

LIBRO DE LOS JUEGOS: ACEDREX, DADOS ET TABLAS Y ORDENAMIENTO DE LAS TAFURERÍAS

Alfonso X el Sabio

Fundación José Antonio de Castro, Madrid

408 pp.

45 €

El mundo es como un tablero de ajedrez

Fernando R. de la Flor

1 abril, 2009

Ovidio afirmaba que «el ocio nutre el cuerpo y el alma también se alimenta de él», mientras que Séneca, ratificando el estatuto noble de las prácticas lúdicas en el clasicismo, sostenía que «el ocio sin literatura es muerte y sepultura del hombre», dejando libre de culpa el ocio moralizante o aleccionador. Este concepto, altamente respetable, del *otium* grecorromano, será vinculado, sin embargo, por la cristiandad al vicio y al azar, relegándose así a los márgenes del discurso y

negándosele la centralidad sociocultural que previamente había detentado. Tal actitud parece haber determinado las preferencias de los investigadores contemporáneos, más preocupados por tratar el papel del deporte y de los juegos en la época clásica que por atender a su polisemia propiamente medieval. En la *civitas*, el *otium* reservado al ciudadano y negado al liberto se definía como un tiempo apto para la recreación que, a tenor del hegemónico ideal de vida establecido por Cicerón, debía ser prudentemente alternado con el *nec-otium*, de acuerdo con las posibilidades económicas y las capacidades mentales del ciudadano que a él decidía librarse¹. Definición esta muy alejada de esa otra de cuño medieval en la que se le vincula a la pobreza («el ocio siempre acarrea pobreza»), o a la corrupción de la comunidad («el ocio es el padre de todos los vicios»), y que nos da una idea de la larga y, sobre todo, ambivalente trayectoria histórica de este lugar común. En efecto, no todas las actividades lúdicas gozarán de la misma consideración durante el medioevo, ya que, como leemos en el prólogo al *Libro de los juegos*, «el acedrex es más asesegado juego e onrando que los dados nin las tablas»².

La edición del *Libro de los juegos* que la Biblioteca Castro ofrece en esta ocasión al lector ha corrido a cargo de Raúl Orellana, doctor por la Universidad Autónoma de Madrid y especialista en las *Partidas* de Alfonso X el Sabio. Orellana se encarga de aclarar que, aunque no se ha ocupado de realizar una edición crítica, sí ha introducido ciertas enmiendas que corrigen errores de ediciones anteriores y aspiran a hacer más comprensible el texto original para un lector moderno. Incorpora una introducción donde sitúa la obra en su contexto histórico, aclara la estructura de la misma y aporta una «observación arriesgada» sobre la datación de la primera redacción del *Libro de los juegos*, que para él se situaría entre los años 1275 y 1276. La edición incluye también el texto jurídico que regula las tafurerías (casas de juego) en tiempos alfonsíes, un *Ordenamiento* cuya necesidad viene dada «porque ningunos pleitos de dados nin de las tafurerías non eran escritos en los libros de los derechos nin de los fueros [...] porque se juzguen los tafures para siempre, [y] por que se viede el destrez e se escusen las muertes e peleas en las tafurerías»³, además de una bibliografía básica y un glosario. En su introducción, Orellana resalta que la historia-marco del *Libro de los juegos* es la de su prólogo sapiencial, que, «aunque breve, [es] una de las cumbres de la prosa medieval castellana»⁴. En él se nos relata cierta «istoria antigua» de un rey de la India que solicita a tres sabios de la corte la exposición de su visión personal sobre las ventajas del *seso*, la *ventura* y la *cordura*, exigiéndoles sobre el razonamiento una demostración. Los sabios, tras haberse retirado a la consulta de sus libros, acuden al rey portando cada uno un juego, correlato empírico de sus argumentos: el ajedrez como modelo de *seso*, los dados como prueba de *ventura* y las tablas como ejemplo de *cordura*, síntesis de los anteriores. Bajo el genérico nombre de «tablas» se agrupan veinte tipos de juego diferentes cuyo nexo común es la utilización durante la partida de piezas redondas o *tabulae*. Las ilustraciones y los textos de la tercera sección del *Libro de los juegos* sugieren que se trata en este caso de *juegos similares a lo que hoy llamamos backgammon*. La tríada formada por estos conceptos será el fundamento teórico sobre el que se asiente el proyecto alfonsí.

