos: "*Un tablero de ajedrez forjado con mano de obra astuta*"; más adelante se aclara que provenía de Qanuj, la capital de un reino de la India. En este contexto quedará también perfectamente claro que se estaba en presencia de un juego para dos jugadores ya que, entre las piezas mencionadas, que eran de teca y marfil, se señala específicamente a la del visir (*wazír*), que está ausente en la modalidad para cuatro participantes pero que en cambio participa del *chaturanga*.

El relato de Ferdousí es el conocido: el del reto para que en Bagdad se descubra la naturaleza del juego traído por los indios y el recíproco desafío ulterior al presentársele el *nard* a la corte vecina, con el resultado global de la evidencia de superioridad de la cultura persa por lo que éstos habrán de recibir tributos del rajá. Se agrega un detalle relevante, ya que se relata que en la India les habrán de contar la historia del origen de su proto-ajedrez, conforme la leyenda de Gav y Talkhand. Se trata de hermanos por vía materna que aspiraban simultáneamente al trono real, derivando en un enfrentamiento armado en el que muere el más joven. Como la madre culpó del hecho a Gav, lo que los sabios de la corte trataron de mostrarle que ello no había sido así, para lo cual representaron sobre un tablero, al que le agregaron estatuillas, la indicación de cómo se habían posicionado las fuerzas en combate y el posterior desarrollo de los acontecimientos. Así nace el ajedrez, como

⁶⁵ Esa expresión significa "*Alma Inmortal*", nombre con el que se conocía a Cosroes I, con lo que queda perfectamente determinada la cuestión sobre si el ajedrez ingresó bajo su mandato o el de su nieto, Cosroes II.

⁶⁶ Si bien con el nombre de Sind (Sindh) se conoce actualmente a una provincia situada en Pakistán, en tiempos antiguos era la denominación de una región muy importante del norte del territorio indio. De hecho esa expresión se deriva de río Indo, Sindhu en sánscrito. Por su parte la ciudad de Kannauj (Khannajo, Qanuj o Kanyakubjade), desde donde el séquito partió hacia Bagdad, está en el norte de la India, en el estado de Uttar Pradesh. En su época de esplendor, durante el Imperio Harsha, fue la capital, durante el siglo VII. Cuando nos referimos al libro dedicado al emperador de ese nombre, fundador de la dinastía, ya dijimos que fue allí en donde por primera vez el *chaturanga* es explícitamente mencionado. Por lo que todo converge, en tiempo y lugar.

imagen de una batalla, para modelizarla y procurar que sirva de consuelo a una madre que, empero, siguió derramando sus apenadas lágrimas.



Imagen correspondiente al Šāh-nāma en idioma persa

Lo que se destaca del *Šāh-nāma* en cuanto a la referencia al ingreso del ajedrez a Bagdad, entonces, no es tanto su originalidad o antigüedad sino la inclusión de esa cita en el libro que fue concebido para rescatar las expresiones de la cultura persa durante su tiempo de gloria imperial. En ese orden la teoría fundacional india sobre el origen de esta práctica, tiene un aliado incondicional, riguroso y prestigioso en Ferdousí. Gracias a su registro se puede establecer un incontrovertido hito espacial y temporal sobre el juego que es el más antiguo dentro de este campo de análisis: que en el siglo VI un proto-ajedrez ingresa a la capital del imperio sasánida. Nadie duda de ello, por lo que hay un antes y después desde ese iniciático momento.

Compartiendo geografía con el mencionado autor, pero no origen cultural, el árabe Al-Masudi será otro sabio que se ocupará con atención del tema del ajedrez, tal vez en mérito a sus amplias inquietudes intelectuales que tenían como eje central tratar de registrar científicamente el mundo como se lo conocía en la décima centuria en la que vivieron ambos. Una de sus

principales obras es *Kitab Murug al-dahab wa-ma'adin al-gawhar* (*Las praderas de oro y minas de piedras preciosas*),⁶⁷ donde se asegura que fue durante el reinado de Bahlít en la India que el ajedrez fue inventado.

La secuencia cronológica que se brinda allí es algo imprecisa: se habla del rey Poros (Fúr), que sabemos murió a fines del siglo IV antes de Cristo; se dice que le siguió un tal Daïsaem, a quien se señala como autor del famoso libro *Kalila wa-Dimna*,⁶⁸ que habría sido compuesto después del siglo III antes de Cristo, un rey que gobernó según Masudi durante ciento veinte años por lo que, Bahlít (Belhíth), su sucesor, debería haber reinado aproximadamente entre el siglo II y I antes de Cristo. Esa, en consecuencia, tendría que ser la fecha en que el ajedrez habría hecho su aparición en la India, o sea en tiempos y en el espacio de la Bactriana, región muy importante a la que haremos referencia cuando hablemos de la tesis que pone el acento del origen del juego en un proceso de sincretismo cultural. Sin embargo Ferdousí asegura que Balhít es un rey contemporáneo al persa Ardashir I, por lo que entonces su reinado, y la invención del ajedrez, deberían ser ubicados en el siglo III después de Cristo.⁶⁹

En dicho trabajo se menciona a las piezas del rey y administrador y a la de los oficiales (que representan los movimientos de las tropas ligeras o pesadas en una batalla), se asegura que cada una de ellas está consagrada a una estrella distinta y se considera que el juego sirve para preservar el imperio ya que en él se pueden practicar las estratagemas de guerra. Desde un plano cualitativo, recomienda el juego por encima del *backgammon* (el que según el autor se inventó también en India y no en

⁶⁷ Se puede consultar una traducción al inglés en <https://archive.org/details/historicalencycl00masrich>.

⁶⁸ En realidad ese es el nombre de la traducción (adaptación) árabe que es del año 850. El texto original indio se llama *Panchatranta* (hoy día no se le atribuye su composición a un rey sino a un escritor indio llamado Visnú Sharma) y, antes de ser tomado por los musulmanes, primero será traducido al persa durante el reinado de Cosroes I. En la Edad Media se lo conocerá en Europa, más precisamente en España, en versión de Alfonso X el Sabio.

⁶⁹ En el lapso temporal comprendido entre algunos siglos antes y después de Cristo, la India tuvo sucesivos periodos de dominación y la vigencia de distintos reinados y regencias, bastante cambiantes, que se adscribían a territorios parciales que recién en el siglo IV d. C. se unificarán bajo el Imperio Gupta. Por lo que algunas referencias, especialmente en antiguos textos como el analizado, pueden resultar imprecisas, por lo que deben ser objeto de revisión por historiadores especializados en esa cultura.

Persia, antes incluso que el ajedrez), ya que en aquel ganaba el inteligente y no el idiota.⁷⁰ Además, con su mención en este texto, se convertirá en uno de los primeros que transmitirá la conocida leyenda del sabio Sissa y la sideral recompensa en granos,⁷¹ de la que más tarde hablaremos.

En el texto se informa que el hijo del tercer califa abasí Muhammad al-Mahdi, el príncipe Ibrahim (779-839), quien era cantante, compositor y poeta, también jugaba al ajedrez; de hecho lo hizo con Harún al-Rashid (786-809), el quinto de los soberanos de la dinastía, por lo que se entiende que se convirtió en el primer califa en practicarlo. Menciona adicionalmente a tres grandes jugadores árabes de su tiempo: al-Súli; al-Mawardi y al-Adli. A al-Súli, cuyo apelativo era *al-Shitranji* o “*El ajedrecista*”, con lo que quizás se haya transformado en la primera persona en la historia que era definida directamente por su afición al juego, le dedica sendos relatos: uno llamado “*Turrón y buñuelos*” y otro en el que, además de mencionar que fue quien destronó de la condición de mejor jugador del reino a al-Mawardi a inicios del siglo X, se registra que el califa al-Muqtafi, maravillado por sus habilidades, exclamó que ellas “... *me complacen más que esas flores y todas esas otras cosas que me describes*”, con lo que el ajedrez podría ser considerado, a partir de este panegírico, el máximo de los placeres.

Masudi identifica seis tipos de ajedrez que eran conocidos en su tiempo. Además del tradicional, que venía de la India, en tablero de 8x8, menciona: una variante en superficie de 4 filas de ancho por 16 de largo con caballos y peones; otro en disposición de 10x10 donde se incluye la pieza denominada *dababba* (que se movía como el rey aunque podía ser capturada); el *ajedrez bizantino* practicado sobre un tablero circular de 64

⁷⁰ En esa línea de análisis, se alude asimismo a un pensador musulmán que distingue el ajedrez del *backgammon* ya que, mientras que en el primero se puede ver un apoyo a la doctrina de la Justicia, en donde imperan en última instancia las reglas de libre albedrío; en el otro rige el fatalismo, ya que uno no puede hacer nada para torcer el destino.

⁷¹ La recompensa requerida da la astronómica cifra de 18.446.744.073.709.551.615 que representa los granos de cereal (trigo, maíz o arroz, según las distintas versiones de la leyenda) de todas las comarcas en todos los tiempos. Ese número, según Masudi, era muy importante para los hindúes ya que consideraba que explicaban lo que habría de suceder en siglos futuros y la influencia que tienen los astros y también, gracias a él, se podía predecir el tiempo que el alma humana habría de vivir en este mundo.

casillas (conformado por 4 anillos de 16 casillas en cada uno de ellos); un segundo también circular, algo más complejo, llamado *ajedrez zodiacal* que tiene 12 divisiones (corresponden a cada uno de los signos) y 7 piezas (remiten a los 5 planetas por entonces conocidos más el sol y la luna); y, finalmente, el *ajedrez orgánico*, que fue inventado en los tiempos del autor, que es para dos contendientes, jugado en un tablero de 7x8, con 12 piezas, cada una de las cuales representaba los órganos o miembros que permiten a los hombres los actos de sentir, hablar, escuchar, mirar, tocar y moverse.

Con estas referencias de Masudi, y varias otras que existieron concordantemente de parte de otros autores de la cultura musulmana, en cualquier caso queda claro que ellos habrán de abrazar con pasión un juego que se transformará en uno de los principales pasatiempos y que será parte de la formación de sus dirigentes, ello pese a algunas prevenciones de tono religioso que se sostenían desde perspectivas extremadamente ortodoxas que, preocupadas por su imaginación y por su eventual asociación al dinero y al régimen de apuestas, llegaron a proponer su prohibición. Es posible que su tiempo de esplendor se ubique durante la dinastía omeya, que reinó desde el siglo VII al XI, con sede primero en Damasco y luego en Córdoba, traslado éste que evidentemente favoreció la difusión del juego por el continente europeo.

Podría asegurarse que el ajedrez es de origen indio, en consecuencia, no tanto por aportes probatorios de sus propios registros, sino por el reconocimiento que se le hacen desde antiguas fuentes persas y musulmanas, que son convincentes, concordantes y contundentes, proviniendo de una literatura comprometida y de calidad.

Desde un abordaje más contemporáneo y bien diverso, se ratifica asimismo la razonabilidad de una paternidad de este origen a partir de una modelización que se basa en el análisis filogenético conforme al trabajo que se le debe a Alex Kraaijeveld.⁷² Este investigador neerlandés,

⁷² Fuente: *Origin of chess - a phylogenetic perspective*, de Alex R. Kraaijeveld, en <http://history.chess.free.fr/papers/Kraaijeveld%202000.pdf>.

al extender al campo del ajedrez el empleo de una metodología que es típica al estudiarse la evolución de las especies biológicas, plantea diversas hipótesis alternativas en cuanto a la fuente primigenia del juego, comparando cuarenta modalidades que están relacionadas (incluida dos que proceden del ámbito de la ficción), construyendo los respectivos árboles evolutivos. Al cabo del trabajo se concluye a tono altamente probabilístico que el primer ancestro del ajedrez no sería otro que el *chaturanga*.

En síntesis el ajedrez tendría un origen indio según fuentes literarias persas y musulmanas, las que luego fueron articuladas y difundidas con vigor por estudiosos europeos, fundamentalmente británicos. Lo propio se evidenciaría tras aplicarse la metodología de análisis filogenética que pone el foco en la estructura interna de los juegos emparentados.

En esas condiciones, quedan claras las razones por las cuales el paradigma que sigue prevaleciendo es el indiano. Es que estamos en presencia de una explicación fundacional que sigue bastante inmovible a pesar de que, sobre todo en tiempos recientes, ha sido objeto de interpelación. Es más, la explicación de un origen del ajedrez con aportes civilizatorios compartidos, a lo sumo podría quitarle la exclusividad del mérito a la India, pero no la aleja del centro de las miradas. Ello sólo podría acontecer con el otro paradigma que ha venido adquiriendo protagonismo, el que adjudica la paternidad a la cultura china, tema al que nos habremos de referir de inmediato.

ORIGEN CHINO DEL AJEDREZ: EL PARADIGMA ALTERNATIVO

La investigación sobre un probable origen chino del ajedrez históricamente ha sido objeto de menor grado de profundización respecto de una eventual fuente indiana. Sin embargo los investigadores europeos no ignoraron el hecho de que el ajedrez estuvo presente en China en tiempos muy antiguos, mas siempre subordinaron su existencia a una previa: la del *chaturanga*. En ese sentido el investigador francés,

Louis Dubois⁷³ sostuvo en el siglo XIX que el juego habría ingresado a China desde la India; al afirmarlo se apoyó en el *Hai-Piène*, un diccionario sinológico donde se asegura que “*el juego del elefante*” (*siangh-ki*) ingresó a su territorio durante el mandato del emperador *Vou-ty* en el año 537 de la era cristiana.⁷⁴

Sin entrar aún en el análisis de determinar el orden de prelación que se verificó la secuencia de transmisión entre las culturas india y china, se puede advertir que, compartiendo una tradición milenaria, los juegos en ambos casos se plantearon originalmente como símiles de una batalla. Aunque también al mismo tiempo pudieran quedar adscriptos a planos más elevados: metafísico, filosófico y religioso.

