ABRAHAM BEN ESRA

El que haya visitado el barrio copto de El Cairo, habrá tenido ocasión de visitar la "sinagoga de Abraham ibn Ezra", una de las figuras más universales de hebraísmo peninsular del siglo XI (1092-1167). Autor prolífico, dedicado tanto a los comentarios bíblicos y composiciones poéticas como al estudio de textos científicos y astronómicos, hizo asimismo una incursión en el específico campo del ajedrez.

Su extenso poema sobre ajedrez incorporado al final de estas líneas, es de una gran belleza, sus numerosos estudios como rabino, de gran profundidad y relacionados con el saber de su época, no van a ser comentados puesto que no vienen al caso.

Nacido en Toledo o en Tudela, no se sabe con certeza, vivió los primeros 50 años de su vida en España, y los 25 últimos en continuos viajes por África, Italia y Francia, para terminar regresando a morir a su país de origen. Toledo es la ciudad que se menciona más frecuentemente como lugar natal de ben Ezra, y es cierto que vivió allí hasta el año 1140, y que se casó con una hija de Jehuda ha-Levi. Pero el lugar de nacimiento debió ser Tudela, como ha indicado el Prof. J.Schirmann ("Efo nolad Jehuda ha-Levi". Tarbiz 10 (1939) p..237). También es incierto el año de su nacimiento. Los diversos autores citan 1089, 1092 o 1093. Lo seguro es que murió en Calahorra en 1167. Un manuscrito de la Biblioteca de Viena dice: "Al segundo día de la luna nueva del mes de Adar de 1167 murió a la edad de 75 años ben Esra. Él lo había predicho al escribir con su propia mano "Abraham (Gen. 12,4) tenía 75 años a su salida de Haran". 1092 debe ser por lo tanto el auténtico año de nacimiento.

Sobre su poema, como Steinschneider indica, faltan datos históricos que permitan decidirse en esta cuestión, debiéndose acudir al estilo y contenido de la composición. En cuanto al contenido ajedrecístico, elementos importantes a favor de la antigüedad del poema son la figura y movimientos del "férez" y la falta de salto doble inicial del rey (y, en consecuencia, del enroque).

La gran dificultad para todos los autores es el salto doble del peón en su primer movimiento, rasgo más tardío en la historia del ajedrez que se quiere ver en este poema y que, si no se considera interpolación, obliga a proponer una fecha de composición posterior a Ibn Ezra. Pero ello nace de que en la edición príncipe de Hyde, que ha sido seguida por los demás editores –excepción hecha de Bislichis–, los versos "y si quiere puede dar al principio / en cualquier sentido un triple salto por la senda "figuran adelantados", referidos al peón en su movimiento inicial donde les corresponde, referidos al "férez" y consecuentemente al peón llegado a la octava fila y convertido en tal *(el denominado "peón alferzado" en el tratado de ajedrez alfonsino)*, con los movimientos de éste.

Eliminado tal escollo, podemos concluir que las reglas del juego del poema son perfectamente representativas del ajedrez árabe antiguo, recién implantado en España y sin la significativa evolución que con el tiempo condujo a la modernización hispana del juego. No parece, por tanto, que haya motivos de peso para negar la tradición que asigna a Abraham Ibn Ezra la composición del poema. Y dejando aparte consideraciones estilísticas, de valoración siempre subjetiva, la temática abordada cuadra muy bien con la de la poesía secular hebrea del siglo XII en la España cristiana, en general, y del versátil Ibn Ezra en

particular, con tendencia a tratar géneros diferentes a los tradicionales, destacando la parodia, el realismo descriptivo y el debate personificado de ideas abstractas (en este caso de seres inanimados), así como el empleo de efectos manieristas o el interés por temas científicos con afán didáctico.

Análisis de las reglas fundamentales del juego que se derivan del poema, cuyos 76 versos se distribuyen en 38 pares de rimas masculinas, siguiendo el esquema métrico *ha-meraba*:

Sobre un tablero de 8 x 8 cuadros se enfrentan dos ejércitos en batalla ficticia:

Voy a cantar un poema sobre una batalla en regla,

antigua, desde tiempos remotos consagrada,

que gente inteligente y entendida organizó,

instituyóla sobre ocho hileras.

***H**ilera tras hilera, en todas hay grabadas*

sobre una tabla ocho divisiones;

son las hileras cuadros taraceados,

donde las tropas se mantienen apiñadas.

***C**on sus mesnadas unos reyes se sitúan*

dispuestos a batallar, y hay espacio entre ellos dos.

***L**os rostros de todos para luchar están prestos,*

continuamente están o saliendo o acampando.

***E**n su lucha no desenvainan espadas,*

pues su guerra es un asunto de ingenio.

