

## Desde *El libro del acedrex* alfonsí hasta el *Ludus sacc(h)orum* de Jacopo de Cessolis: la circulación de un tópico

GRACIELA FERRERO

Facultad de Lenguas  
(Universidad Nacional de Córdoba)  
Facultad de Filosofía y Humanidades  
(Universidad Católica de Córdoba)

**Resumen:** Nuestro trabajo aborda, desde una perspectiva pragmática, la utilización del tópico del ajedrez como *imago mundi* en la traducción nacida en el marco del vasto proyecto cultural de Alfonso el Sabio, *El Libro de los juegos*, o *Libro del ajedrez, dados y tablas* (entre 1251 y 1283) y el *Ludus Sacc(h)orum* o *Juego de Ajedrez* del lombardo Jacopo De Cessolis (entre 1300-1330) en su primera versión española, realizada por el Licenciado Reyna en 1549.

En la traducción de los textos orientales que sirven de “textos de partida” la estrategia del Scriptorium alfonsí es doble: casi literal en lo eminentemente didascálico e interpretativo en lo simbólico haciéndolo funcional a su intento de legitimación de la sociedad estamental que él representa como cúspide. La *imago mundi* del ajedrez se articula con la totalidad del orden diseñado por el conjunto de su obra jurídica, histórica y científica.

Por otra parte, tanto el texto de De Cessolis cuanto la versión castellana del ignoto licenciado Martín Reyna pertenecen a la tradición medieval del “ajedrez moralizado”: la retórica del texto es un continuo discurrir de exempla moralizantes, en los que a los trebejos se asignan vicios y virtudes propios de un estado u oficio, y la imagen de mundo que se representa es la “batalla del humano linaje” por la movilidad, frente al inmovilismo del siglo XIII.

**Palabras claves:** ajedrez – *imago mundi* – sociedad estamental – *exempla* – movilidad.

**Abstract:** In this paper we try to explain -from a pragmatic approach- the topic of chess as an *imago mundi* in two books: the Wise King’s *Libro de los juegos*, or *Libro del ajedrez, dados y tablas* (composed between 1251 y 1283) and Jacopo De Cessolis’s *Ludus Sacc(h)orum* o *Juego de Ajedrez* (1300-1330) in its first Spanish translation by Licenciado Reyna (1549).

In the translation of Oriental texts Alfonso X’s strategy is both literal and interpretative: literal regarding the didactic aspects and interpretative of the symbolic con-

tents in an attempt to legitimate the hierarchical society in which he represents the head. Thus chess as an *imago mundi* is central in the conception of order designed in his legal, historical and scientific works.

On the other hand, both De Cessolis's text and Reyna's translation belong to the medieval tradition of "moralized chess": there is a constant flow of moralizing exempla, in which every piece of the game is associated to a class or profession, whereas the world is represented as a "human struggle" for mobility in the structured society of the thirteenth century.

**Keywords:** chess - *imago mundi* – hierarchical society – morality tales – mobility.

## 1. Introducción

Toda visión estereotipada de la producción literaria en la España medieval, es decir, aquella mirada arqueológica que clasifique sus discursos conforme a un criterio cronológico o estamental, no sólo es reductiva, sino radicalmente injusta.

Así comenzábamos años atrás un trabajo —de mayor extensión que el que hoy presentamos— centrado en la intertextualidad, entendida como procedimiento fundamental en los orígenes de la literatura en romance castellano. Nuestro propósito era historizar la categoría teórica (sometida —para serlo— a un proceso de des-historización) y convertir en elemento axial de la demostración de su operatividad a las condiciones reales de producción de los textos, situándolos en un tiempo y espacio determinados.