En esta perspectiva, según el sinólogo inglés Joseph Needham,⁷⁵ a quien se podría considerar en tiempos modernos el precursor en asignar la paternidad del ajedrez al *xiang-qi* (que aún se practica en forma masiva en el país), este juego tenía una índole ritual. En ese contexto el tablero que se emplea, muy probablemente íntimamente vinculado con la superficie en la que se desarrollaba el antiquísimo *liubo*,⁷⁶ podía ser visto, a la vez, como un calendario y funcionaba a modo de oráculo, es decir respondiendo a las ancestrales técnicas de adivinación.

El *xiang-qi* es explícitamente mencionado por primera vez en el año 569 de la era cristiana en un texto titulado *Xiang jing (Manual del juego xiang)*, atribuido al Emperador Wu Di (561-578) de la dinastía Zhōu del norte,⁷⁷ quien sería además el inventor del juego, con prólogo de Weng Pao que es

⁷³ Fuente: *Recherches sur le jeu des échecs*, de Louis Dubois, en <http://www.bmlisieux.com/curiosa/jeuechec.htm>.

⁷⁴ Es muy probable que esa referencia corresponda al emperador Wu Di, del que se hablará luego, por lo que esta datación podría ser ligeramente incorrecta.

⁷⁵ Fuente: *Thoughts on the origin of chess*, Joseph Needham, 1962, en <http://www2.kenyon.edu/Depts/Religion/Fac/Adler/Reln270/Needham-chess.htm>.

⁷⁶ Al sabio Confucio (550-470 antes de Cristo) se le atribuye esta referencia: “*Es difícil para un hombre que siempre tiene el estómago lleno poner su mente en funcionamiento. ¿Y los jugadores del liubo y weiqi? Incluso jugar estos juegos es mejor que estar ocioso*”. El *wei-qi* es el antecedente del *go*, el otro gran juego milenario que, como el ajedrez (y el propio *xiang-qi!*), trascendió las fronteras del tiempo.

⁷⁷ Para quienes sostienen la teoría indiana, esta ubicación temporal es considerada otra prueba que favorece su postura ya que, en esta época, se daba la máxima expansión del budismo en China, religión que había ingresado desde el territorio vecino.

la única parte del libro que se conserva (existe una traducción al inglés debida a Dennis Leventhal⁷⁸).

Estamos en presencia del primer tratado referido a cualquiera de los proto-ajedrez que se conocen. Comparado con los primeros textos indios y persas que podrían tener un objetivo didáctico similar, es mucho más preciso ya que, por ejemplo, en su propio título se menciona al juego. Si bien no se conoce con detalle su contenido, se supone que allí se daban conceptos técnicos y, a la vez, se discurría sobre los implícitos altos valores del juego desde las perspectivas filosófica, cultural y también moral. En ese orden, por caso, se sugiere que cuando se tiene una posición de honor debemos ser humildes y, siempre en un plano de elevación, se asegura que las piezas son representadas en tanto cuerpos del cosmos.

En la misma línea, pocos años después aparece *Hsiang Hsi Fu*, un manuscrito que es de Yu Hsin, en donde se vuelve a poner el foco en cuanto a que al emperador Wu Di se le debe un juego que simboliza todos los fenómenos de la existencia humana.

Al intentar determinarse la procedencia del *xiang-qi*, se suele sostener que es derivado de otro juego autóctono más antiguo, el *liubo*.⁷⁹ Mas Cazaux⁸⁰ descrea de esa tesis ya que, si bien no descarta que haya existido alguna clase de influencia, dado que por ejemplo ambos se disputan sobre igual tipo de superficie, sostiene preferentemente que en todo caso el *liubo* operó tributando en la concepción sincrética del ajedrez, junto al

⁷⁸ En <http://www.banaschak.net/pdf/thechessofchina.pdf>.

⁷⁹ Su existencia se remonta por lo menos al siglo IV antes de Cristo aunque, por caso, el historiador Sima Qian (145-90 antes de Cristo) en *Shiji (Registros históricos)*, el primer abordaje sistemático de la historia de China, menciona alegóricamente el episodio del emperador Shang Wu Yi, que gobernó entre los años 1198 y 1194 antes de Cristo quien, muy creído de su omnipotencia, quería jugar al *liubo* contra el propio Dios. Este juego tuvo amplia vigencia, pero fue perdiendo popularidad hacia el siglo VI después de Cristo, justamente cuando adquirió fuerza el *xiang-qi*. *Liubo* significa “seis palos”, sus reglas son más bien desconocidas, aunque existen esfuerzos para reconstruirlas. Se trataría de un juego de carreras, que tenía como piezas un general y cinco peones (se ha incluso asegurado que ellos en realidad eran peces, piedras y búhos). Nótese la correspondencia con el *xiang-qi* en donde sólo hay cinco peones y no ocho como en otras versiones de proto-ajedrez. Como a la casilla principal de este juego se la denominaba *el agua*, se cree que de ahí deriva la fila asignada al *río* en el tablero en el que se practica el ajedrez chino.

⁸⁰ Los trabajos de este historiador pueden ser consultados en <http://history.chess.free.fr/>.

ashtāpada y al *petteia*, por lo que su vínculo con el *xiang-qi* sería más indirecto.



Estatuillas del siglo I a II de la era cristiana que representan a dos jugadores disputando una partida de liubo

Hay varias traducciones posibles al ideograma que representa el término *xiang-qi* (*hsiang-chi*), siendo una de las más conocidas, pese a que sería lingüísticamente no muy correcta, la de *ajedrez del elefante*,⁸¹ haciendo referencia extrañamente en el nombre del juego a una pieza que, participando en la batalla, no es la principal. Para varios sinólogos, en cambio, la traducción más apropiada es la de *ajedrez (juego) simbólico o de imagen*. Por lo pronto hay que destacar que *qi* significa *juego* (es el mismo sufijo que aparece por ejemplo en *wei-qi*), aunque también más específicamente se lo suele asociar a *ajedrez*. También se ha indicado que *xiang-qi* puede traducirse como *ajedrez de marfil* (por el material de las piezas o, de nuevo, por alguna clase de asociación con el elefante) o *ajedrez del canciller* (aludiendo en este caso sí a una de las piezas más relevantes). David Li aporta dos más: como el término tan fonéticamente próximo *ciang* significa *general*, entiende que estamos en presencia del

⁸¹ Quienes se apoyan en esta traducción suelen adscribir a la teoría indiana y ello sería una prueba más de su ideario. Es que el elefante estaba muy presente en esa cultura, particularmente por su uso en las batallas, lo que contrastaba con lo que sucedía en la experiencia china. Que el juego en su denominación connote a ese animal sería, en esta mirada, una prueba más de que su difusión se dio en el sentido India-China.

ajedrez del general (la pieza principal en combate); y otra más sugerente, *juego para capturar a Xiang*”, que es el nombre del comandante del ejército perdidoso en la batalla fundacional del imperio que se construirá bajo los dominios de la dinastía Han.

Hay que tener en cuenta que, más allá de conformar una estructura lúdica en la que se representa una batalla, en el *xiang-qi* también estamos en presencia de una lucha agonal (¿o habría que decir la complementariedad?) de los conceptos taoístas del yin y del yang (el Cielo y la Tierra) que provienen del milenario *I Ching*. El vínculo es del todo estrecho si se considera que son 64 los escaques del tablero, número que coincide perfectamente con el de los hexagramas que conforman la base del sistema de ideas de *El Libro de las Mutaciones*, que remiten al antiguo sistema del calendario chino conforme asociara en el siglo I antes de Cristo Jing Fang.

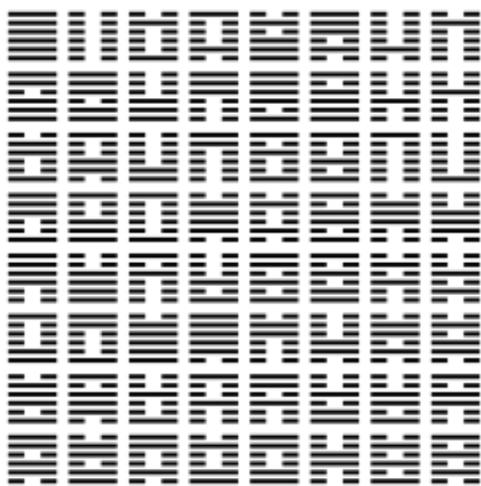


Imagen de los 64 hexagramas del I Ching (obsérvese su correspondencia con el tablero)

El ajedrez chino mereció poca atención de miradas occidentales en tiempos anteriores, quizás por cierta cerrazón de aquella cultura, lo que no favoreció el escrutinio foráneo y, por ende, que fuera objeto de una investigación sistemática, contrastando con lo ocurrido con la versión india del ajedrez. Para más existió alguna clase de dificultad adicional para adscribir al *xiang-qi*, en tanto proto-ajedrez, por las evidentes diferencias en su diseño: no se disputa en un tablero de 8x8, sino en uno

de 8x9 (una línea horizontal denominada *río* luce algo extravagante en su espacio central); las piezas no tienen forma de estatuillas, sino que son fichas circulares (lo que la pueden hacer confundir con alguna versión de go); se ubican en las juntas, y no en el centro de los escaques; la cantidad de peones es de cinco, en vez de ocho, y hay dos trebejos que son absolutamente atípicos: el arquero y la catapulta.

Con todo, al ahondarse en sus características esenciales, se aprecia que son mucho más relevantes los puntos de contacto que las disimilitudes: es disputado por dos jugadores; el tablero es de 64 escaques; el objetivo es atrapar al líder de la fuerza rival, el *general*⁸² que, como otra particularidad, sólo puede moverse en un espacio reducido denominado *palacio*; son 16 los trebejos que posee cada participante; tiene varias piezas idiosincrásicas: peones; caballos; elefantes; carros, que tienen los mismos movimientos que adquieren en, por ejemplo, el *chaturanga*.

Una pregunta legítima, que primero se trazó tímidamente, pero que ha ido adquiriendo mayor fortaleza con el curso del tiempo, es si el *xiang-qi* es un derivado del ajedrez indio o si se dio la situación inversa. Más recientemente se trazó otra sugestiva alternativa: que pudieran haber surgido concomitantemente, en el tiempo, y desde luego independientemente, en el espacio. En cualquier caso, la versión china del juego forma indudablemente parte de una familia que tiene un tronco común, del que se derivará el ajedrez tal como será conocido posteriormente. Lo que sigue sin poder determinarse fehacientemente aún es si fue el eslabón inicial o uno intermedio en la respectiva cadena de creación.

⁸² En el *chaturanga* la pieza principal es el *rey*. Lo propio acontece en casi todos los proto-ajedrez anteriores y posteriores de toda la tradición oriental y luego europea. Pero el caso chino es distinto ya que, lo que era esperable no sucede: que fuera el *emperador*. Esto tiene una explicación: conforme una leyenda citada por Pujol Nicolau, originalmente el *xiang-qi* lo contemplaba pero ello dejó de ocurrir desde el momento en que un emperador del mundo real, al enterarse de que en una partida uno de los jugadores había capturado a la pieza máxima contraria, decidió ejecutarlos a ambos. Un instinto de supervivencia de los futuros aficionados al juego en el contexto del temor al soberano, hicieron desaparecer al *emperador* en tanto figura del *xiang-qi*, aumentando simbólicamente su relevancia ya que su ausencia no debe ser interpretada como omisión sino como una señal de respeto reverencial.

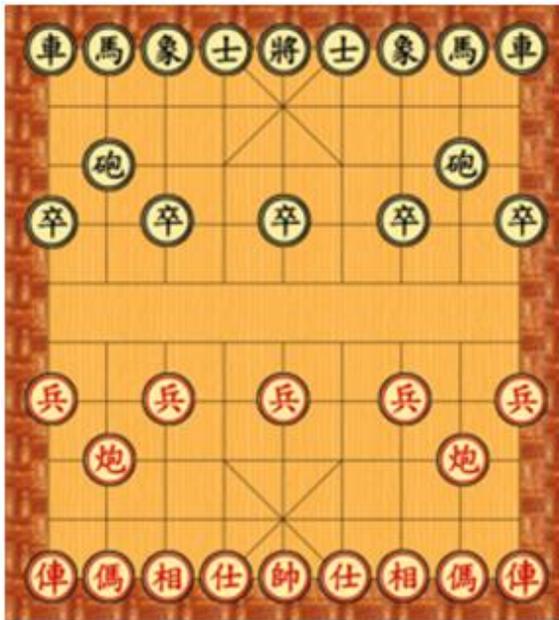


Imagen del tablero mostrando la posición inicial en el xiang-qi

Los hallazgos producto de la profundización de los estudios pueden tener consecuencias inesperadas: investigadores que en su momento abrazaron la teoría indiana, mutaron de postura, y ahora entiendan que es a los chinos a quienes se les debe la paternidad del ajedrez. Ello le ha sucedido, por ejemplo, al macedonio Pavle Bidev⁸³ quien invoca para ese cambio de posición que el primer texto de cada cultura con referencias al ajedrez es del año 569 en el caso chino (el de Wan Pao) y del 621 en el indio (el de Bāṇa).⁸⁴

Siempre buscando antecedentes literarios con menciones al juego, Leventhal apunta que, en un plano poético, aparece *El hombre de P'ach'iung*⁸⁵ donde se plantea que, tras una extraordinaria helada, sólo sobrevivieron dos gigantes mandarinos viéndose que, al caer sus frutos, en su interior se aprecia a sendos ancianos que se hallaban muy concentrados jugando al *hsiang-hsi*.⁸⁶ El autor de este hermoso relato es

⁸³ Fuente: *How I reorientated my chess beliefs*; Yu Igalo, 1987.