La función de los juegos –y particularmente del ajedrez– en el proceso de civilización medieval sólo puede abordarse desde la plurivalencia interpretativa. Punto de encuentro entre la tradición musulmana y cristiana, el conocimiento de sus reglas y la pericia práctica que requiere eran, junto con la caza, la monta, el gusto por la música y la literatura, una expresión de cultura cortés tanto en

el mundo islámico como en la Europa cristiana⁵. Desde la ladera literaria, nos lo encontramos ya en el que puede considerarse el primer libro de caballería, el *Roudlieb*, donde se le dedica un capítulo entero; Perceval, en el *Livre de Caradoc*, se topa con un tablero cuyas maravillosas piezas áureas se desplazan solas; Erasmo y Melanchton, en pleno Humanismo, recurrirán abundantemente a la metáfora del juego; en fin, del *Carmina Burana* hasta la *Scaccaide* de Vida –por citar sólo algunos ejemplos– el ajedrez es instrumentalizado literariamente como oportuno modelo metafórico del cuerpo político, del juego del amor y del igualitarismo final de la muerte. En Occidente, el primer texto que trata esta última interpretación del ajedrez lleva por título *Moralidad de Inocente*; en él encontramos ya, junto con interesantes observaciones acerca de los movimientos de cada pieza, la reducción a la igualdad de todas ellas una vez finalizado el juego. En efecto, en el damero se desvanecen las distinciones que el tablero había instaurado. Pero, sin duda, quien populariza la visión alegórica del ajedrez es Jacobo de Cessolis. Bajo la forma del *exemplum* –tanto en él como en sus epígonos: Kunrat von Ammenhausen, Arrigo de Beringen, Jean de Vignay, William Caxton, etc.–, la «guerra del ajedrez» es analizada bajo ratio lúdica, sometida a interpretaciones éticas e instrumentalizada para circunscribir en forma didáctica las posibles variaciones del estatus social.

No obstante, en lo tocante a lo que son propiamente las reglas y técnica del juego, los pioneros de la codificación medieval son Alessandro Neckam y Alfonso X el Sabio. De hecho, en Cessolis, la metáfora de la movilidad social parece tomada –dada su descripción en términos muy similares– del propio *Libro de los juegos*, donde el Rey Sabio recoge la regla según la cual el peón (campesino) promociona una vez alcanzada la última línea de fuerza enemiga⁶. A pesar de ello, esta intertextualidad entre tratados contemporáneos –nuclear para asentar una concepción alegórica del ajedrez– no debe hacernos considerar ambos textos sobre la base de una concepción única del juego. Al contrario, aunque existan razones para creer en una visión alfonsí del ajedrez como un cosmos ordenado, regido por la sabiduría y el seso, donde cada individuo tiene la posibilidad de alcanzar cierta paridad entre sus coetáneos gracias a la invitación al progreso intelectual que el juego le brinda, las intenciones alegóricas, las interpretaciones de sesgo teológico o el didactismo moral no constituyen el principio organizativo del texto. En ese sentido, el *Libro de los juegos* difiere tanto de la tradición alegórica que instaura Cessolis como del paralelismo tardomedieval entre ajedrez y seducción cortés, donde la entrega de la dama, convertida en la pieza más poderosa del juego, implica su previa rendición en el tablero⁷; en ambas tradiciones el ajedrez ejerce de marco para la discusión de cuestiones éticas, teológicas y romancísticas. El proyecto alfonsí, aunque conecta, naturalmente, con temas de orden universal como el feudalismo, el amor cortés, las jerarquías religiosas, la vida en la corte, e incluso la sexualidad, se fundamenta, sin embargo, en la dimensión técnica del ajedrez y en la exposición de 103 juegos de partido, tomados⁸ en su mayoría de precedentes árabes⁸.