Sin abdicar de la legitimidad de la hipótesis inicial hoy la rediseñamos en otro marco teórico que según entendemos, refuerza y reorienta los caminos anteriores; así, si un primer trabajo consistió en analizar el fenómeno de la traducción alfonsí, sub especie "intertextualidad", concebida en sentido amplio, un segundo momento nos fue, casi diríamos, impuesto por la originalidad del "programa autorial" alfonsí: la interculturalidad. Este tercer intento supone:

a. Acercarnos a los Estudios de Traducción, disciplina ya autónoma, en su variante actual, el encuadre sociohistórico vigente a partir del último tercio del siglo pasado. En esta opción por los Estudios de Traducción, nos sentimos avalados por todo lo aportado por el texto *La traducción en la Edad Media*, compilado por Silvia Delpy y Leonado Funes y editado en 2009 por la editorial de la Universidad de Buenos Aires.

b. Situarnos en una obra concreta de todas las elaboradas por el Scriptorium alfonsí: *Libro de los juegos*, o *Libro del ajedrez, dados y tablas* (entre 1251 y 1283) y más concretamente en el *Libro del acedrex*.

c. Analizar el carácter de transferencia que posee esta obra de Alfonso X, que se instituye como una textualidad compleja, integrada por un texto lingüístico y otro icónico. A este texto complejo lo abordaremos también desde el punto de vista temático para centrarnos en la circulación de un tópico (el ajedrez como *imago mundi*), al que consideramos como micro texto de cultura. Tendremos en cuenta la apropiación alfonsí-

sina y —para cotejar— el *Ludus Sacc(h)orum* o *Juego de Ajedrez* del lombardo Jacopo De Cessolis (compuesto entre 1300-1330).

*El libro de los juegos* o *Libro de axedrez, dados y tablas* de Alfonso el Sabio, está constituido por 98 folios de pergamino manuscritos, de unos 40 x 28 centímetros aproximadamente, decorados con 150 miniaturas en color (o 151, si contamos doble la del folio 77v). El único original conocido se encuentra en la biblioteca del Monasterio de El Escorial. El laborioso proceso de traducir fuentes árabes, compilar, redactar el texto e ilustrarlo llevó con seguridad años, aunque los distintos autores no se ponen de acuerdo en cuántos. Se supone que fue compuesto entre 1255 y 1284 por los sabios (traductores) protegidos por Alfonso X (en el colofón indica que se concluyó en Sevilla). Incluye el primer tratado de ajedrez en lengua romance: *El libro de axedrez*<sup>1</sup>.

Nos instalamos, según hemos dicho, en la órbita de los Estudios de Traducción de corte sociohistórico, estrechamente ligados a los estudios interculturales, dado que su interés consiste en analizar sistemáticamente los procesos de transferencia de textos a través de límites culturales y las consecuencias de esa transferencia tanto en el sistema meta como en el de origen. La característica central de estas tendencias más recientes es la de priorizar el impacto del texto sobre la cultura meta o de destino (Toury, 2004: 67).

El concepto de transferencia designa un abarcador grupo de procedimientos o cambios que intervienen en la traducción. La transferencia conlleva una reconversión del soporte de significado: por un lado la reconversión se materializa a nivel lingüístico, en la reestructuración de una L1 a una L2; por otro el soporte de significado puede coincidir, como ocurre en la traducción interlingüística, o bien plantearse una modificación del soporte, por ejemplo en el traspaso de una novela al cine.

## 2. Un nuevo texto en la cultura meta

La transferencia implica en la obra alfonsí en la que nos centramos, la aparición de un nuevo texto —complejo— en la lengua de llegada: texto lingüístico reestructurado en L2 o lengua meta y texto icónico o de imagen. Señalemos que en una sociedad tan ritualizada como la medieval, con un alto porcentaje de analfabetismo, el valor de la imagen y del gesto como vehículos de un concepto o una idea fue notable. Este texto paralelo al lingüístico, el de las miniaturas, guarda con aquel una relación indisoluble, ya que ninguno puede ser entendido de forma independiente.