⁸⁴ Bidev aporta otro detalle al decir que, cuando el emperador Harsha muere en la India, en el año 648, sólo existía un proto-ajedrez: el *chaturanga*. En cambio, cuando fallece dos años más tarde su colega chino, Tsung, había tres versiones distintas; en el contexto de la dinastía Tang (618-907), al publicarse *Su-Ku-Siang King (Manual de los tres juegos Siang)*, así se lo atestigua.

⁸⁵ Es el nombre de una región en la actual provincia china de Sichuán.

⁸⁶ Otra de las formas de denotar al *xiang-qi*.

Niu Seng-ju (780-848), quien llegó a ser primer ministro del Emperador Wu Zong de la poderosa dinastía Tang, a quien también se le debe *Hsü-kuai Lu (Relatos de misterios y lo sobrenatural)* donde se describen las piezas que se emplean en el juego, que eran de oro y bronce.

Los términos *xiang* y *qi*, aunque separados, habían sido mucho antes mencionados, créese que por vez primera en *Chu Ci (Canciones de Chu)*, de Qu Yuan (el Homero de Oriente), texto que provendría del siglo III antes de Cristo: dado que allí se hace asimismo referencia al *liubo* (se empleaban para ello piezas de marfil y un dado de bambú), no queda del todo claro si se está planteando la existencia de juegos diferenciados o en cambio se aluda tan sólo a uno de ellos. Alusiones posteriores, como una que se encuentra en *Shuo Yüan (El jardín de las historias)*,⁸⁷ una obra del siglo II antes de Cristo, también deben considerarse como poco conclusivas.

El profesor chino David Li, en su premiado libro de 1998 en el que discurre con detalle sobre el origen del ajedrez idiosincrásico de su país, se ha permitido sostener que el *xiang-qi* se retrotrae al siglo III antes de Cristo, es decir a un tiempo en el que se protagonizaban intensas luchas entre reinos vecinos las que fueron el prolegómeno de la unificación del territorio. Se trata de un periodo denominado de “*Los Reinos Combatientes*”, en cuyo marco se dio el episodio que tiene como eje al general Han Xin (que servía al rey Liu Bang, futuro emperador del país) quien más exactamente, en el transcurso del duro invierno entre los años 204 y 203 de la era precristiana, pudo haberlo inventado para distraer a las tropas y así paliar las adversas condiciones imperantes mientras su ejército se aprestaba a dar una batalla que a la postre sería decisiva.⁸⁸ Su diseño se habría inspirado en el *liubo*⁸⁹ y en el *wei-ki*. No obstante también se admite, quizás con mayor propiedad, que si bien el juego

⁸⁷ Se trata de un texto presentado al rey Liu Xiang en el que se incluye esta referencia: “*Meng Changjun jugó Xiangqi y bailó con la señora Zheng*”.

⁸⁸ Nótese que este relato guarda bastantes similitudes con el que suele ser reivindicado a la hora de narrarse la posibilidad de que el ajedrez se hubiera inventado en el contexto del sitio de Troya.

⁸⁹ Li ubica al juego de *liubo* a tiempos muy antiguos, remontándose incluso quizás al siglo XXIII antes de Cristo.

debió haber sido posterior a esos hechos, datándose los sucesos probablemente ya instalados en la era cristiana, la imagen que en todo caso se podría haber tenido en mente a la hora de concebirse el juego podría haber sido precisamente esa porfía bélica, la que es considerada épica y fundacional.

En efecto, ya en 1793 Eyles Irwin⁹⁰ había planteado, no sólo la posibilidad del origen chino del ajedrez sino que también asoció su hito inicial a una batalla que se disputó “*cerca de dos centurias antes de la era cristiana*” la que fue encabezada por Hansing (Han Xin), a quien se lo sindicó como inventor del juego. El reconocido escritor irlandés agrega que desde esos territorios se habría dado la secuencia ulterior de transmisión del juego: al oeste, primero a Persia, y solo después a India, por la ruta de la seda; y al este, sucesivamente, a Corea y Japón.⁹¹ Es más, se da la excepcionalidad de indicar una fecha precisa de invención: el año 174 antes de Cristo.

La postura de Li es ácidamente cuestionada por el investigador alemán Peter Banaschak⁹² quien considera que estamos en presencia de un mero relato, eventualmente muy bien contado (y quizás persuasivo) que, no obstante, no queda ajustado a la realidad de los acontecimientos al no

⁹⁰ Irwin, quien nació en Calcuta, India, prestó servicios para los británicos en Oriente. Esta tesis fue sostenida en una carta dirigida al Conde de Charlemont, el Presidente de la Royal Irish Academy, escrita en la ciudad de Cantón el 14 de marzo de 1793. En ella se especula que el juego chino pasó a Persia en donde, además de introducir al visir como trebejo, se suprimirá del tablero al *río*, lo que se resolvió teniendo en cuenta la naturaleza seca imperante en esa región. En <https://archive.org/details/jstor-30078706>. En igual sentido pocos años antes (en 1789) se había expedido el abogado inglés Daines Barrington quien en un artículo se inclinó por la teoría de que el ajedrez ingresó al Tíbet y a Indostán desde China (Fuente: *British Miscellany and Chess Player's Chronicle*, Volumen 1, R. Hastings, 1841).

⁹¹ Sobre el punto Sam Sloan, un estudioso norteamericano que además juega muy bien al *xiang-qi*, será aún más preciso. Compartiendo la idea de la primacía china, entiende que las vías de propagación se darán en todas las direcciones posibles: a Japón, Laos, Camboya, Corea, Birmania, Vietnam, Tailandia, Indonesia (y a través de la isla de Java llegará a Sumatra), por el lado oriental; y, por intermedio de Uzbekistán, se generalizaría por la ruta de la seda a Afganistán y Persia, para luego arribar al mundo árabe (y posteriormente a Europa), a Etiopía y a la India que, como se aprecia, queda en un rango del todo periférico. Al respecto Sloan llega a especular que al subcontinente indio el juego ingresó quizás más de un milenio después de su invención en China. Al hacerlo se pregunta cómo, habiendo escritos en sánscrito que se remontan al año 1500 antes de Cristo, no existen referencias sobre el juego en la India hasta épocas que resultan muy tardías. Fuente: *The origin of chess*, Sam Sloan, en <http://www.anusha.com/origin.htm>.

⁹² Fuente: *A story well told is nor necessarily true (Una historia bien contada no es necesariamente verdadera)*, en <http://www.banaschak.net/schach/ligenealogyofchess.htm>.

sustentarse en elementos historiográficos o científicos por lo que, en todo caso, se está en el contexto de un terreno ficcional.

Más allá de este ejercicio crítico, asumiendo ahora un tono propositivo, en otro trabajo⁹³ del investigador alemán, tras estudiar con detenimiento la grafía *xiang-qi*, analiza puntualmente las distintas cronologías en las que pudo haberse verificado la aparición del juego en China. Algunas muy lejanas las descarta de plano, por su inconsistencia temporal, como la que se remontan a tiempos de legendarios emperadores, tal el caso de Shennong (gobernó entre los siglos XXVIII a XXVII antes de Cristo), conforme idea expuesta en el siglo XIV por un monje budista llamado Nianchang, o a la que pone el foco en su sucesor Huangdi, el famoso Emperador Amarillo, creador del juego según Zhao Buzhi, quien vivió entre los siglos XI y XII. Ambas hipótesis parecen corresponder más bien al campo de lo mitológico.



Imágenes de una partida de xiang-qi (y de un observador occidental), Parque Tiantan Gongyuan (próximo al Templo del Cielo), Beijing, octubre de 2013

Considera también la idea de Li quien, como sabemos, sugirió que el juego surgió en China en el siglo III antes de Cristo. Pero Banaschak decanta, en un gran salto de tiempo, en una última que ubica las cosas en el siglo VI de la era cristiana destacando que, en cualquier caso, el *xiang-qi* no es original del país sino que resulta una adaptación que podría provenir tanto del *chaturanga* indio como del *čatrang* persa.

⁹³ Fuente: *Facts on the origin of chinese chess (Xiangqi 象棋)*, en <http://history.chess.free.fr/papers/Banaschak%201997.pdf>.

No obstante, y para dejar en evidencia que la hipótesis de un origen chino del ajedrez continúa necesariamente abierta, habría que recordar que los primeros textos de ese origen, en los que se hace referencia al *xiang-qi*, son anteriores y bastante más específicos que los que proviniendo de la India conciernen al *chaturanga*. Por su parte, los hallazgos arqueológicos en ambos territorios no son demasiado conclusivos y, los que han aparecido en el contexto de la ruta de la seda pueden eventualmente abonar tanto una teoría (la indiana) cuanto la otra (la sinológica). Para complejizar algo más el panorama podría incluso especularse que ambos juegos, en vez de ser interdependientes, y por ende admitir un orden de prelación entre ellos, hubieran podido surgir aislada y concomitantemente. Con lo que, quienes sostienen un origen chino del ajedrez, tienen aún un amplio espacio abierto para abonar su teoría central, en el marco de un interrogante primigenio que dista de haber sido resuelto.

Por lo pronto, quedémonos con un hermoso poema que al *xiang-qi* le dedicó el escritor argentino Alberto Laiseca,⁹⁴ que comienza así: *“En el ajedrez de mi tierra existe un cañón. /No ataca simplemente al adversario. /Jamás algo tan directo. /Toma como excusa un trebejo intermedio; /con independencia de si es camarada o valor invasor. /Porque el cañón no sirve para disparar contra las murallas, sino por sobre ellas...”*.

Estos versos corresponden a *Ajedrez de país central*. ¡Y vaya que de verdad China ha sido, en todo tiempo, un *país central*! Tan central que el ajedrez le podría llegar a reconocer, algún día que quizás no esté tan lejano, que fue en ese inmenso y milenar territorio en el que alguna vez se encendió la llama de un juego que cautivó a la Humanidad.

ORIGEN EGIPCIO DEL AJEDREZ: UNA HIPÓTESIS INCONSISTENTE

Un probable origen egipcio del ajedrez en principio se basa en relatos clásicos correspondientes a la Grecia antigua que tuvieron mucha

⁹⁴ Respecto de la obra literaria con connotación ajedrecística del extraordinario poeta rosarino, se puede consultar un trabajo de mi autoría: *Alberto Laiseca, el “erudito en cosas raras” que nos conduce desde su poética al milenario ajedrez chino*, en <http://ajedrez12.com/2017/02/10/alberto-laiseca-el-erudito-en-cosas-raras-que-nos-conduce-desde-su-poetica-al-milenario-ajedrez-chino/>.

influencia en la Edad Media, y aún más allá, donde se sostiene el mito de que su creación se debe al dios Tot, el de la sabiduría, una deidad que tenía autoridad sobre los otros dioses del panteón correspondiente a aquella civilización.

Desde esa civilización ancestral es que lo heredaron los griegos, aunque es preciso aclarar que el juego de mesa por entonces más popular de éstos, en rigor era el *petteia*, el que difícilmente puede ser considerado una forma de proto-ajedrez. Aunque, y ya lo veremos más adelante, conforme alguna mirada, se lo podría ubicar, junto a otros juegos, como una posible contribución para la creación de una práctica distinta y superadora que sí cabría que sea considerada como un antecedente relativamente directo del ajedrez.

Platón en *Fedro*, obra escrita en el año 370 antes de Cristo, en el contexto de una de sus conocidas invocaciones a Sócrates, asegura en efecto que el ajedrez (el *petteia*) provenía de la cultura vecina, ubicando ese ingreso en los siglos V a IV antes de Cristo. El pasaje en cuestión dice específicamente: “*Me contaron que cerca de Naucratis, en Egipto, hubo un Dios, uno de los más antiguos del país, el mismo á que está consagrado el pájaro que los egipcios llaman Ibis. Este Dios se llamaba Teut. Se dice que inventó los números, el cálculo, la geometría, la astronomía, así como los juegos del ajedrez⁹⁵ y de los dados, y, en fin, la escritura*”.

Los máximos esfuerzos en tiempos modernos para sostener la tesis de un origen egipcio del ajedrez, los hizo en el siglo XIX el investigador español (catalán) Josep Brunet i Bellet.⁹⁶

A la vez de advertir ciertas debilidades de la explicación indiana (de alguna manera se propuso quebrar el paradigma predominante), procuró construir una alternativa explicativa, poniendo el foco de atención en la cultura egipcia. En ese contexto, llegó a suponer que no sólo el juego tenía ese origen, sino que la vía de difusión ulterior era bien otra que la que

⁹⁵ Por supuesto, hay que considerar las diversas traducciones. En algunas de ellas se dice ajedrez cuando en otras se menciona al juego de damas. En cualquier caso Sócrates, en el respectivo diálogo, habla concretamente del *petteia*: en lengua original se dice “*petteías te kai kybeías*”. En <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.01.0174%3Atext%3DPhaedrus%3Apage%3D274> y <http://www.filosofia.org/cla/pla/img/azf02257.pdf>.

⁹⁶ Un buen perfil de su figura se traza en *Josep Brunet i Bellet (1818-1905), un personaje polifacético... y enamorado del ajedrez*, en <http://clubescacssantandreu.blogspot.com.ar/2014/04/josep-brunet-i-bellet-1818-1905-un-24.html>.

convencionalmente se establecía. Para ese autor pasó de Egipto a Grecia y Roma, y sólo después a India y Persia (en tiempos de Alejandro Magno).

