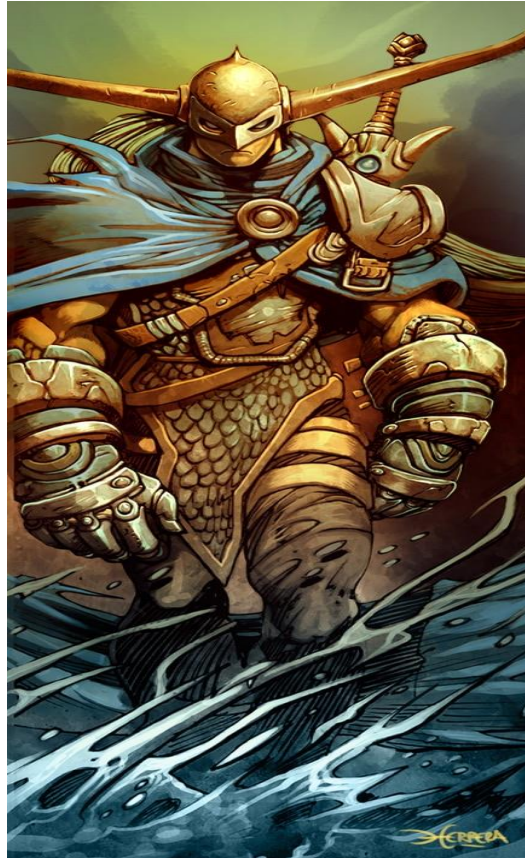


¿En la enseñanza del ajedrez es relevante el conocimiento de su origen?

La hipótesis Irlandesa (IV)

por Dr. Uvencio Blanco Hernández



Lugh, dios irlandés de la luz, creador del Fidchell (Ajedrez)

Uno de los criterios que hemos utilizados para justificar la inclusión del ajedrez en las escuelas, es aquel que sostiene que su estudio y practica introduce al niño en el estudio de aspectos históricos asociados con su desarrollo y otros eventos importantes.

Efectivamente, la evolución del juego de ajedrez, desde su remoto origen hasta nuestros días; la historia de los campeonatos mundiales, los matches de candidatos, los torneos y eventos más destacables del ajedrez, la creación de la FIDE y su importancia en tanto ente rector del ajedrez mundial, la evolución de una variante particular; las anécdotas y biografía de los pioneros y protagonistas del ajedrez, le permiten al joven estudiante enriquecer su cultura con elementos provenientes de la historia de la civilización.

En este sentido y con estricta orientación pedagógica, hasta ahora hemos descrito tres hipótesis relacionadas con el origen del ajedrez; se trata de las

propuestas india, egipcia y persa. Todas ellas con elementos de juicio muy importantes y dignos de ser tomados en consideración.

Visto así, es altamente probable que existiera una variedad de ajedreces diferentes en el mundo antiguo; algunos de ellos descendientes de un tronco común. De hecho, la mayoría de los autores parecen coincidir en que las distintas modalidades históricas del ajedrez, posiblemente se habrían originado en la India, para luego extenderse por Persia, para ser adoptadas posteriormente en Arabia. Luego, el juego se extendió a Europa, y sin duda ya estaba allí en el siglo X d.C.

Entonces, existe un consenso general respecto a que el o los orígenes mas remotos del ajedrez tienen su fuente en Oriente y que, luego de varias de migraciones, marchas y contramarchas, el mismo ingresó a Europa por varios puertos desde el Mediterráneo.

En esta oportunidad haremos una aproximación a la hipótesis irlandesa; probablemente la menos publicitada de todas y que sorprende al ser la única "occidental" de las cinco propuestas más importantes, incluyendo a la hipótesis China.

Repetimos, la evolución del juego de ajedrez y su amplia distribución a través del mundo antiguo y medieval, nos permite considerar que las afirmaciones definitivas sobre los orígenes de este juego sean algo especulativas.

A tal efecto, se nos hace necesario señalar a dos de los irlandeses que históricamente han propuesto y defendido tal hipótesis y cuyas acciones se remontan a fines del S. XIX; se trata de Michael Cusack y A. Morrison Miller.

El 16 de julio de 1887, ambos expusieron a través de un editorial y un artículo publicados en el The Celtic Times, sus criterios sobre el origen irlandés del ajedrez. Allí, Morrison Miller afirmó que el ajedrez era el "rey de los juegos intelectuales" y que el mismo había sido inventado en Irlanda hacia el año 1430 a.C. Además, que tal juego constituido por 32 piezas, representaba a los 32 condados de Irlanda. Asimismo, Cusack afirmó categóricamente que los torneos de ajedrez se celebraban anualmente en varios de tales condados, hasta que "los anglo-normandos pusieron fin a los torneos, así como a casi todo lo demás que era ennoblecedor".

Concluyeron, que "la influencia del ajedrez... conquistó a su vez; y, hoy en día, celebramos nuestros torneos anuales y reuniones de expertos, como lo hicieron nuestros antepasados de antaño".