Un ejemplo: el texto de los problemas de ajedrez no describe la posición inicial de las piezas; ésta aparece en la miniatura correspondiente. De hecho, frente a ciertas interpretaciones referidas a la posición de las manos de los jugadores en las miniaturas, atribu-

<sup>1</sup> Poco es lo que aportaremos en este trabajo a los exhaustivos estudios de Gonzalo Menéndez Pidal, Sonjia Musser y Paolo Canettieri (vid. Apéndice bibliográfico); nos limitaremos a utilizar los datos que ellos nos proporcionan, para un fin diferente.

yéndoles funciones mágicas o nigrománticas, los estudiosos del texto icónico han puntualizado que los dedos extendidos o señalando hacia un trebejo, no hacen sino completar la función didascálica del texto, al que sirven no sólo de ornato, sino de complemento.

La doble constitución del texto conlleva la voluntad autoral de crear, junto a las didascalías, unas formas eficaces y visualmente atractivas que propicien un acercamiento interesado o fascinado, pero además, sugiere una nueva posición del ajedrez en el sistema de la lengua de llegada: es obra de “seso” y debe permanecer como monumento de una corte sapiencial, por esto el lujo del pergamino y las iluminaciones. Esta materialidad icónica hecha de tinta y color, resulta tan evidente como diferenciadora. El componente figurativo de la miniatura exige unas competencias y moviliza unas estrategias específicas que más adelante explicaremos.

### 3. Texto lingüístico

Atendamos, en primer lugar, al texto lingüístico. El nuevo texto no resulta sólo de la traslación lingüística al “castellano drecho” sino de su instalación en un nuevo orbe de sentido al que llamaremos (por el momento) occidental. La tarea del compilador, por otra parte, supone la reorganización de material diverso y de varia procedencia conforme a un diseño de autor, también portador de sentido.

La primera parte, la más extensa del tratado de los juegos, está dedicada al ajedrez, y abarca desde el folio 1 al folio 64r. Tantos folios como cuadros tiene el tablero de ajedrez. Tampoco parece casual que en la parte final de la compilación de problemas se observe la necesidad de alcanzar el mágico número de 64 folios, dedicados al ajedrez, aún a costa de la repetición de textos. En toda esta sección, las páginas llevan arriba el encabezado “Libro del Acedrex”.

En los folios 1 al 5v está contenida toda una introducción al ajedrez, en la que tras unas palabras iniciales de Alfonso X el Sabio sobre la filosofía y el significado de los juegos se detallan los componentes del ajedrez, las reglas de juego, los movimientos, las capturas y el valor relativo de las piezas. Hay seis miniaturas que completan visualmente las explicaciones del texto.

**Los problemas.** La más importante compilación medieval de juegos departidos es la que realizó Alfonso el Sabio. Éste se presenta en los folios que van del 5v al 64r del Códice. En total hay 103 problemas de ajedrez o juegos departidos. Los problemas se representan en las correspondientes miniaturas, con el tablero colocado verticalmente entre dos jugadores. El texto del problema está colocado antes que la miniatura con el diagrama correspondiente.

Luego viene el enunciado del problema y después la descripción, farragosa y detallista. Inicialmente los problemas están clasificados, y con arreglo a un criterio muy curioso: el número total de piezas que hay en la posición, que se pretende que sea progresivamente decreciente: “...*fablaremos primero de los mayores iuegos departidos*”

*que se fazen con todos los trebejos del acedrex: que no cuellen ende ninguno & depues diremos como uan menguado...*” (F.5 v).

Con arreglo a esto, el primer problema tiene 30 piezas en total, el segundo 29, el tercero 28 y así va decreciendo el número hasta el problema número 69, en el que hay seis piezas. A partir de aquí, el número de piezas es variable en cada problema y el criterio inicial se ha abandonado completamente.

Muchos de los problemas transcritos en el *Libro del Acedrex* de Alfonso el Sabio tienen su origen probable en alguna partida real suya, como el número 60. Pero la fuente, con mucho más importante, de la compilación alfonsina es el tratado de Abu-Bakr Muhammad ben Yahya as-Suli, la más grande personalidad del ajedrez árabe.