En ese tránsito explicativo se apoyó fundamentalmente, además de en algunas referencias literarias como la aludida de Platón, en algunas imágenes pictóricas y el hallazgo de estatuillas en excavaciones realizadas en los dominios de la cultura egipcia que tenían gran antigüedad las que fueron adscriptas, luego se comprobaría que impropriamente, a alguna clase de proto-ajedrez.

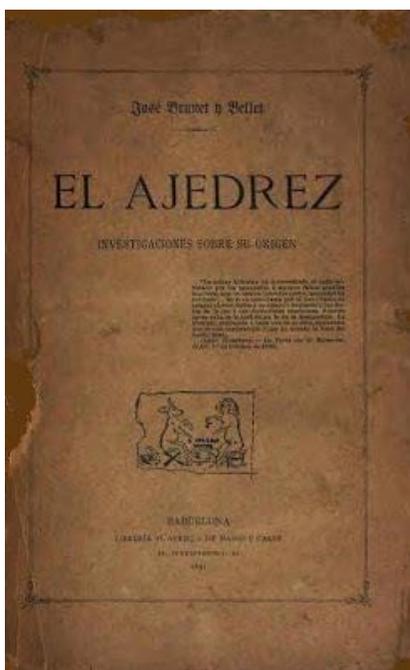


Imagen de una edición antigua del trabajo de Brunet i Bellet

Al cabo del tiempo se pudo dilucidar que la construcción de esta línea argumentativa fue algo forzada quedando claro que, más allá de las intenciones, al menos se verificó en el caso una confusión de juegos. Es que, cuando los antiguos filósofos griegos hablaban del asunto, sus miradas recaían en el *petteia*, un juego de mesa que en sí mismo está lejos de poder ser considerado una clase de ajedrez. Lo propio podría decirse del *ludus latruncularum* romano al que en tiempos muy tempranos se refiriera el célebre poeta Ovidio.⁹⁷

⁹⁷ Cuando Ovidio (43 a. C.-17 d. C.) se refiere a las actividades que podían hacer las mujeres hermosas, alude a un juego que desde luego es el *ludus latruncularum* y no el ajedrez, a pesar de traducciones como la siguiente: “Jugará con destreza los combates de ajedrez: un peón contra dos enemigos sucumbe; el rey, mate, continúa batiéndose sin la reina y, celoso, se ve a menudo obligado a volver sobre sus pasos (...)”

En concordante sentido, las imágenes halladas en murales y piezas arqueológicas corresponden al *senet* (*zn.t n.t ḥḥ* en egipcio antiguo), un juego muy ancestral de esa cultura, uno de los primeros que diera la humanidad que, por sus características (morfología, sistema de reglas y su propia concepción), no puede en forma alguna ser vinculado en forma más o menos directa al ajedrez. Sólo se podría establecer una asociación entre ellos en el marco de una cadena evolutiva de muchos eslabones en la que el *senet* ocupara un espacio inicial mientras que en esa secuencia el ajedrez debería aparecer en un segmento bastante ulterior.

Brunet i Bellet se basó en algunas imágenes icónicas que corresponden al *senet*, probablemente las más antiguas que se disponen a la hora de mostrar evidencias de pasatiempos ancestrales. En este sentido, cuando el catalán trazó su teoría, era conocido un hallazgo en la tumba de Tebas, que corresponde al Faraón Ramsés III (gobernó en el siglo XII antes de Cristo) y otra aún anterior, correspondiente a la tumba de la Reina Nefertari (vivió en el siglo XIV antes de Cristo). También se disponía de un paño mortuorio, cosido en piel de gacela, que habría pertenecido a la reina Isi-em-Kheb (en tiempos de Salomón, es decir circa del año 1000 antes de Cristo), en el que se ve un juego de mesa en el que se aprecian diversas piezas con forma precisamente de gacela, y también de ganso y escarabajo.

La imagen sobre Nefertari es convincente en el sentido de que la persona a la que se le consagra la tumba está jugando un juego con estatuillas, una de las primeras expresiones de ese tipo (previamente eran conocidas figuras de juego más sencillas con fichas o piezas en forma de círculo), que responden al *senet*, el que se sabe tenía una connotación escatológica ya que se lo practicaba, como se evidencia en ese caso, en el momento en que se producía el tránsito desde el mundo terrenal al de la trascendencia. Esa partida, entonces, vincula a su protagonista con el destino definitivo, con el más allá.

Practica mil juegos; es vergonzoso que una mujer no sepa jugar; a favor del juego frecuentemente nace el amor...". Fuente: la citada en la bibliografía y la obrante en <http://www.biblioteca.org.ar/libros/130592.pdf>. En el idioma latín original, la mención de Ovidio es al *latronum proelia lude*, es decir "el juego de la batalla de los ladrones" o nuestro *ludus latruncolorum*. La frase clave del pasaje sigue siendo: "*Ludere: ludendo saepe paratur amor*", o sea: "*Jugar: jugando siempre trae el amor*". Fuente: <http://www.thelatinlibrary.com/ovid/ovid.artis3.shtml>.



Imagen de una pintura en la tumba de la reina egipcia Nefertari

En igual sentido, se sabe que otro faraón, Tutankamon (siglo XIV antes de Cristo), dispuso de cuatro juegos de *senet* en su pirámide (mausoleo) para jugar durante la eternidad y que un siglo más tarde un artesano (señal de que el juego no quedaba solamente circunscripto a la clase gobernante), de nombre Sennedyem, aparece en inscripciones de su tumba jugándolo junto a su esposa.

En todo caso, el *senet* estaba asociado a prácticas de adivinación a guisa de sortilegio, ya que representa el Juicio de Osiris (el dios egipcio de la muerte), la victoria del difunto y su entrada en la Duat, el inframundo en el que debían deambular las almas de los muertos, sorteando maleficios y siendo sometidas a pruebas entre las que evidentemente se hallaba la necesidad de jugar al *senet*. El juego de hecho es mencionado en el *Libro de los Muertos*, texto funerario milenario que se remonta al siglo XVI antes de Cristo. En su capítulo XVII se presenta a una persona fallecida practicando un juego de mesa (en algunas traducciones se dice

incorrectamente que es el de *damas*), mientras cree seguir siendo un alma viviente en presencia de Osiris.⁹⁸

A propósito, *senet* significa “pasaje” o “tránsito”, una clara señal de una senda desde este espacio terrenal al definitivo. Con todo, según algunos estudios no sería este juego el primigenio con iguales connotaciones, sino que podría tener estrecha relación con otro anterior, el *mehen* (“el Dios de los juegos de mesa”),⁹⁹ una modalidad también egipcia, del que el *senet* habría recibido en herencia el mensaje metafísico vinculado al mundo del más allá.

A posteriori del momento en que apareció la obra de Brunet i Bellet, se darán otros descubrimientos que asimismo son bastante antiguos, aunque siempre corresponden a un juego que no puede ser considerado un proto-ajedrez. Por caso, en una de las paredes de la tumba de Hesy, faraón de la Tercera Dinastía (c. 2650 a. C.), se advierte una pintura mostrando piezas en forma de estatuillas. Y también parecería que remiten al *senet* unos jeroglíficos de la tumba de Merknera (años 3.300 a 2.700 a. C.) que semejan al tablero así como los que surgen en unos fragmentos de tablas correspondientes a la Primera Dinastía (c. 3.100 a. C.).

Hay que decirlo de una vez por todas. Si bien el *senet* podría bajo cierta perspectiva ser considerado un antecedente de todos los juegos de mesa posteriores,¹⁰⁰ entre ellos desde luego el ajedrez, resulta del todo forzado establecer un vínculo estrecho entre ellos: las diferencias son bastante más importantes que las similitudes. Por caso, si bien ambos juegos son para dos jugadores, el *senet* se disputa sobre un tablero de treinta escaques dispuestos en tres filas (bien diverso del clásico de 64 casillas que caracteriza a todos los proto-ajedrez que se conocen); la cantidad de piezas, aunque no hay absoluta claridad al respecto, podía ser de entre diez y veinte (y no dieciséis como en el otro caso); su movilidad, al menos

⁹⁸ En <http://www.holybooks.com/wp-content/uploads/Egyptian-Book-of-the-Dead.pdf>.

⁹⁹ Así lo expresa Benedikt Rothöhleren en *Mehen, God of the Boardgames*, en un artículo publicado en *Board games studies* 2, 1999, en <http://ex.ludicum.org/publicacoes/bgsj/2.pdf>.

¹⁰⁰ Es posible trazar una hipotética línea de transmisión intergeneracional e interespacial de juegos que comienza en el *senet* y que continúa con el *Juego Real (Sagrado) de Ur*, un entretenimiento babilónico que es de mediados del segundo milenio a. C. en el que cada jugador dispone de siete piezas (idéntica cantidad de los dioses sumerios y la de los pisos de la torre del templo dedicado al soberano Marduk, que se supone es la de Babel). Al *Juego Sagrado de Ur* se lo ha considerado (Schädler) antecesor del ajedrez de cuatro jugadores y con el uso de dados. Fuente: *On the Rules for the Royal Game of Ur*, Irving Finkel, en https://www.academia.edu/15173145/On_the_Rules_for_the_Royal_Game_of_Ur.

en sus versiones primitivas, es similar (y no diferenciada como en el ajedrez),¹⁰¹ y el objetivo principal se limita a sacar las propias del tablero antes de que lo haga el adversario (en vez de atrapar o dar jaque mate a la principal pieza rival). Es entonces un juego de carrera y no uno de estrategia¹⁰² como evidentemente siempre ha sido el ajedrez, incluso en sus versiones ancestrales.



Imagen de un juego de senet correspondiente al faraón Amenhotep III (siglo XIV a.C.)

Hay que reconocer que el *senet* tuvo algunas características esenciales que luego se verán reiteradamente en los diversos proto-ajedrez conocidos: se jugaba sobre un tablero escaqueado; se empleaban fichas en forma de estatuillas; su práctica tenía una implicancia cosmogónica. Sin embargo, es necesario descartar de plano su relación directa con el ajedrez tanto por su falta de correlación intrínseca,¹⁰³ como apuntamos, cuanto por la desconexión geográfica y temporal con toda eventual secuencia de difusión del juego, si se considera el momento del ingreso del proto-ajedrez a Bagdad. También es inconsistente con los tiempos en

¹⁰¹ Sin embargo se cree que en versiones evolucionadas del juego ello pudo haber cambiado ya que se observó la presencia de piezas en forma de pájaros que tenían distintas formas y, por ende, podrían tener distinto movimiento y valores. Si fuera así, esa distinción en jerarquías entre distintas piezas sería la primera vez que habría sucedido en la historia de los juegos algo que será una condición *sine qua non* en las diversas versiones de proto-ajedrez que aparecerán en tiempos venideros.

¹⁰² En este punto se puede seguir la taxonomía presentada por otro catalán, el erudito contemporáneo Gaspar Pujol Nicolau, para quien el *senet* es un juego del tipo de sendero (las fichas se desplazan en una dirección unidimensional), en todo caso más emparentado al ludo o al *backgammon*, y no de la clase de juegos de espacio (podría decirse de estrategia) a los que deben adscribirse todas las posibles variantes de ajedrez.

¹⁰³ Por sus características sería en todo caso más apropiado correlacionarlo con la *tabula romana* y el *backgammon*.

los que se podrían haber verificado los primeros rastros de cualquier teoría sobre el origen del ajedrez de las que hay evidentes pruebas documentales, como se estudió en cada caso.

Es que la civilización egipcia estaba más íntimamente relacionada con las Grecia y Roma antiguas, que con Persia y la India. Es que el salto cronológico que se verifica desde el momento al que se adscriben las imágenes del *senet* respecto de los tiempos en que existen registros de algún proto-ajedrez en las mencionadas India y Persia, o en el mundo árabe y eventualmente la más distante China, es gigantesco. En esas condiciones, ninguna secuencia de difusión que tuviera como punto de partida a Egipto resulta plausible.

Por lo que, además de su interconexión con el juego babilónico del que podría ser relativamente contemporáneo (se especula incluso que podrían haber aparecido en forma independiente), en todo caso el *senet* bien pudo haber influido en la aparición del *petteia* griego y del *ludus latruncularum* romano. Al reconocerse ésto, el debate del vínculo del ajedrez con el *senet* se podría llegado el caso reabrir por un simple y exclusivo motivo: como ya sugiriéramos, y se desarrollará más tarde, existen teorías que sostienen que el juego de mesa griego fue un insumo para que surgiera luego un proto-ajedrez en el curso de la ruta de la seda. En ese contexto, ya no directamente como equivocadamente sostuviera Brunet i Bellet, más ahora indirectamente, sí se podría contemplar la posibilidad de influencia del antiquísimo *senet* en los posteriores juegos de mesa que derivaron en nuestro ajedrez.

Ante estas evidencias, los esfuerzos de Brunet i Bellet, siendo valorables en su interpelación a la teoría imperante (la indiana), están lejos de haber servido para cimentar un paradigma alternativo. De hecho, ningún investigador posterior habrá de seguir una huella que, en algún momento, por poco tiempo, tuvo cierta andadura. Una teoría que, en definitiva, terminó por ser insuficiente e incorrecta en su fuerza explicativa.

ORIGEN DEL AJEDREZ EN MITOS, LEYENDAS Y EL MUNDO FICCIONAL

Hasta ahora se ha hecho una recorrida por las teorías más habituales sobre el origen del ajedrez. Podría concluirse por el momento que sólo subsisten incólumes las fuentes indiana y china, quedando descartadas, en cambio, las que tienen como eje a Persia y Egipto. Avancemos en este capítulo con otras hipótesis que también resultan posibles, más allá de

que no necesariamente se adscriben a circunstancias apoyadas en datos historiográficos.