Ahora bien, ¿sobre cuáles criterios se basaron estos divulgadores para proponer el origen irlandés del ajedrez?

Una revisión de sus escritos, indica que Cusack fundó sus afirmaciones en viejas historias, leyendas y tradiciones orales en las cuales héroes mitológicos irlandeses jugaban al ajedrez en su tiempo libre con el fin de "desarrollar sus intelectos".

Sus afirmaciones descansan en las numerosas referencias al ajedrez que aparecen en los antiguos textos irlandeses. Al parecer, en estos viejos manuscritos se afirma no sólo que los irlandeses jugaron al ajedrez mucho antes de la llegada de los ingleses, sino que en realidad fueron ellos quienes inventaron el juego.

Según ellos, el ajedrez irlandés fue un regalo de Dios para los hombres; un juego de mesa que, ya en el S. XIX, era considerado superior a todos los demás juegos conocidos.

En consecuencia y según sus promotores, el ajedrez debía jugarse porque es "irlandés y nacional", y sobre todo porque fue el principal instrumento de cultura intelectual entre las personas más gloriosas que han vivido en Irlanda.

Ahora bien, ¿—de varios conocidos— a cuál clase ajedrez se refieren estos autores?

Se referían al juego irlandés de **Fidchell**. Al parecer, este juego literalmente traducido como "Sabiduría de madera", fue inventado por Lugh, el dios irlandés de la luz, maestro druida y guerrero, en el siglo IX.

Según la leyenda, este juego formaba parte destacada en las celebraciones del Festival de Lughnasa, en el que se elogiaba al dios Lugh, cada agosto. Inclusive, que los grandes eventos se decidían a menudo sobre el resultado de un juego de Fidchell. Se trataba de un juego en el que se enfrentaban dos jugadores, quienes movían figuras humanas a través de un tablero.

El tablero estaría hecho de roble y es probable que las piezas fueran elaboradas con materiales preciosos como el oro y la plata con piedras preciosas y decoradas con reminiscencias de arte celta.

La superficie de juego es una cuadrícula de siete por siete y las cuatro esquinas del tablero representan las cuatro provincias de Irlanda: Leinster, Munster, Ulster y Connaught. Al parecer, el cuadrado central representa la quinta provincia, como había en Irlanda en la antigüedad - Meath, el hogar gobernante del Alto Rey en la Colina de Tara.

Según el blog "The Wildgeese" - Exploring the heritage of the Irish worldwide, el juego de ajedrez celta tiene 21 piezas: las piezas oscuras son el Rey Supremo, en el centro del tablero, rodeado por sus ocho defensores - dos campeones de cada provincia.

Las piezas claras son los 12 hombres atacantes, tres guerreros de cada provincia.

Objetivos del juego. En relación con los defensores, el Gran Rey debe llegar a una de las cuatro provincias, es decir, a una de las esquinas, sin ser capturado.

Los atacantes: su función es capturar al Gran Rey antes de que llegue a una de las cuatro provincias, es decir, a una de las esquinas.

Sólo el Gran Rey puede ocupar la plaza central y las esquinas y sólo puede mover una casilla a la vez hasta llegar al borde y luego puede mover tantas casillas como desee a lo largo del borde - pero no puede saltar piezas.

Respecto a los atacantes y Defensores, todos los hombres pueden mover cualquier cantidad de casillas, sin embargo, sólo en línea recta y no pueden saltar sobre las piezas. Solo las piezas atacantes pueden hacer el primer movimiento.

En relación con la captura de piezas.

Hombres: cuando es flanqueado por dos lados por un hombre opuesto.

Cuando es atrapado en una esquina o en la plaza del Alto Rey y flanqueado por el otro lado por un hombre opuesto.

Las dobles trampas pueden ocurrir cuando dos hombres son atrapados por un hombre opuesto que se mueve entre ellos.

El Gran Rey: el equipo atacante bloquea los cuatro lados alrededor del Gran Rey El equipo atacante bloquea tres lados alrededor del Gran Rey contra el cuadrado central o cualquier cuadrado de esquina.

Las piezas capturadas son retiradas del tablero y cuando el Gran Rey es capturado el juego termina.

El Gran Rey es fácil de capturar, después de todo sólo tiene ocho defensores contra 12 atacantes

Con tal descripción se nos hace muy evidente la similitud del Fidchell con lo que hoy conocemos como ajedrez moderno.

Los Campeones Guerreros debían convertirse en maestros del juego de Fidchell y se afirma que Cúchulainn, el hijo héroe de Lugh, se volvió muy hábil en dicho juego.

Imagen: Lugh, dios irlandés de la luz, maestro druida y guerrero, en el siglo IX.

Fuente: "Ajedrez, patrimonio cultural de la humanidad" (Blanco, U. 2019).

<https://thewildgeese.irish/profiles/blogs/fidchell-the-ancient-celtic-chess-game>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Fidchell>

<https://www.irishexaminer.com/breakingnews/sport/columnists/are-the-32-counties-of-ireland-represented-on-a-chess-board-885648.html>