Un buen número de los problemas de ajedrez de Alfonso el Sabio carece de antecedentes conocidos en los tratados arábigos, aunque sus características admiten adscribirlos al estilo y patrón islámico.

Pero entre las posiciones sin filiación previa del *Libro de Acedrex*, hay un pequeño grupo (73-84, 86 y 87) que aparece de repente con unas características absolutamente nuevas: se establece que el mate se tiene que dar en un número rígido y exacto de jugadas, “ni más ni menos” dirá el texto alfonsino, en marcado contraste con los enunciados de los problemas de estilo árabe que preveían el mate en menor número de jugadas si el defensor no encontraba la línea de mayor resistencia. Aparecen condiciones adicionales insólitas. Murray establece el trascendente significado de este grupo de problemas: “... Nos encontramos en un mundo completamente diferente: la creación del problemista europeo. De un modo u otro, el compilador del rey Alfonso ha descubierto una pequeña colección de problemas, la obra de un compositor europeo, y ha procedido a añadirla sin más a su grupo de mansubat” (Murray J. R. cit. en Musser, 2007: 529).

Si bien las primeras líneas del código establecen claramente el alcance de la recopilación: el juego como “manera de alegría” querida por Dios para que los hombres “pudiessen soffrir las cueytas e los trabajos quando les viniessen”, no puede deducirse de los textos que fueran sólo pasatiempo. Es más: en su proyecto cultural de carácter total, los juegos no fueron un elemento menor: como ha apuntado Paolo Canettieri, la misma riqueza decorativa del código revela la importancia que se le dio en el conjunto del *corpus* alfonsino.

La caracterización de los juegos como “manera de alegría” en la introducción no oculta el discurso filosófico ni la simbología numérica y astrológica presente en sus páginas. El Rey (los compiladores) asumen el sentido anagógico oriental y suman efectos de sentido. En la *Introducción* se plantea el marco filosófico general de la obra (folios 1v-2r). Se vincula allí el origen del ajedrez, los dados y las tablas con un debate intelectual entre tres “sabios”, promovido “en India la Mayor” por “un rey que amava mucho los sabios, e tenielos siempre consigo, e fazieles mucho a menudo razonar sobre los fechos que nascien de las cosas”. El primero defendía “que más valie seso

que ventura”, es decir, guiarse por la inteligencia —o más bien por la sabiduría— frente al sometimiento al ciego azar, cuya preeminencia sobre el “seso” sostenía el segundo disputador. Mas el tercero articulaba una síntesis entre ambas posturas, afirmando que “la cordura derecha era tomar del seso aquello que entendiese omne que más su pro fuesse, e de la ventura guardarse omne de su danno lo más que pudiesse, e ayudarse della en lo que fuesse su pro”. Como prueba de sus argumentos, los sabios inventaron tres juegos: el ajedrez (dominio del “seso”), los dados (de la “ventura”) y las tablas, un antepasado del actual *backgammon*, donde la inteligencia y pericia del jugador pueden aprovechar o contrarrestar el factor suerte que conlleva el empleo de dados. Si bien esta última opción parece ser presentada en el *Libro de los juegos* como la más acertada conforme a la razón, parece ser el aqedrex el más apreciado por el monarca: de este juego se dice “el aqedrex es más assessegado iuego e onrrando [*sic*] que los dados nin las tablas”, y a él se dedican 64 de los 98 folios del total del libro.