Los investigadores franceses Jaques Dextreit y Norbert Engel aportan una taxonomía a la que pueden adscribirse las diversas explicaciones sobre el origen del ajedrez. A su juicio pueden corresponder a la siguiente casuística: 1) la muerte del padre (el ajedrez resulta en ese caso un remedio terapéutico); 2) la preparación para la guerra (por las enseñanzas que se derivan del juego); 3) la sustitución de la guerra (su modelización lo que, en cierto sentido, contribuye a canalizar las pulsiones agresivas); 4) la posibilidad de distracción (como puro entretenimiento social); 5) la idea de combate intelectual (contribuyendo entonces a la formación mental); 6) la alegoría como lección moral (al apelar al campo axiológico brinda un marco de referencias de conductas y comportamientos deseados); 7) el mito de la Madre Dolorosa (mujer sufriente que ve en el juego una posibilidad de consuelo ante pérdidas irreparables).

Ya hemos visto que, si bien el origen del ajedrez en India y China tenía subyacentes elementos correspondientes a los campos cosmogónicos y religiosos, básicamente fue concebido como imagen de una situación más terrenal, una de naturaleza bélica. En cambio, en el contexto de los mitos, las leyendas y los aportes que corresponden al mundo ficcional, el juego se nutrió con relatos de otros registros, que lo enriquecieron poderosamente, más allá de su veracidad o verosimilitud, ya que lo vincularon con acontecimientos culturales relevantes correspondientes a diversas geografías y tiempos, demostrando que el ajedrez siempre estuvo presente en la consideración de los pueblos.

Existen en este sentido hipótesis del todo variadas. Si Platón, como vimos, llegó a sostener que fue el inventor del juego el dios egipcio Thot, complementariamente especuló que pudo haberlo sido el sabio Salomón, el hijo del rey David, en la cultura hebrea. En esta misma dirección, el historiador alemán Egbert Meissenburg plantea como fuente posible a los elamitas, de los que descienden los semitas. El británico James Cristie¹⁰⁴ en 1801 adujo que pudieron haber sido los escitas pese a (¿o justamente gracias a?) ser un pueblo nómada. En la Antigua Grecia se lo adjudicó

¹⁰⁴ Fuente: *An Enquiry into the ancient Greek game supposed to have been invented by Palamedes*, en https://books.google.com.ar/books?id=jftdAAAACAAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

también a Palamedes (el inventor del alfabeto y de los dados), hecho primigenio que habría sucedido en la isla de Creta en el transcurso del sitio de Troya (siglo XIII antes de Cristo); asimismo se lo sindicó como su creador al héroe aqueo Diomedes en el marco de la mitología griega. De esos territorios, se sostuvo que fue su inventor Alejandro Magno e, incluso, el filósofo Aristóteles. Se lo puso en cabeza de Hermes, el heraldo de los dioses quien, entre otras cualidades, era el patrón de los atletas (y que, en otra coincidencia que tiene al ajedrez como telón de fondo, se correlacionaba con el dios egipcio Thot). Y un monje de Winchester, Alexander (Alexandri) Neckam, a quien se le atribuye la primera referencia escrita en suelo de Inglaterra, un texto de 1180 denominado *De scaccis* escrito en latín, imagina, además de una variante del juego en el que los peones ocupaban la primera hilera mientras que las piezas mayores lo hacían en la siguiente, que fue Ulises el inventor del ajedrez

Por todas estas tesis, que siendo tan diversas confluyen en un mismo espacio geográfico, se ha llegado a esgrimir la posibilidad de un supuesto origen del ajedrez en la bella Hélade. Sobre ese punto, es evidente que las referencias corresponden al juego de mesa por excelencia de la Grecia antigua, que era el *petteia*, el mismo que se cree Alejandro Magno debió haber llevado al Oriente en su excursión que lo llevó hasta la India en el siglo III antes de Cristo. Adelantemos que, por su simpleza, si bien pudo haber sido un aporte civilizatorio para la creación de un nuevo pasatiempo, de ningún modo debería ser considerado un prototipo previo del ajedrez.

Cuando se habla del *petteia*, a veces no sólo a un juego sino también a un tablero en el que se jugaban distintas prácticas, como la llamada *poleis* (*pollux* para los romanos). Fragmentos de ellos y algunas piezas se hallaron en excavaciones de Troya. Si bien no se conocen con exactitud las reglas del *petteia*, se cree que se utilizaban piedras blancas y negras (eran éstas las que comenzaban) sobre un tablero de 8x8. El objetivo era capturar o inmovilizar las piezas contrarias, que eran de dieciséis por bando, no habiendo una que tuviera un mayor valor. Se movían ortogonalmente y eran capturadas al ser rodeadas por piedras rivales, ubicadas en ambos sentidos en directa continuidad. El algo más complejo juego romano *ludus latruncularum*, además de los peones presentaba a una figura de Dux o líder, resulta no obstante su heredero. Muchos escritos antiguos se refieren a ambos juegos, de Platón a Oviedo. Cuando se hicieron en la Edad Media traducciones de las lenguas originales a las

romances, se tradujo tanto *petteia* cuanto *ludus latrunculorum* por ajedrez (dada su por entonces creciente difusión y reputación). Esto generó equívocos al reforzarse la idea del vínculo del ajedrez moderno con un improbable antecedente grecorromano.

Al *petteia*, por sus características, se lo suele correlacionar con el modelo político griego. De piezas sin diversidad se deriva el ideal de ausencia de jerarquías en la sociedad ateniense (con las mujeres que en ese esquema igualitario no contaban). La necesidad de captura actuando en conjunto se infiere la posibilidad de construir una democracia en la que todos contribuyan a un fin común. Nótese en este sentido que Aristóteles, en su magna obra *Política*, al asegurar que el hombre nació para vivir en una ciudad, compara a quien no tiene familia, leyes y hogar con: “*una pieza aislada del juego de...*”; y la frase, según las diferentes traducciones, puede completarse con “damas”, “*backgammon*” o incluso “ajedrez” cuando, sabido es, la referencia original aludía al *petteia* (en el griego original el autor menciona “*petto*”). En cualquier caso, en el juego griego, cada elemento tiene sentido en su relación con los restantes. Y lo peor que le podía suceder a un individuo era quedar enajenado del conjunto. Así en la vida, así en el propio juego; uno que refleja perfectamente a la sociedad en la que se lo practicaba.

En la Edad Media, variadas especulaciones se hicieron sobre esta materia: el influyente monje lombardo Jacobo de Cessolis, por ejemplo, concibió que fue inventor del juego el filósofo caldeo Xerxes, asegurando que lo hizo en el siglo VI antes de Cristo, en el contexto de intentar calmar con él al feroz rey babilonio Evil-Marduk. Siguiendo ese rastro filológico, como alternativa se suele dar también al homónimo rey persa, Jerjes, quien gobernó en esos mismos tiempos. La muy culta princesa bizantina Ana Comneno, por su parte, se lo atribuyó a los asirios¹⁰⁵ (¿a la reina Zenobia de Palmira quien rigió en el siglo III de la era cristiana?). Por su parte el gran poeta inglés Geoffrey Chaucer pone en el escenario inicial a Attalus III, quien fue rey de Pérgamo en el siglo II antes de Cristo.

¹⁰⁵ Comneno contó una historia sobre el asesinato del Emperador que se daría en el momento en que: “...ocasionalmente jugaba al ajedrez con uno de sus parientes (este juego fue inventado por los lujosos asirios, y traído de allí a nosotros); así que estos hombres, con las armas conspiradoras en sus manos, pretendían pasar a través de la habitación real y llegar al emperador en su anhelo de asesinato...”. Una versión en idioma inglés de su libro se puede apreciar en http://www.yorku.ca/inpar/alexiaad_dawes.pdf

De esa misma proviene un manuscrito árabe titulado *Nuzhat al-arbab al-'aqlfi'sh-shatranj al-manqul* (*Delicias de la inteligencia en la descripción del ajedrez*) de Abu Zakariya Yahya ben Ibrahim al-Hakim, en donde se aportan otras hipótesis sobre eventuales creadores del juego: Sem o Jafet, hijos de Noé, en su Arca; el rey Lud de Lydia (hijo de Sem), y aún Adán (el pasatiempo le serviría de consuelo ante la muerte de Abel). Una variación, siempre remontándonos a tradiciones bíblicas y coránicas, es que hubiera surgido en tiempos del profeta Idris (Enoch, hijo de Caín, para los cristianos), a quien se supone le fue asimismo revelada por vez primera la ciencia de los números. En una línea similar el rabino Abraham ibn Ezra en el siglo XII lo atribuyó a Moisés.

Murray, el historiador ajedrecístico por excelencia, a la vez que lista buena parte de las hipótesis disponibles, hace mención de una leyenda del ajedrez birmano en la que se expresa que fue inventado por una reina de ese país. De tiempos muy anteriores, se ha dicho que el lugar de nacimiento del juego fue la isla de Sri Lanka, adscribiéndolo al mito que retrata el enfrentamiento entre el dios Rama y Rāvana del que ya hablamos al inicio de este trabajo; uno de los primeros en decirlo fue su compatriota, el capitán Hiram Cox.

Otro investigador británico, en este caso contemporáneo, Ken Whyld¹⁰⁶ afirma, con razonable criterio, que como las fronteras del subcontinente indio siempre han sido bastante móviles, los territorios habitualmente considerados como aquellos en los que se dio la aparición del *chaturanga* podrían corresponder a las regiones de Juzestán (en la actual Irán) o de Baluchistán (en Pakistán). En ese sentido, en el marco de la teoría que se basa en un sincretismo cultural, ya esbozada y de la que se hablará puntualmente en el próximo capítulo, cuando se consideran los lugares de la ruta de la seda donde pudieron haber confluído los juegos dando paso al primer proto-ajedrez, es interesante consignar que ellos geográficamente están ubicados en territorios de esos otros países o, incluso, a Uzbekistán o Afganistán, todos muy próximos a los dominios de los reyes indios de otrora.

En la línea de paternidad persa, Fabricius indicó que el inventor del juego, al que le dio su nombre, fue el astrónomo persa Schatrenschar, el mismo

¹⁰⁶ Información de este autor puede ser hallada en <http://www.kwabc.org/>.

que podía contar las estrellas una a una.¹⁰⁷ Harry Bird, el jugador y estudioso británico, recoge esta idea, aunque sostiene también la de que pudieron haberlo sido los sarracenos confundiendo el rol de difusor con el de creador; en su exhaustividad dará otras posibilidades: la de los hermanos Lido y Tirreno en el reino de Lidia (el que duró hasta el siglo VI antes de Cristo); la de que los escitas se lo legaron a Palamedes, el ingenioso héroe de la mitología griega, el mismo al que se dice que lo inventó durante el sitio de Troya, y plantea el caso de Semíramis (Sammuramat) quien, según el mito, fue reina de Asiria en el siglo XXII antes de Cristo, a la que se le debe la fundación o, al menos, la gloria y el embellecimiento de Babilonia.

Muchas de estas hipótesis, aunque en su formulación se las suele apoyar en hechos históricos que pueden ser ubicados en tiempo y espacio dados, por sus características esenciales, evidentemente están alejadas de toda veracidad, por lo que no son reales y sólo terminan por abreviar en el campo de lo mítico o legendario. Algunas podrían incluso ser consideradas poco lógicas ya que no se las intenta anclar en episodios que tengan algún grado de verosimilitud, como sucede con las teorías que suponen una procedencia celta o amerindia.

Un origen celta está asociado fundamentalmente a la existencia de tableros y sets de piezas que fueron legados por el rey Cathair (Cahir) Mor “El Grande” cuando muere en el año 153 de la era cristiana; pero, en rigor, corresponden a un juego denominado *fidchell* (*gwyddbwyll*).¹⁰⁸ Bird, quien contempla esta posibilidad, profundiza su entusiasmo y plantea la posible paternidad de los araucanos, seguramente confundiendo en este caso al ajedrez con el *taptana*, un juego muy sencillo que practicaban los indios americanos.

Hay espacio hasta incluso para lo estrambótico: algunos autores llegaron a exponer que fueron inventores del ajedrez los atlantes o civilizaciones del espacio exterior. Siguiendo la tradición ocultista de Hermes Trismegisto, al que se lo identifica con el dios egipcio Thot, se llegó a trazar una línea esotérica que vincula al juego con la masonería (los pisos

¹⁰⁷ Fuente: *Atlantic Monthly*, Vol. 5, No. 32, June, 1860, en: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/gu009486.pdf>.

¹⁰⁸ Con todo, en el mundo celta y germánico antiguo se conoce la existencia de un conjunto de pasatiempos de tablero muy tempranos, son de comienzos del siglo V después de Cristo, que llevan el nombre de “*juegos de Taff*” que podrían, en un rastro que convendría profundizar, estar emparentados con el *chaturanga* en su modalidad para cuatro personas.

de sus sedes adoptan dibujos ajedrezados que representan, en lo blanco y negro, la conexión que existe entre el reino espiritual y el mundo físico¹⁰⁹) y con el continente perdido de la Atlántida; de hecho el teósofo español Roso de Luna, en el libro *De gentes del otro mundo*, imagina que el ajedrez es un invento de los atlantes. Aún más curioso resulta la afirmación del poeta mexicano Eduardo Elizalde quien, en *De Buda a Fischer y Spassky*, llega a plantear la hipótesis que coloca su origen en el espacio exterior. En sus palabras: “*Otros dioses más altos, dioses no terrenales, dioses de otras galaxias y sistemas enseñaron a las divinidades chinas, hindúes y occidentales a jugar al ajedrez*”.