***S**e les distingue por símbolos y enseñas*

en sus cuerpos inscritas y talladas,

*Aunque los cuadros aparecen decorados, **no se menciona que estén escaqueados a dos colores, como posteriormente será norma**. En el ajedrez árabe (que el pueblo jugaba habitualmente sobre manteles o incluso sobre la arena) todos los cuadrados eran del mismo color, y si aparecían decorados era por motivos ornamentales. La lentitud de movimientos del férez y el alfil no hacían necesario marcar las diagonales, como fue preciso tras la evolución del movimiento de estas piezas.*

Por el orden progresivo en que van citándose las piezas, a partir del centro del tablero, podemos concluir que la colocación del roque era, conforme a lo habitual, en las esquinas, sin el intercambio de posición entre el alfil y el roque que se da en algunas tradiciones del ajedrez (con los elefantes en las esquinas y la posterior mistificación del diseño de una torre sobre tales elefantes).

Los bandos eran, de acuerdo con ***el color de los trebejos*** *en el ajedrez antiguo, uno* ***rojo*** *y otro* ***negro****, representados por los idumeos y los cusitas (etíopes) respectivamente,* ***iniciando la partida las piezas negras****:*

y quien los viera agitarse

creería que se trata de idumeos y cusitas.

Cuando los cusitas al combate lanzan sus manos

salen los idumeos a por ellos.

El nombre de algunas piezas aparece traducido al hebreo (rey, caballo, peón o infante), manteniéndose los nombres antiguos en el caso del fil (árabe) y ruj (sánscrito, mantenido así en árabe). El ferz árabe se halla adaptado al hebreo (férez) tomando como base la palabra hebrea correspondiente atestiguada en la Biblia (Hab 3,14).

El rey (mélej) se mueve de casilla en casilla, en cualquier sentido:

El rey camina por sus [casillas] contiguas

en todos los sentidos; a sus siervos ayuda,

cauto se muestra en su reposo o en su salida

a luchar, y también en el lugar de su acampada.

Si su enemigo terriblemente contra él sube

y le amenaza, huye entonces de su territorio.

El enroque, introducción posterior en la historia del ajedrez y ausente del ajedrez árabe, no se menciona. Ninguna alusión tampoco al doble salto del rey en su primer movimiento (ni, en consecuencia, a una movida inicial similar a la del caballo para escapar a la desesperada de un jaque, como se practicó posteriormente en algunas variantes del ajedrez). Isidor Gross, frente a la opinión común de que el enroque no se introduce hasta finales del siglo XV, quiere ver su existencia en este poema de Ibn Ezra, es decir, en el siglo XII, para lo cual propone que los conflictivos versos desplazados en las ediciones se inserten en este lugar, aplicándolos al rey, cuyo salto doble inicial correspondería a su movimiento de enroque; pero, como ya antes dijimos, se pueden explicar perfectamente (y conforme al testimonio de la mayoría de los manuscritos) en referencia al peón promocionado. También León Hollaenderski defiende la existencia del enroque en nuestro poema de una forma muy curiosa, pues aprovechando el lugar libre correspondiente al verso omitido en la edición príncipe de Hyde, introduce la siguiente traducción: "et s'il y a danger, le Rou'h peut changer sa place contra celle de son maître (roquer)". Como Steinschneider exclama: "Wie käme die Rochade in das alte Schach?!".

El infante (raglí) o ***peón*** *avanza en línea recta, sin que pueda retroceder, y captura en diagonal:*

Los infantes son los primeros que salen

a la guerra, siguiendo un camino recto;

es la regla del infante que camine frente a sí

y para capturar a su enemigo se desvíe;

pero al caminar no torcerá su marcha

ni volverá atrás sobre sus pasos.

Si alcanza la octava fila adquiere el rango de general (férez) *y mueve como él. Es entonces (y no en su primera movida, cf. supra), en calidad de férez, cuando puede mover como éste y, en consecuencia, saltar a la tercera casilla en su primer movimiento tras su promoción. Lo puede hacer en cualquier sentido (y seguirá manteniendo el color, conforme a las normas del ajedrez árabe, donde el ferz avanza por las diagonales correspondientes a su color durante toda la partida):*

Si se aleja y emigra de su territorio

y hasta la octava fila se allega,

a todos los frentes cual general puede volverse

y es su forma de luchar a la suya equiparada.

El ***férez*** *(que mantiene su sentido original masculino de general, frente a la posterior evolución femenina a reina o dama) mueve exclusivamente en diagonal. Y aunque en su primer movimiento puede saltar, en cualquier sentido, a la tercera casilla, el resto de la partida avanza diagonalmente ("desvía sus pasos") de casilla en casilla, conforme a las reglas del ajedrez antiguo y como se desprende de la ventaja que en este aspecto tiene sobre él el alfil, que puede saltar a la tercer casilla durante toda la partida. Habrá que esperar a las profundas renovaciones del ajedrez español de Lucena para que la "dama" avance cuanto quiera y no sólo en diagonal:*

El general puede desviar sus pasos

y movimientos a sus cuatro esquinas;

y si quiere puede dar al principio,

en cualquier sentido, un salto triple por la senda.