Esta propedéutica, protagonizada por sabios, autoriza una interpretación del juego en clave sapiencial; reflejaba la querrela entre el libre albedrío, representado por la sabiduría (seso, en el texto) y el determinismo, que implica abandonarse a la suerte. Esta oposición no era nueva, pero hay que reconocer la aparición de una tercera posibilidad, como un aporte original presentado por el equipo alfonsí de redactores. Entre los tratadistas de lengua árabe, había sido la comparación entre tablas reales (*nard*) y ajedrez (*šatranq*) la que había servido de alegoría de la confrontación de dos doctrinas teológicas: *yábr* y *qadr*. La primera (*yábr*), que pretendía responder a un seguimiento literal del Corán y de los dichos atribuidos a Mahoma, se identificó con el más duro determinismo, equivalente en el mundo musulmán con el dominio de la omnipotencia divina sobre la voluntad humana. Nacida en los primeros tiempos del islam, esta doctrina fue contradicha desde fines del siglo VII por la del libre albedrío (*al-qadr*), que ponía en relación la libertad de elección con la justicia de la recompensa y el castigo eternos. Esta visión del mundo se reflejaba perfectamente en el ajedrez, donde el individuo, limitado por unas reglas y por un tablero finito, podía decidir, conforme a su entendimiento, entre una variante y otra.

En el *scriptorium* alfonsí se añade otro signo de apropiación, aún más marcado, que incorpora el juego a un complejo programa político de reordenación del reino. En el campo de la ideología política, el *Libro del aqedrex* deja traslucir un concepto de realeza que concuerda perfectamente con el proyecto político que se percibe en el caso de su obra jurídica e historiográfica. En la misma introducción, leemos que el rey era “el mayor trebeio de todos los otros”, al que se le podía dar “xaque”, que era “una manera de affrontar al señor con derecho, e de cómol dan mate, que es una manera de grant desonrra; assí como s’il venciessen ol matassen” (fol. 2v). Adviértase que se contemplaban formas legales de “affrontar al señor”. Tal era en el derecho tradicional castellano el *desnaturamiento*, que consistía en la ruptura reglada del vínculo vasallá-

tico que unía a los ricos hombres con el soberano, y que se produjo con cierta frecuencia en las varias asonadas nobiliarias que enfrentó Alfonso X.

Pues bien, el rey, “el mayor trebeio” de todos, era caracterizado primeramente como jefe militar, “sennor de la hueste”. Nada extraño, pues la alegoría bélica inspirada por el antiguo ejército indio seguía siendo igualmente válida, *mutatis mutandis*, para la mesnada del siglo XIII. De este modo, los ocho peones personificaban “al pueblo menudo”, mientras que los demás trebejos encarnaban a los estratos socio-militares más altos. El papel del alferza era “a semeiança del alfférez que tiene la senna de las sennales del Rey”; era éste, junto al de mayordomo mayor, uno de los oficios cortesanos castellanos de mayor rango, sólo desempeñado por infantes de la casa real y por ricos hombres —la cúspide nobiliaria—. Los caballos del ajedrez eran, por supuesto, los caballeros (“cavallos, mas los sus nombres derechos son cavalleros, que son puestos por cabdiellos por mandado del Rey pora ordenar las azes de la hueste”). Los roques, los antiguos carros de guerra, eran asemejados a las “azes” o escuadrones de los caballeros. Los alfiles (“eleffantes que solien los Reyes levar en las batallas”), en cambio, no encontraban en el texto alfonsino ningún paralelismo en el ejército de la época (fol. 3).

Las piezas de la hueste real podían ser tomadas en el transcurso de la partida, pero no el rey, que podía recibir jaque “por quel pudiessen fazer salir de aquel lugar dó soviessse como desonrrado”. Pero si lo arrinconaban de manera que no tuviera ninguna casilla adonde ir, recibía “*xamat* [jaque mate], que es tanto como muerto” (fol. 3v). El parsimonioso andar del rey en el tablero era símbolo de la obligación del monarca de carne y hueso de no dejarse llevar por la ira —“non se deve arrebatat en las batallas”— y de proceder reflexivamente —“metiendo mientes en lo que ha de fazer”— (fol. 3v).