La más clásica de las historias sobre el origen del ajedrez, una que sigue teniendo en la actualidad mucha popularidad, no puede dejar de considerarse un relato de ficción. Se alude al que le atribuye su concepción a un sabio, que puede ser el indio Sissa, el persa Bozorgmehr o el árabe Bourzin, conforme la paternidad reivindicada por cada cultura. En ese contexto se dice que se lo sometió a la consideración del respectivo soberano quien, muy contento por la novedad, le promete a su autor la recompensa que desee. Este pedirá “*nada más*” que un grano de cereal (trigo o arroz, según las distintas versiones) por el primer escaque, dos por el segundo, cuatro por el tercero y así sucesivamente, hasta completar la cuadrícula de sesenta y cuatro casillas. Los matemáticos del reino habrán de comprobar que ese “*modesto*” pedido no podía ser complacido, dada su magnitud. Ahí hay varios finales posibles, con sus respectivas moralejas, que van desde la mención de que el rey ordena la ejecución del creador del ajedrez, al sentirse burlado; hasta la renuncia de la recompensa por parte del sabio quien manifiesta que su único propósito consistía en servir a su señor por lo que, en prueba de reconocimiento, será ungido como el principal consejero real.

El escritor argentino Abelardo Castillo, apasionado por el juego, enuncia muchos de los casos posibles del origen del ajedrez: indio; egipcio; chino; etrusco; asirio o caldeo; troyano; persa... Menciona la alocada teoría de una fuente extraterrestre y también los mitos de la madre dolorosa y de Lanka, así como la concepción que se le atribuyera a la diosa Caissa. Culmina su relato asociando el descubrimiento (para los europeos) de América y el ajedrez, al reproducir la leyenda que sitúa a Isabel la Católica indicándole la forma de ganar una partida de ajedrez a su consorte, el rey

¹⁰⁹ Sobre la conexión del ajedrez con la Masonería, es posible consultar la obra de Fanthorpe *et al.* citada en la bibliografía.

Fernando para, de esa manera, obtener un especial reconocimiento que le brindará la oportunidad de plantear el plan de viaje de Colón rumbo a las Indias que, en ese contexto, será aprobado.

Primero bajo el nombre de *Scacchis*, la diosa Caissa aparece como una creación del italiano Marco Girolamo Vida quien la incluye en *Scacchia Ludus*, poema publicado en 1527.¹¹⁰ El filólogo, escritor e historiador inglés William Jones retoma en 1763 el tema, en otra poesía, también escrita en latín, a la que específicamente denomina *Caissa*. Allí esa diosa, o musa del ajedrez, es apreciada siendo cortejada por el dios griego de la guerra Ares (Marte en la mitología romana) quien, al ser rechazado, busca la ayuda del dios del deporte Hermes (Mercurio), el que creará el ajedrez para que sea ofrecido por el galán como regalo a fin de que la dama pueda ser convenientemente seducida.

El trabajo de Jones comienza así: *“De ejércitos en escaqueados campos de batalla,/Y la guerra sin culpas, agradablemente se halla;/Cuando dos reyes audaces confrontan con vanas alarmas,/Éste con armas de marfil, ese con ébano en sus armas;/Cantan, criadas juguetonas,/Que el sagrado cerro de Pindo rondan...”*,¹¹¹ donde una de las mentadas “*criadas juguetonas*” era precisamente la hermosa Caissa. Más adelante se indica que el dios del deporte diseña un tablero con casillas de oro y plata y que sobre él concibe un juego en honor de la preciada ninfa, al que bautiza como “*Cassa*”. Marte regresa con ese hallazgo al bosque, se lo presenta a su amada quien, a partir de ese momento, ve a su cortejante con mejores ojos; de hecho postula que “*era menos odioso que antes*”.

A continuación se desarrolla la inevitable partida. Sobre casi su final, el jaque mate aparece, en versos de rima perfecta en su versión en inglés, como puede verse en el siguiente pasaje: *“No place remains: he sees the certain fate,/And yields his throne to ruin, and Checkmate”* (“*Ningún lugar le queda: puede ver su destino determinado,/Cede su trono a la ruina, y*

¹¹⁰ La poesía de Vida, en latín y en inglés, puede ser consultada en <http://www.edochess.ca/batgirl/Ludus.html>.

¹¹¹ Traducción propia basada en la versión del poema en su original en inglés, a la que se puede acceder en <http://www.chessdryad.com/caissa/caissa.htm>.

Jaque Mate”). Caissa, entonces, cae irremediablemente rendida a los brazos de su pretendiente. El ajedrez lo había hecho posible.



Imagen de Caissa del pintor italiano Domenico Maria Fratto (1669–1763)

Basados en este trabajo, se generarán posteriormente varios relatos que le asignan a la ninfa el carácter de deidad que asumiría definitivamente. El que más comúnmente se conoce, expone que se trataba de una joven y atractiva diosa que hacía predicciones. Preocupada por cómo serían las guerras del futuro, decidió crear un juego, un contexto menos cruel, en el que, para ganar, fuesen necesarios la inteligencia y el valor. Tras hacerlo, resolvió esconderlo, a fin de que no pudiera ser eventualmente destruido y, como no sabía cuál sería un buen lugar para ocultarlo, decidió elegir uno cualquiera de la Tierra. Lo lanzó al aire, yendo a caer en la India, desde donde más tarde se propagaría a todo el mundo. Como siempre, las fuentes inglesas, de donde procede esa historia, en este caso desde el terreno de la mitología, fortalecen la tesis del origen indiano del ajedrez.

Terminemos este capítulo recordando al escritor austriaco Stefan Zweig a quien le debemos la extraordinaria *Novela de Ajedrez*.¹¹² Este prolífico autor, tras asegurar que estamos en presencia del “*único juego que pertenece a todos los pueblos y a todas las épocas*”, se formula un sugerente interrogante: “*¿nadie sabe qué dios lo legó a la tierra para*

¹¹² Sobre la extensa obra literaria de este autor, analizada desde una perspectiva ajedrecística, se puede consultar un trabajo de mi autoría: *Stefan Zweig, una vida de novela, una novela de ajedrez*, en <http://ajedrez12.com/2016/11/28/stefan-zweig-una-vida-de-novela-una-novela-de-ajedrez/>.

matar el hastío, aguzar los sentidos y estimular el espíritu?”. Otro hombre de letras, el argentino Ernesto Sabato, “*el hombre no inventó el ajedrez, sino que lo descubrió*”, en una muy interesante distinción que habla de la profundidad perenne del juego.¹¹³ Sea una invención, sea un descubrimiento, siempre habrá un punto de partida. Hubo un momento en el que el ajedrez se inventó, por acción de una persona o deidad, conforme las diversas hipótesis repasadas en el presente capítulo, cuyos rastros pueden ser seguidos a partir de la revisión de los mitos, leyendas y relatos de ficción que, correspondientes a diversas culturas y circunstancias, en diversos tiempos se formularon. Y si Sabato en definitiva tuviera razón, en el sentido de que habría que admitir que su hallazgo es producto de un descubrimiento del hombre, también en ese supuesto existió un entorno temporal y espacial concreto en el cual, algunos de nuestros congéneres, tuvieron el privilegio de haberse visto asombrados, por vez primera, ante la magnitud de la belleza de un juego que les era ofrecido, el que resultó tan sutil como poderosamente metafórico.

ORIGEN DEL AJEDREZ POR SINCRETISMO CULTURAL: UNA MODERNA Y CONVINCENTE PERSPECTIVA

Hasta ahora se han analizado, sino todos los supuestos (siempre se podrá caer en omisiones frente a su vastedad), al menos gran parte de los que se han esbozado sobre la invención del ajedrez, en todos los cuales se coloca el acto primigenio en cabeza de una única entidad, sea persona o deidad. Es notable que, en ninguno de ellos, se proponga la existencia de un esfuerzo compartido de diversos seres, por lo que no se verifican aportes plurales y menos aún la participación de expresiones correspondientes a diferentes culturas o civilizaciones.

El criterio de unicidad, que es el que ha prevalecido a lo largo del tiempo, fue muy expresivamente argumentado por William Jones para quien el ajedrez, por su “*hermosa simplicidad y extrema perfección*”, sólo pudo

¹¹³ Cuando Sabato, tomando al ajedrez como punto de referencia, distingue las acciones de invención y de descubrimiento, asegura: “*Podría decirse que cuando fue inventado el ajedrez, quedaron dadas, potencialmente, todas las partidas: a través de los siglos, los jugadores descubrirían las partidas preexistentes, como en una selva. Pero dando un paso más atrás, se podría decir que el hombre no inventó el ajedrez, sino que lo descubrió. Considerando el Universo como dado, todas las creaciones e invenciones del hombre serían como partidas en este Gran Ajedrez, descubrimientos en una Gran Selva. Pero dando otro paso más atrás, podría decirse que quizá el Universo no ha sido creado sino descubierto en una Selva de Universos Posibles, selva difícil, oscura, sublime, en que sólo un Dios puede aventurarse*”.

haber sido inventado “*por un esfuerzo individual de algún gran genio*”:¹¹⁴ en ese orden sostuvo que, a partir de una versión más rudimentaria del juego, la creada por un único ente, se dio posteriormente un proceso de cambios sucesivos hasta la aparición de una expresión, la actual, que resultó más sofisticada. En sentido contrario, su compatriota Hiram Cox expresó que primero se dio la complejidad y sólo después la simplificación; de ello infirió que, en el marco de ese proceso gradual que se verificó en forma ulterior, el ajedrez es el resultado de un fenómeno cooperativo.

En sintonía con esta última postura, que durante buena parte de la historia quedó olvidada, en tiempos recientes se ha comenzado a sostener la teoría de que el ajedrez es un producto civilizatorio de fuentes diversas y complementarias. Es que se cree que procede de la contribución previa de una pluralidad de juegos que decantaron en un único y nuevo proto-ajedrez, el cual sirvió de base en el mundo oriental a otras modalidades o versiones de un juego que, tras sus sucesivas mutaciones, en particular las que experimentó en la Edad Media en la Europa occidental, derivó en el formato conocido, el mismo con el que llegó hasta nuestros días.

El intervalo temporal en que esa mágica síntesis pudo haber ocurrido se lo puede ubicar entre el siglo II a. C. y el III d. C. y el entorno espacial, por su parte, se entiende que con alta probabilidad debería corresponder a algún impreciso punto asiático de la ruta de la seda que iba de China a Persia y Arabia, y más allá, y que pasaba por, entre otras naciones, la India, constituyendo una vía de encuentro dinámico de culturas caracterizada por la riqueza de su extrema interconectividad.

Las prácticas aludidas, que habrían efectuado su respectivo aporte para la consecución de una diferente y evolucionada que resultó del todo idiosincrásica, habrían sido el *petteia*, el *ashtāpada* y el *liubo*, correspondientes respectivamente a las culturas griega, india y china. De su simbiosis habrá de surgir un único proto-ajedrez que, para los que defienden la precedencia indiana, no es otro que el *chaturanga* (o eventualmente el *chaturaji*¹¹⁵), y para los que se adscriben a la

¹¹⁴ En <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=coo.31924029681115;view=1up;seq=9>.

¹¹⁵ No hay acuerdo acerca de la secuencia que se dio en cuanto a la orden de precedencia de estos juegos indios. Para Cox primero estuvo el *chaturaji*, mientras que para Jones ese lugar lo ocupó el *chaturanga*. Desde Murray en adelante se ha impuesto esta última teoría. Forbes especuló incluso que el *chaturaji*, más que un juego, podría ser sólo una posición del *chaturanga*, en su modalidad para cuatro personas, que se verifica cuando uno de los participantes captura dos de los tres reyes rivales. En Teoría de los Juegos se

paternidad sinológica es el *xiang-qi*. Aunque, desde luego, tampoco habría que descartar que el *chaturanga* y el *xiang-qi*, en vez de ser mutuamente considerados uno el antecedente del otro, hubieran aparecido en forma independiente con cierto grado de sincronía.

Al tratar de determinarse el punto geográfico donde se produjo este poderoso encuentro, se lo concibe ubicado en una zona amplia al noroeste de la actual India donde se asentaron, sucesivamente, el reino de Bactria (Bactriana) y el Imperio Kushán (Kuṣāṇ),¹¹⁶ ambos caracterizados por una gran apertura cultural, que resultan contemporáneos respecto del entorno temporal en que el proto-ajedrez habría surgido. Se trata de un espacio que abarcó, además de parte de la India, amplios territorios, con eje en el valle del río Indo, que corresponden hoy a Afganistán, Uzbekistán y Tayikistán, que estuvieron bajo influencia griega (legado de Alejandro Magno) y con puentes comerciales establecidos con los chinos, en el contexto de la ruta de la seda que comenzó a operar desde aproximadamente el siglo I antes de Cristo.

En este contexto, es del todo concebible que surgiera en un territorio de semejante grado de apertura cultural un proto-ajedrez con aportes procedentes de diversas fuentes, en este análisis de los pueblos indios, chinos y griegos, hipótesis que puede ser fortalecida dado que los principales hallazgos arqueológicos de las más antiguas piezas del juego pertenecen a este mismo espacio territorial, por lo que, más allá de las dificultades de constatación fáctica, al menos en un plano analítico todo parece confluír.