El Libro de los juegos está dividido en siete secciones más el prólogo. Las tres primeras se ocupan del ajedrez, de los dados y de las tablas, respectivamente; las tres siguientes, de dos variantes del ajedrez –la primera, el gran ajedrez, donde se introducen iconográficamente «aves e bestias extrañas», y la segunda, el juego de los cuatro tiempos del año, similar al *chaturanga*–, además de un juego que sintetiza las anteriores denominado *alquerque*; por último, la sección final trata sobre los «muy noble[s] y muy extraño[s]» juegos que, como particularidad, «se juegan por astronomía». Una

consideración de las múltiples dimensiones más allá de los juegos hacia las que el libro tiende ha de tener en cuenta que el *Libro de los juegos* es una inusual amalgama entre tratadismo lúdico, cosmografía metafísica e ilustración medieval. En efecto, cada capítulo de la obra aparece acompañado por una miniatura a color donde se nos presentan, en un infrecuente despliegue de vocabulario simbólico, una amplia y bizarra tipología de personajes que abarca a hombres, mujeres, nobles, clérigos, esclavos, musulmanes, judíos, cristianos, niños, asiáticos, negros, músicos, cetreros, figuras históricas, jugadores provenientes de tierras exóticas e incluso el Rey Sabio mismo, ganando su partida⁹. Tal exhibición de multiculturalidad constituye uno de los aspectos más atractivos para futuros investigadores –no en vano abre la posibilidad de intentar una sociología de la corte alfonsina a partir de su «galería de retratos»–, amén de constituir un inmenso placer para el lector curioso y/o deseoso de inmiscuirse con una mirada íntima en el ecléctico espectro de intereses de este monarca erudito, privilegiado *homo ludens* medieval.

¹. Para una exploración detallada de la historia del *otium* en el mundo clásico, véanse Jean-Marie André, *L'otium dans la vie morale et intellectuelle romaine*, París, PUF, 1966, y *Les loisirs en Grèce et à Rome*, París, PUF, 1984.

². Citamos por la edición aquí reseñada, p. 21.

³. *Ibid.*, p. 379.

⁴. *Ibid.*, p. 31.

⁵. A este respecto el lector interesado puede acudir a Malcolm Vale, *The Princely Court, Medieval Courts and Culture in North-West Europe, 1270-1380*, Oxford, Oxford University Press, 2001, pp. 170-200, y a Richard Eales, «The game of chess: An aspect of Medieval Knightly Culture», en Christopher Harper-Bill y Ruth Harvey (eds.), *The Ideals and Practice of Medieval Knighthood*, Woodbridge, Boydell, 1986, pp. 12-34. También el clásico de Harold J. R. Murray, *A History of Chess*, Oxford, Oxford University Press, 1913, pp. 432-436, se ocupa, aunque sucintamente, de esta cuestión.

⁶. La regla reza: «Otrossí pusieron del alferza que cuando se perdiessse, pudiendo llegar qualquiere de los peones fasta la casa postremera dell otra parte del acedrex onde mueven los juegos mayores, dent adelant fuessen alferzas e que se pudiessen desponer bien como la primera e andar d'essa guisa. E esto es porque suben del estado de los menores a los mayores», *op. cit.*, p. 24.

⁷. La dama aparece en algún lugar de Europa a lo largo del siglo XIV. El testimonio que de forma más palmaria aborda la fusión de las esferas ajedrecística y amorosa es el *Livre des eschez amoureux moralisés* de Évrart de Conty (ca. 1400). En él, la común raíz etimológica entre *échec* (fracaso) y *jeu d'échecs* (ajedrez) ofrece la posibilidad de realizar un libro que presente, en clave metafórica, los avances en el tablero como tentativas fracasadas en el proceso de seducción de la amada. El primer manual de ajedrez del que tenemos constancia que se hace cargo de ese nuevo poderío de la dama ajedrecística –conservado hasta nuestros días– lo publica en Salamanca (ca. 1497) el bachiller Lucena, y su título, *Repetición de amores et arte de axedrez*, es ya bastante explícito.

⁸. *Mansubat* es el nombre que reciben los juegos de partido en la tradición musulmana. En el *Libro de los juegos* se nos presentan ochenta y ocho de ellos en estilo musulmán y sólo quince en estilo europeo (pueden consultarse a este respecto los capítulos relevantes que le dedica Murray en su ya citada *A History of Chess*, o las observaciones de Harry Golombek en el homónimo *A History of Chess*, Nueva York, Routledge & Kegan Paul, 1976, pp. 61-63). La mayoría de los que aparecen en

el texto alfonsí están tomados de los maestros árabes al-Suli (siglo X), al-Adli (siglo IX) y al-Razi (siglo X).

⁹. Son 167 capítulos dedicados a explorar otras tantas posiciones en los diferentes tableros.