Aparte de la militar, la otra gran faceta de un monarca medieval era la de la justicia. Para captar la trascendencia de esta función según se veía en el siglo XIII, nada mejor que acudir a las palabras del propio Alfonso X, o de sus juristas: “así como el alma yace en el corazón del home, et por ella vive el cuerpo et se mantiene, así en el rey yace la justicia, que es vida et mantenimiento del pueblo de su señorío”. En esa línea, hablando de las “avantaias de los trebejos dell acedrex”, el código explica: “... *ca el Rey es acotado en guisa que puede tomar a todos e ninguno non puede tomar a él. E esto es a semeiança del Rey que puede fazer iusticia en todos los que la merecieren, mas por esso non deve poner la mano ninguno en él pora prenderle, nin ferirle nin matarle; aunque él fiera o prenda o mate*” (fol. 4r).

Es también significativo que, al describir el *Libro del acedrex* cómo debían fabricarse las piezas más lujosas, aquellas cuyas “fayciones [...] se fazen meior e más complidamientre”, estableciera que “el Rey deve estar en su siella con su corona en la cabeça e la espada en la mano *assí como si iudgasse o mandasse fazer justicia*” (fol.

4v). Musser ha apuntado otro detalle que ilustra la importancia otorgada por Alfonso a la justicia. Al mencionar el *Libro de acedrex*, de pasada, el ajedrez decimal (10 x 10 casillas), se introduce una pieza adicional respecto al ajedrez normal, el *juyz*, término que no es, contra la costumbre alfonsina, traducción de la correspondiente pieza islámica, llamada el *dabbaba* (Musser, 2007: 536).

#### 4. Texto icónico

Dos columnas de letra gótica, con muchas iniciales adornadas y 150 viñetas: labor ardua, costosa y hasta exhibicionista; hay un indicio interesante en el texto del tratado de ajedrez. En el texto que precede al primer problema se habla del “tiempo de las pazes” como propicio para acometer la tarea de “mostrar sus tesoros e sus riquezas e las cosas que tienen nobles e estrannas” (fol. 5r).

Las formas dibujadas buscan eficacia expresiva y belleza plástica, pero también originalidad e impacto visual. Alfonso, un innovador en muchos aspectos de su trabajo, se apropió, para sus iluminaciones, del estilo gótico al que hizo evolucionar a lo que se llamó propiamente “gótico español” con claras reminiscencias transpirenaicas (francesas, pero también italianas y germanas) amalgamadas con rasgos del mundo islámico.

Algunas miniaturas se construyen siguiendo un diseño basado en principios imitativos que tienden a reproducir, con mayor o menor minuciosidad, el aspecto con el que los objetos se presentan ante la percepción normal (en tal caso sirve el texto icónico no sólo de monumento, sino de documento o testimonio) pero sólo de manera muy forzada se podría hablar de realismo; el realismo, si lo hay es de detalle, pero no de composición, no pretenden reproducir “la realidad de la corte alfonsí”. Las miniaturas —el texto icónico— crean un mundo autosuficiente, que gira en torno al tablero de ajedrez y la figura del Rey.

En la primera ilustración aparece el propio Alfonso y esto condice con el papel que se reservaba en la elaboración de sus códices: más adelante hemos señalado que la teoría política desarrollada en la Edad Media de potenciación y sacralización del poder monárquico, tuvo en la figura de Alfonso X el Sabio uno de sus máximos exponentes. En los prolíficos *scriptoria* alfonsíes, se redactaron dos textos básicos de la llamada literatura de “espejo de príncipes” o literatura especular, destinada a dotar de una base ideológica sólida el nuevo concepto de la realeza: el *Espéculo* y el libro II de *Las Partidas* dedicado monográficamente a la figura del rey. Las imágenes de las miniaturas del *Açedrex* refuerzan este paradigma sapiencial de la monarquía.

Particular interés tiene la miniatura que se repite en casi todos los textos: Alfonso X dictando los textos a un escriba o recibiendo el encargo encomendado, por parte del traductor o del autor material de la obra. Es la iconografía de autor o del *rex scribens* que

retoma los gestos de los oradores de la antigüedad, cristianizados en la figura de Cristo maestro, y en último término de los sabios, en una meditada traslación de símbolos utilizada para cualificar al monarca y enfatizar su majestad. Esta modalidad iconográfica, es la representación didascálica de uno de los conceptos jurídicos más elaborados en la época rey-autor como mimesis de la autoría principal de Dios en la Biblia.