Esta línea de investigación, siendo tan convincente, no obstante es relativamente novedosa, habiendo sido fundamentalmente sostenida por

suele discutir, sin respuesta conclusiva, qué secuencia debería ser más probable: si se evoluciona por simplificación o en cambio si se va en la búsqueda de una mayor complejidad. En el primer caso el *chaturaji* debería ser previo; en el contrario lo sería el *chaturanga*. Un análisis de esta clase se ha hecho sobre el orden en que aparecieron el ajedrez convencional y el *de Tamerlán* (o *gran ajedrez*). En la búsqueda de la correcta explicación, no habría que olvidarse de la existencia de un ajedrez a cuatro manos, auxiliado en dos dados, con las piezas conocidas (carro, caballo, elefante, rey y los peones) sobre un tablero de 64 escaques no coloreados, que es mencionado por el sabio árabe al-Bīrūnī en *Ta'rikh al-Hind* (*Crónicas de la India*), obra clásica datada en el año 1030 que puede ser consultada en http://www.columbia.edu/cu/lweb/digital/collections/cul/texts/ldpd_5949073_001/ldpd_5949073_001.pdf

¹¹⁶ El Imperio Kushán se basó étnicamente en una tribu que provenía de China la que, en una prueba del sincretismo reinante, tomó para sí el legado cultural helenístico e incorporó asimismo conceptos del shivaísmo de la India.

el investigador alemán Gerhard Josten¹¹⁷ quien, de algún modo, revolucionó el estudio del tema del origen del ajedrez, al aplicar un enfoque basado en el estudio de la estructura interna del juego y ya no en reparar en los aportes extrínsecos que puedan derivarse del ámbito de la historia, la literatura e, incluso, de la arqueología.

Yuri Averbaj, en parcial sintonía con la idea de confluencia de aportes, estima que ello se dio a través del *petteia* y el *ashtāpada* los que a su juicio dieron paso al *chaturanga*, implicando una evolución desde sendos juegos de carrera a un tercero, que es de estrategia, proceso en el que se habría producido la eliminación del uso de los dados¹¹⁸ y se pasó de la participación de cuatro contendientes a dos. Esta simbiosis, siempre bajo su perspectiva, pudo verse favorecida por un hecho cultural notable: el más rígido hinduismo había perdido, momentáneamente, predicamento en la sociedad india frente al más abierto budismo. En definitiva, si bien admite una herencia posible de culturas diversas, lo que no es habitual, el erudito e histórico gran ajedrecista ruso a su modo fortalece la teoría predominante, la indiana, sin valorar contribución alguna proveniente de China.

El estudioso Myron Samsin,¹¹⁹ por su parte, avala esta posibilidad de que el ajedrez sea un juego híbrido de origen greco-indio, siendo conformado por dos presencias: la de los peones, que sería el aporte griego, y la de las piezas principales como legado indio. Esta simbiosis es ubicable a su entender en un tiempo apenas posterior respecto de cuando se verificó la excursión invasiva de Alejandro Magno hacia el Este.

Josten dota de mayor complejidad la cuestión al abandonar la bilateralidad y considerar la presencia de un tercer actor en la escena fundacional. En su mirada, no hay que dejar de resaltar el aporte formulado por la cultura china. En su muy original trabajo, que se basa en el discernimiento de la lógica interna del juego, identifica tres tipos de piezas: las que son objetivo esencial, ya que se desea su captura (caza), representados por el rey o general; otras que tienen largos movimientos

¹¹⁷ La postura de este autor puede ser apreciada en *Chess – A living fossil*, Colonia, 2001, en <http://history.chess.free.fr/papers/Josten%202001.pdf>.

¹¹⁸ Se ha dicho también que esta eliminación de los dados se dio en la propia India cuando retoma el control cultural el hinduismo (que tenía una mirada más rígida a las apuestas asociadas a los dados), con el Imperio Gupta, que gobernó el subcontinente indio entre los siglos IV y VI de la era cristiana.

¹¹⁹ Fuente: *Pawns And Pieces: Towards The Prehistory Of Chess*, 2002, en <http://history.chess.free.fr/papers/Samsin%202002.pdf>.

en diversas direcciones, que son los trebejos principales; unas terceras que sólo avanzan, representadas por los peones. A partir de esta distinción se deriva la posibilidad de que el ajedrez se haya nutrido de tres juegos diferentes. En su mirada, la pieza central deviene de los chinos, probablemente del *wei-ki* y, quizás más precisamente, del más ancestral *liubo*; las móviles tendría un origen mesopotámico, más concretamente devienen de un astrolabio¹²⁰ de los sumerios; las restantes, típicas piezas de carrera (generalmente movilizadas al arrojarse los dados), provienen de la India, del *pachisi/gyan chauper*.¹²¹

El primer proto-ajedrez, siempre para Josten, que es producto de esta confluencia civilizatoria, habría tenido un tablero circular (al estilo del ajedrez bizantino), el que luego sería reapropiado en otro de formato cuadrículado, también aportado por los indios, el *ashtāpada*. En ese tiempo tan inicial pudieron haber surgido, a la vez, un juego en India para cuatro participantes (con uso del dado), es decir el *chaturanga*; y el *xiang-qi* en China, con sus especiales características (entre ellas el *río* que hereda del *liubo*). Así lo asegura también Petzold¹²² quien, además de adscribir a esta hipótesis de contribuciones colectivas, sostiene que dichas apariciones, las de los juegos indio y chino, se dieron en forma independiente y simultánea.

En definitiva, queda de este modo sustentada en sus alcances principales la teoría que explica el origen del ajedrez a partir de una acción propia del sincretismo cultural, ubicando el acontecimiento fundacional en algún lugar del Asia Central entre el año 50 antes de Cristo y el 200 de la era cristiana, por lo que se habría producido en plena vigencia y auge del Imperio Kushán.¹²³

¹²⁰ Por esta conexión astrológica, se cree que muchos juegos de tablero, entre ellos las antiguas versiones del ajedrez, fueron utilizados como oráculos.

¹²¹ Ya hemos visto que para Samsin las piezas de carrera, es decir los peones, son un aporte griego, específicamente del *petteia*. A su juicio el *gyan chauper (chaupur)*, que devendría del *Juego sagrado de Ur*, es el que contribuye con las piezas principales. Pero hay un problema en esta consideración: el *pachisi* no sería un juego demasiado antiguo ya que se cree que es posible ubicarlo sólo desde el siglo IV de la era cristiana, con lo que el margen de que sea antecedente del juego nacido en la ruta de la seda, si bien existe, es demasiado estrecho. No es ese el caso del *gyan chauper* que, conforme algunas investigaciones, podría datar de tiempos prehistóricos.

¹²² Fuente: *Das königliche Spie*, edition Leipzig, 1987, p. 19, cita tomada del trabajo de Josten.

¹²³ Siempre en el contexto de la ruta de la seda, se ha afirmado más específicamente que pudo haber sido el punto de encuentro de los juegos un oasis en la actual localización china de Kasgar (donde la gente Kushán estableció alguna vez un reino); así al menos lo especula Horst Remus. Fuente: *The origin of chess and the Silk Road*, en <http://silkroadfoundation.org/newsletter/volumeonenumerator/origin.html>.

Profundizando el punto de vista geográfico, para Cazaux: *“No caben dudas acerca de que el ajedrez es...un juego asiático. Tres regiones pueden reclamar ser su cuna: el norte de India; Asia Central, de Irán a Turquestán, y la China oriental. Nadie puede objetar que hay una vinculación “genética” de todas las formas de ajedrez que proceden de esas áreas”*.

A modo de conclusión podemos afirmar que la teoría que apunta a una confluencia cultural en lo que respecta a la invención del ajedrez, habiendo sido tan recientemente concebida, es altamente persuasiva. Sin embargo, se debería admitir que tiene una gran dificultad de comprobación, al menos desde un punto de vista fáctico. Ello por diversos motivos. Primero, por sus propias características: al tratarse de un proceso, y no de un hecho puntual, es más difícil “atraparlo”, y consecuentemente “explicarlo” en un momento dado del tiempo; lo propio respecto de su ubicación eventual en un específico lugar. Después, por la imposibilidad de recurrirse a fuentes literarias que pudieran haber recogido una construcción colectiva: sabido es que por lo general los relatos tienen un fuerte sesgo nacionalista; en ese contexto, desde ninguna literatura sería posible hallar reivindicaciones de un invento que no fuera de patrimonio propio y exclusivo.¹²⁴

Sin embargo, podríamos confiar en la posibilidad de que se vayan registrando hallazgos arqueológicos, de piezas de ajedrez o tableros, que resulten concordantes con la teoría sincrética, en la medida en que coincidan en el espacio con los lugares de la ruta de la seda en los que debieron haber confluido los juegos, siempre que su datación retrospectiva se ubique en el lapso comprendido de la vigencia del Reino de Bactria o del Imperio Kushán.

Por lo que, y como simétricamente sucede en lo que respecta a las eventuales constataciones que pudieran surgir sustentando las otras hipótesis sobre el origen del ajedrez que resultan plausibles, no todo está dicho aún. Es que hay un ancho campo que nos queda aún por explorar. Con lo que la búsqueda histórica necesariamente continúa. Podríamos creer, entonces, que nos encontramos recorriendo una senda cuya meta, estando algo más cercana, todavía no puede ser divisada en toda su dimensión y claridad.

¹²⁴ Existe una clásica excepción a este aserto: los persas quienes reconocieron la paternidad india del ajedrez. Pero ello en realidad ocurrió en el contexto de probar su primacía intelectual y en el entendimiento de que el *nard* era superior al juego ingresado desde la India.

LO QUE SABEMOS, LO QUE SUPONEMOS, LO QUE IGNORAMOS

A esta altura de las investigaciones sobre los orígenes del ajedrez hay cuestiones que sabemos, algunas que sólo suponemos y otras que aún ignoramos. Pasemos a listarlas a modo de recapitulación final:

Sabemos que el juego surgió en Oriente.

Sabemos que sólo hay tres teorías que tienen sustento respecto de la fuente primigenia del juego: la que ubica el origen en India; la que hace lo propio poniendo el foco en China, y la de sincretismo cultural.

Sabemos que un proto-ajedrez ingresó a Persia en el siglo VI después de Cristo desde una comarca de la India.

Suponemos que fue el *chaturanga* en su modalidad de dos jugadores el juego que se llevó a Bagdad, la capital del imperio persa.

Sabemos que las primeras menciones precisas a alguna clase de proto-ajedrez, provenientes de diversas fuentes literarias, comienzan recién a partir del siglo IV después de Cristo, correspondiendo las primeras al *xiang-qi* chino y las siguientes al *chaturanga*.

Sabemos que tanto el *xiang-qi* cuanto el *chaturanga* tuvieron sus respectivos procesos de transformación.

Sabemos que hay dos juegos previos correspondientes a esas culturas, que venían siendo registrados literariamente desde tiempos muy antiguos: el *liubo* chino y el *ashtāpada* indio, con la particularidad de que éste era preferentemente aludido en tanto tablero.

Suponemos que el *xiang-qi*, si fuera un derivado exclusivo de la cultura china, pudo haber sido concebido a partir del *liubo*.

Suponemos que el *chaturanga*, si fuera un derivado exclusivo de la cultura india, pudo haber sido derivado del *ashtāpada* o del *chaturaji*.

Ignoramos la secuencia en que se dieron el *chaturaji* y el *chaturanga* (aunque la teoría predominante es que éste fue anterior), o incluso si aquél es una mera posición del otro juego.

Sabemos que una versión del *xiang-qi* llegó hasta nuestros días (se lo juega actualmente en China y, al menos, también en Vietnam) mientras

que el *chaturanga* desapareció como práctica en algún momento lejano del tiempo.

Ignoramos con precisión bajo qué circunstancias en el *chaturanga* se abandonó el uso del dado.

Ignoramos si el proceso de evolución del *chaturanga* se dio desde la versión de cuatro jugadores a la de dos o si, en cambio, se dio la secuencia inversa.

Suponemos que en la ruta de la seda se generó una síntesis de varios juegos de existencia previa, apareciendo un nuevo prototipo que derivó ulteriormente en el ajedrez.

Ignoramos si, al cabo de ese proceso, surgió sólo un juego o, si por el contrario, pudieron haber aparecido en forma simultánea tanto el *chaturanga* cuanto el *xiang-qi*.

Suponemos que los juegos que participaron de esa acción de sincretismo cultural fueron el *liubo*, el *ashtāpada* y el *petteia* griego y, eventualmente, bajo la influencia de un viejo astrolabio de origen babilonio.

Suponemos que esa simbiosis se dio en un lapso de tiempo que puede ubicarse desde el siglo II antes de Cristo al siglo III después de Cristo.

Suponemos que ello se verificó en el espacio geográfico de una vasta región que ocuparon sucesivamente el Reino de Bactria y el Imperio Kushán.

Sabemos que los hallazgos arqueológicos más antiguos de piezas de algún proto-ajedrez, que se correlacionan perfectamente con las zonas geográficas vinculadas a la ruta de la seda, están datados aproximadamente en el siglo VI después de Cristo.

Suponemos que en el futuro podrán registrarse otros descubrimientos arqueológicos importantes que, conforme su ubicación espacial, características y antigüedad, habrá de fortalecer el campo de conocimiento que existe en esta materia.

Sabemos que es necesario profundizar los análisis en lo que respecta a la teoría de juegos, estableciéndose mayores precisiones y relaciones causales entre los diversos proto-ajedrez y prácticas vinculadas, a saber:

ashtāpada; chaturanga; chaturaji; liubo; xiang-qi; petteia, y otros que resulten relacionables.

Sabemos que hay mucho que investigar aún sobre el origen del ajedrez.

Suponemos que algún día hallaremos una respuesta que, sin llegar a ser una certeza absoluta, al menos permita arribar a un consenso muy mayoritario estableciendo un paradigma explicativo uniforme sobre el origen del ajedrez.

EPÍLOGO

Sea que hubiera sido un producto civilizatorio cooperativo, y así lo preferiríamos para evidenciar una Humanidad que sólo por momentos se presenta virtuosa (aunque se sabe que suele decantar a favor de las querellas, muchas veces sangrientas, entre pueblos que parecen olvidarse que provienen todos de un tronco común), sea que hubiera sido una invención/creación/descubrimiento de una cultura en particular, hay una sola cosa que es enteramente segura: como bien lo indicara Borges, el ajedrez proviene de Oriente.