*El elefante (****alfil****) mueve en diagonal, como el férez, pero puede saltar de dos en dos casillas. No se explicita la norma del antiguo ajedrez de poder efectuar su salto aunque haya una pieza interpuesta:*

El elefante al combate va acercándose

se sitúa como emboscado por el flanco;

cual la del general es su marcha, pero tiene

la ventaja de que es triple.

El ***caballo*** *(sus) salta en zigzag, movimiento inalterado en toda la historia y en todos los tipos de ajedrez:*

El caballo en el combate es muy ligero de patas

y camina por sendero tortuoso,

sinuosos sus caminos y con cuestas;

por tres casillas se extienden sus dominios.

*El **roque** (ruj), por el contrario, avanza en línea recta, en cualquier sentido, dominando varias casillas, no sólo la contigua:*

El roque marcha recto en su camino

a lo largo y ancho del campo;

rutas tortuosas en verdad no busca,

su senda no es oblicua ni torcida.

*Resulta por ello una pieza de enorme valor **(la más potente de este ajedrez antiguo),** capaz de amenazar seriamente al rey contrario, el cual puede huir o cubrirse con sus tropas:*

Si su enemigo terriblemente contra él sube

y le amenaza, huye entonces de su territorio.

Y si el roque con hostilidad le arremete

y de aposento en aposento le persigue,

hay veces que de su presencia huye

y veces hay en que sus turbas le protegen.

Tras una viva descripción de los avatares de la partida, ésta concluye con el mate al rey:

Si se matan todos ellos entre sí,

uno al otro aniquila con gran saña.

Los héroes de ambos reyes

son vulnerados sin que haya sangre derramada.

A veces prevalecen sobre ellos los cusitas,

y ante éstos los idumeos huyen;

hay veces en que predomina Edom, y los cusitas

con su rey en el combate desfallecen.

En la trampa que le tienden al rey es capturado

sin clemencia, es atrapado en sus redes

y no hay refugio para salvarse ni escape,

ni hay huida a ciudad amurallada o de asilo;

junto al enemigo es condenado y derribado;

sin salvador, se dirige dando tumbos a la muerte.

Por él todo su ejército moriría,

se pondrían como rescate a cambio de su vida.

Quien era su gloria ya partió, y no son nada

cuando reparan en que ya fue derrotado su señor.

Pero vuelven a luchar una segunda vez

y hay para todos sus muertos resurrección.

*En "**se dirige dando tumbos a la muerte" (cf. Prov. 24,11)** se ofrece un indudable juego de palabras: con el uso de la raíz m.t 'caminar vacilante' se está aludiendo al "**jaque mate**", objetivo básico del ajedrez (y que le diferencia de otros juegos de mesa cuya finalidad es alcanzar alguna parte del tablero o despojar al adversario de todas sus fichas). La propia dinámica de la batalla descrita, que concluye en mate, no permite saber qué hubiera ocurrido en caso de "rey robado" (despojado de todas sus piezas), que suponía una derrota en el ajedrez árabe. Tampoco se da la circunstancia de "rey ahogado".*

Este poema de Ibn Ezra, en suma, es un **magnífico documento** (**de hecho, el primer reglamento conocido**) **sobre el ajedrez europeo primitivo**, que prosigue claramente las normas del parsimonioso ajedrez árabe. Es un hito importante, prolegómeno de una serie de estudios de ajedrez que conduciría a los grandes tratados españoles e italianos del siglo XV, con el progresivo abandono del ajedrez árabe *("del Ferz" o Axedrez del Viejo")* para introducir las características del nuevo juego europeo ("*Axedrez de la Dama"),* con mayor dinamismo en el movimiento de las piezas y representativo del ajedrez clásico que hoy se juega en los torneos: salto del rey para enrocar y dominio de toda la diagonal por parte de alfil y dama (la cual, además, puede mover también en línea recta, convirtiéndose, frente a la débil y defensiva pieza del ajedrez antiguo, en la más potente del ajedrez actual).

Además de documentar la participación judía en el ajedrez europeo medieval (básicamente similar al árabe), es asimismo el preludio de una serie de contribuciones judías a la literatura ajedrecística, en forma de poemas hebreos anónimos o de pequeños tratados sobre el juego, entre los que destacan la *melisá* de Bonsenior Ibn Yahya o el famoso *Ma'adané mélej* o "Delicias reales", erróneamente atribuido al propio Abraham Ibn Ezra en época más reciente.

Bibliografía.

Las reglas del ajedrez de Abraham Ibn Ezra (1089-1167) Luis Vegas Montaner. Profesor de Lengua y Literatura Hebreas en la Universidad Complutense (Madrid)

***Raíces** N°6 (1989), pág. 32*