Para que la imagen funcione semióticamente, necesita una ideología que la codifique y un público-observador que comprenda su significado. Así, la “imagen del rey” se obtiene por la codificación de diferentes prototipos iconográficos. Diferentes miniaturas muestran a Alfonso X jugando al ajedrez, como en otras obras entonando salmos a la Virgen o practicando la cetrería. Nada es superfluo en este repertorio. El ajedrez tiene un notable componente intelectual. La música es una materia del *quadri-vium* y, por tanto, su conocimiento está ligado a la formación en las artes liberales que la literatura especular recomienda a los príncipes; y la caza constituye la mejor preparación para la guerra en tiempos de paz, siendo la cetrería una genuina actividad nobiliaria. Es decir, encontramos una perfecta incardinación entre las imágenes representativas del monarca y los saberes que deben adornarlo.

En lo que hace a la indumentaria real también debe hacerse mención al simbolismo con el que se jerarquiza la figura del monarca, perfectamente discernible de los demás personajes miniados: un hombre maduro, con el pelo rubio o quizá cano, tocado con un bonete decorado con castillos y leones, emblemas heráldicos de la casa real; su túnica y su capa, rojas con los ribetes dorados; y también dorado su calzado.

Rodeando los tableros se ubican los personajes, tanto jugadores y criados como espectadores, de una gran variedad de clases y condiciones: cristianos, musulmanes y judíos; personas de raza negra, blanca o asiática; caballeros de órdenes militares, damas, niños, músicos, monjas, boticarios. Ciertas características se repiten a lo largo del código, para indicar pertenencia a un grupo determinado: los musulmanes suelen llevar barba y turbantes, los judíos se dibujan con una nariz larga y aguileña; las jóvenes cristianas con cabellos largos y sueltos, clérigos tonsurados, etcétera. Debe tenerse bien en cuenta un aspecto fundamental: estas características repetidas, están codificadas.

Si variados son los personajes, no lo son menos los escenarios arquitectónicos, como el del rey hindú y los tres sabios con su nota de exotismo, o los de ambiente hispánico, que mezclan estructuras góticas, cúpulas de estilo románico, arquerías polilobuladas, torrecillas, cúpulas y pináculos.

Merece un análisis especial la miniatura en la que aparecen a la izquierda un príncipe de Castilla (como lo manifiestan los emblemas heráldicos grabados en sus vestidos) y un criado, sentados y atentos al juego. En la parte superior hay arcos, pero no de herradura como los que se ubican encima de las jugadoras, sino otros, de tipo ojival, con intradós polilobulados. Más aún. El techo encima del príncipe es distinto en altura y naturaleza, al del lado derecho. Parecen dos imágenes sucesivas y no simultáneas.

¿Qué información nos facilitan estas miniaturas? La manera en que se enfatizan ciertas características de las arquitecturas, junto con los jugadores de diverso origen étnico revelan la intención de querer crear un catálogo, un muestrario de información sobre ajedrez, arquitecturas y personajes. Gran diferencia hay, pues, en decir que estas imágenes derivan de la corte alfonsí y de los intereses intelectuales de las personas que la compusieron y, o que las imágenes reflejan la realidad, o incluso una serie de aspiraciones o esperanzas sociales para dicha corte<sup>2</sup>.

### 5. *Liber sacchorum*

Entre 1300 y 1330 Jacopo de Cessolis, dominico lombardo —Cessole es un pueblo de la provincia de Asti— afincado en Génova compuso en latín un *Liber de moribus hominum et de officiis nobilium super ludum sacchorum* (*Libro de las costumbres humanas y de los oficios nobles, a la manera del juego del ajedrez*), más conocido por *Ludus sacchorum* o *Juego de Ajedrez*.