En ese sentido, en el curso de este trabajo hemos presentado las distintas versiones protohistóricas del juego que pueden ser ubicadas en ese espacio geográfico (en India, China, Persia y otros puntos menos determinados correspondientes a la ruta de la seda), con registros físicos o literarios que remiten a unos pocos siglos antes y después de la llegada de Cristo.

De muchos episodios puntuales, se tienen registros bastante exactos, como de cuando se dio el ingreso a Bagdad de una de las versiones del juego que procedía de la India, lo que aconteció exactamente en el siglo VI d. C. Desde ese momento hacia adelante, todo está bastante claro, en cuanto a la difusión y generalización del ajedrez; desde ese momento hacia atrás, en cambio, todo cae en una bruma que por momentos se presenta espesa.

En este contexto de incertidumbre retrospectiva es que aparecen tesis encontradas sobre el origen del ajedrez, algunas de las cuales cuentan con apoyatura empírica mientras que otras sólo pueden ser reconocidas en tanto mitos o leyendas. Todas ellas, con las omisiones inevitables producto de un campo analítico que al ser tan vasto por momentos es

muy difícil de aprehender en su integralidad, trataron de ser recopiladas en el presente trabajo.

Al cabo de todo, en el centro del escenario quedan únicamente tres posibilidades que ostentan un alto grado de veracidad y de verosimilitud: dos de ellas corresponden a una singularidad cultural, que el *chaturanga* indio o que el *xiang-qi* chino sean alternativamente los juegos pioneros; una tercera, en cambio, reconoce la existencia de un esfuerzo civilizatorio sincrético dado que postula una confluencia de prácticas de existencia previa que proceden de diversas civilizaciones.

Más allá de la vigencia de este trío de hipótesis, que suelen ser vistas como independientes, creemos que se puede hacer un esfuerzo para integrar las perspectivas.

Es que todas ellas presentan aspectos que pueden ser relacionados, en su complementariedad, dejando de lado o, tal vez, reinterpretando en todo caso las divergencias que puedan observarse. El hecho de haber surgido los distintos proto-ajedrez en un espacio geográfico que siendo amplio estaba debidamente interconectado, y que ello haya acontecido en sincronía temporal, dan fuertes pistas sobre un hecho que creemos incontrovertible: estamos en presencia de una única familia de juegos, con procesos de evolución interconectados, los que aún deben ser discernidos en toda su dimensión e intensidad.

Extremando el análisis, podrían rastrearse no sólo la interrelación de los diversos proto-ajedrez sino, también, sus respectivos orígenes en pasatiempos aún más antiguos. Hasta podríamos remontarnos al *senet* egipcio para, reconstruyendo la secuencia de allí en más, arribar al ajedrez tal como fue redefinido en la Europa medieval.

Bajo estas condiciones, podría trabajarse ya no desde perspectivas unívocas fragmentadas, sino planteando una teoría holística, integrando las evidencias de cada hipótesis singular, de forma tal de construir un edificio explicativo que sea único y común.

En ese orden, en vez de adjudicarle preeminencia al *chaturanga* o al *xiang-qi* como prototipo inicial, podría creerse que en la ruta de la seda apareció al menos un juego del que se derivaron aquellos, sea en forma concomitante o secuencial. Por lo que, en ese supuesto, el primero no

derivaría del *ashtāpada* y el otro del *liubo* sino que, estos mismos juegos previos, junto probablemente al *petteia* griego, y tal vez con el aporte de un antiguo astrolabio babilónico, hicieron que apareciera un proto-ajedrez que es producto del sincretismo cultural, ese que, de ahí en más, se expandiría por vías diversas, a oriente y poniente.

Con lo que hay líneas exploratorias muy interesantes aún por desarrollar. Al respecto, si bien la posibilidad de que aparezcan testimonios de manuscritos antiguos sobre la temática es cada vez más remota (aunque no del todo imposible), en cambio se podría confiar en que se registren nuevos hallazgos arqueológicos que aporten elementos interesantes, particularmente en cuanto a la datación de los vestigios de juegos y, con ello, la posibilidad de establecerse mejores grados de interrelación y eventualmente de precedencia entre las distintas prácticas.

También es posible, y por cierto necesario, seguir profundizando en los análisis estructurales, basados en las características intrínsecas y en la etiología de los diversos juegos, para determinar con mayor precisión la correlación de los mismos apelando a las variables histórica, geográfica y cultural. Esta cuestión resulta central para diseñar el árbol evolutivo común comentado.

En todo caso, se requiere ahondar en el perfil de las prácticas que habrían servido de insumos del proto-ajedrez: *petteia*, *liubo*, *ashtāpada*, con lo que se podrá evaluar con mayor certeza, a partir del estudio de sus particularidades, el grado de correspondencia que pudieron haber tenido con las modalidades ulteriores: el *xiang-qi* y el *chaturanga*.

En definitiva, ¿dónde se originó el ajedrez y bajo qué circunstancias?

Podríamos acudir al sencillo sonsonete de reproducir los relatos legendarios, como los tan conocidos que se lo atribuyen al sabio Sissa o a la reina de Lanka; o remitirnos al episodio de la batalla en que otra soberana perdió a uno de sus hijos en enfrentamiento con su hermano.

Podríamos hacer apelaciones a la divinidad, al plano esotérico o a la literatura de ficción.

Podríamos, sin analizarse el todo, sino observando sólo las partes, adjudicarles la paternidad a indios, chinos o a quien fuere.

Podríamos decir, para no equivocarnos, aunque cayendo en una evidente imprecisión, que sólo se la podemos admitir al poeta, que el ajedrez apareció en un momento lejano del tiempo en algún lugar de Oriente.

Lo dicho al comienzo. La inquieta Humanidad, todo lo quiere saber. No nos conformaremos nunca con explicaciones sencillas e insuficientes; y menos inexactas.

Una *teoría holística* sobre el origen del ajedrez, puede quizás ayudarnos a explicar los pasos que se dieron para el surgimiento del más influyente y metafórico juego que supo vez alguna concebirse.

En cualquier caso, creemos estar más cerca de descubrir la clave de bóveda que nos permitirá determinar el momento iniciático en que apareció el juego. Y, a partir de ello, determinar con mucha mayor certeza cómo se dio toda la secuencia de difusión posterior.

Por el momento, tal vez sea mejor que aún no lo sepamos todo.

Es que, de esa forma, existe un poderoso incentivo para profundizar la investigación.

Es que, de esa forma, se sigue alimentando un misterio sugerente y primordial: el del momento en que apareció en la Tierra el mágico y milenarío ajedrez.

BIBLIOGRAFÍA:

Anónimo; Himnos del Rig Veda, versión de Fernando Tola, Editorial Las cuarenta, Buenos Aires, 2014.

Aristóteles; Política, Ediciones Akal, Madrid, 2005.

Averbaj, Yuri; A History of chess, From Chaturanga to the present day, , Russell Enterprises, Milford, 2012.

Bāṇa; The Harṣacarita, versión de E. B. Cowell & F. W. Thomas, Londres, 1897.

Bāṇa; The Kādambarī, versión de C. M. Ridding, Londres, 1896.

Bird, H. E.; Chess History and Reminiscences, Londres, 1893.

Bland, Nathaniel; On the Persian game of chess, Journal of the Royal Asiatic Society, of Great Britain & Ireland, Vol. XIII, Part. 1, Harvard Collage Library, John W. Parker and son, West Strand, Londres, 1847.

Brunet y Bellet, D. José; El ajedrez. Investigaciones sobre su origen, Barcelona, 1890.

Castillo, Abelardo; Las palabras y los días, Emecé, Buenos Aires, 1988.

Comneno, Anna; La Alexiada, traducción de Emilio Díaz Rolando, Universidad de Sevilla, Sevilla, 1989.

Cox, Hiram; On the Buhrma Game of Chess: Compared with the Indian, Chinese, and Persian Game on the Same Denomination, Asiatic Researches, Londres, 1807.

Chanakia; Arthashastra, traducción de Mark McKlish & Patrick Olivelle, Hackett Publishing Company, Indianapolis, 2012.

Daryae, Touraj; On the Explanation of Chess and Backgammon, Center for Persian Studies and Culture, University of California, California, 2010.

Deshpande, Madhav & Hook, Peter; Indian Lingustic Studies, Motilal Banarsidass Publishers, Delhi, 2002.

Dextreit, Jacques y Engel, Norbert; Jeu d'échecs et sciences humaines, Payot, París, 1984.

Dhamma; Brahmajala Sutta, The supreme Net, Burma Pitaka Association, 1984.

Dowson, John; History of India as told by its own historians, Vol. I, Trübner and Co., Londres, 1867.

El-Mas'udi's; Meadows of Gold & Mines of Gems, de Aloys Sprenger, Vol. I, The Oriental Translation Fund of Great Britain and Ireland, Londres, 1841.

Escourido, Juan; Fr. Paulino de San Bartolomé y los orígenes del ajedrez: el MS 6414 de la Biblioteca Nacional de España, University of Pennsylvania, Filadelfia, sin datación.

Fanthorpe, Lionel & Patricia; Mysteries and Secrets of the Masons, Dundurn Press, Toronto, 2006.

Firdausí; The Sháhnáma, traducido por Arthur G. Warner & Edmon Warner, Vol. VII, Kegan Paul, Trench, Trübner & Co., Londres, 1915.

Forbes, Duncan; The History of chess, From the Time of the Early Invention of the Game in India Till the Period of Its Establishment in Western and Central Europe, W. H. Allen & Company, Londres, 1860.

Gandhara Sudharmasvami; Gaina Sutras, Part II (Sacred Books of the East vol. 45), incluye el Uttarādhyayana Sūtra y el Sūtrakṛtāṅga, versión de Hermann Jacobi, Oxford, 1895.

Greenberg, Henry; The Anti-war wargame: A Comprehensive Analysis of the Origins of the Game of Chess 1989-1990, iUniverse, Bloomington, 2015.

Hyde, Thomas; Mandragorias seu historia Shailudii, viz ejusdem, origo, antiquitas, ususque, per totum Orientem celeberrimus, Theatro Sheldoniano, Oxford, 1694.

Initiative Group Königstein (IGK); On the origin of chess, ponencias de Yuri Averbaj; Peter Banaschak; Pavle Bidev; Ricardo Calvo Mínguez; Jean-Louis Cazaux; Gianfelice Ferlito y Alessandro Sanvito; Gerhard Josten; Victor Keats; Alex R. Kraaijeveld; Egbert Meissenburg; Joseph Needham; Myron J. Samsin; Kenneth Whyld, Colonia, 1991 (hasta la actualidad).

Irwin, Eyles; An Account of the Game of Chess, as Played by the Chinese, Transactions of the Royal Irish Academy, Dublin, 1793.

Irwin, Eyles & Ercole del Río; The Incomparable Game Of Chess ... To which is Prefixed, An Essay On The Origin Of The Game, Stockdale, Londres, 1820.

Jones, William; The Indian game of chess, Cornell University Library, The Aungervyle Society, Edimburgo, 1883.

Kalhana; Rājataranṅiṇī, Vol. II, traducción de M. A. Stein, Westminster: Archibald Constable and Company, Londres, 1900.

Kane, P. V.; Harshacarita of Banabhatta: (text of Uchchhwasas I-VIII), Motilal Banarsidass Publ., Delhi, 1986.

Laiseca, Alberto; Poemas chinos, Editorial Gárgola, Buenos Aires, 2005.

Leventhal, Dennis A.; The chess of China, Mei Ya International Edition, sin datación.

Li, David; The genealogy of chess, Premier Pub. Co, Bethesda, 1998.

Mas'udi; The Meadows of Gold – The Abassids, traducido por Lunde & Stone, Routledge, Londres & Nueva York, 2013.

Murray, Harold J. R.; A history of chess, Skyhorse Publishing, Nueva York, 2012.

Niu Seng-ju; Hsüan-kuai Lu, Vol. 2, Min Woong Park, University of Wisconsin, Madison, 1993.

Ovidio; El arte de amar, Ediciones Ibéricas y L.C.L., Madrid, 1965.

Pasedach, Peter; The Haravijaya of Ratnākara and the Commentaries thereon by Utpala and Ratnakaṅṭha: Sargas 1 and 2, Universität Hamburg, Hamburgo, 2011.

Platón; Diálogos, Universidad Nacional de México, México, 1921.

Platón; Fedro, Ediciones Akal, Madrid, 2010.

Platón; Las Leyes, Tomo 10, traducción de Patricio de Azcárate, Madrid, 1872.

Sabato, Ernesto; Uno y el universo, Sudamericana, Buenos Aires, 1970.

San Bartolomé, Fray Paulino de; Viaggio alle Indie orientali, Antonio Fulgoni, Roma, 1796.

Sloan, Sam; The Origin of Chess, M. Smail Sloan Publishers, 1985

Subandhu; Vāsavadattā: A Sanskrit Romance; traducción de Louis H. Gray, Columbia University Press, Nueva York, 1913.

Vālmīki; El Rāmāyaṇa, traducido por Juan Bergúa, Ediciones Ibéricas, Madrid, 1970.

Vālmīki; The Rāmāyaṇa, traducido por Ralph Griffith, Trübner and Co., Londres, 1870-4.

Vālmīki; The Rāmāyaṇa, traducido por Robert Goldman, Motilal Banarsidass Publishers, Delhi, 2007.

Vyasa; Mahābhārata, versión de Hugo Labaté, Editorial Hastinapura, Buenos Aires, 2014.

Yuan Qu; The songs of the south: an ancient Chinese anthology of poems by Qu Yuan and other poets, version de David Hawkes, Penguin Books, Londres, 1985.

Zweig, Stefan; Novela de ajedrez, Acantilado, Barcelona, 2001.