Otro caso de transferencia: un nuevo texto en la cultura meta, en el latín clerical del siglo XIV, y una nueva función en el campo cultural. La “imago mundi” del ajedrez poco tiene que ver con la del tratado alfonsí, como tampoco es igual la posición del sujeto autor: aquí el sacerdote traza una alegoría moralizante en la que los movimientos de los trebejos sobre el damero se equiparan a las mudanzas de los estados o posiciones sociales.

Más arriba decíamos que los Estudios de Traducción de corte sociohistórico hacen hincapié en la articulación del texto traducido con el repertorio genérico de la cultura de llegada; en el caso que comentamos, el tratado de ajedrez de Cessolis se vincula con el género didáctico moral de los Sermones (Danzas de la muerte, emblemas morales), los Libros de Estados, de las compilaciones de *exempla*. Otro cambio no menos trascendente ocurre con las piezas del tablero: la figura del visir o consejero mantenida por Alfonso X, al entrar en contacto con la cultura cortés medieval, se feminiza y transforma en Dama. Si la mujer es objeto de culto profano o espiritual (amor cortés y culto mariano) esta bipartición también se da en el ajedrez medieval: la de los

<sup>2</sup> Por lo que respecta a posible convivencia o espíritu de multiculturalismo que estas imágenes podrían comunicar, en particular en relación con los musulmanes, es obvio que Alfonso respetaba y apreciaba la cultura árabe intelectual. En ello, mostraba, aparte de su interés en el ajedrez, una clara voluntad de traducir obras árabes de astronomía, matemáticas, medicina, historia, incluso literatura, tales como el *Calila e Dimna*, y los *Bocados de Oro*. Deducir de esto “tolerancia” y “convivencia” es un exceso: en la Séptima Partida, título XXV, que mientras que había un principio de respeto y de protección regia hacia los musulmanes, contra fuerza y maltrato, los matrimonios mixtos y la fornicación estaban prohibidos y estaban bajo el poder del monarca sus edificios religiosos. Los judíos, por otro lado, no fueron ‘tolerados’ por los cristianos, sino que el cristiano los tenía que ‘sufrir’. Al mismo tiempo, sin embargo, también es indudable que mientras entre los sabios, traductores y colaboradores, que tenían relación con Alfonso X, figuran judíos, cristianos, y un converso de Islam, Bernardo el Arábigo, no tenemos documentación de ni siquiera un musulmán. En este sentido, resulta un error identificar los procesos de intercambio cultural con los de convivencia o tolerancia.

*Echecs Amoureux*, donde el tablero simula ser el Jardín de las Delicias y el *Ajedrez Moralizado* (título de una obra breve en verso) que venera a la dama casta, como es el caso del libro de Cessolis.

El libro del fraile está dividido en cuatro partes: en la primera, se hace la historia del juego (se occidentaliza su origen); en la segunda, se refiere a las piezas “nobles” del juego (Rey, Dama, alfil, torre y caballeros), en la tercera, se ocupa de los peones, que representan a las distintas profesiones u oficios; y la cuarta parte se centra en los movimientos de la piezas, lo que le da pie para tratar la necesaria subordinación de unas clases a otras. Es precisamente en esta última parte en la que se construye la imagen del ajedrez como *imago mundi*.

El tercer tratado se refiere a los oficios populares y está dividido en tantos capítulos como peones intervienen en las líneas a ellos destinadas. Ahora bien, cada uno de los ocho peones representa a varios oficios.

El esquema se repite en el caso de cada peón: posición, a quién representa, cuáles son sus deberes y cuáles los vicios que debe evitar. El primero es el labrador, “que proveerá al reino de todo lo necesario”, es el situado delante del roque, porque pertenece al vicario del rey. Debe conocer a su Señor y tenerle lealtad, y pagarle el diezmo de todo lo que recogiese. También debe criar ganado (como Abel) y evitar emborracharse.

Esta alegoría en que dos sistemas diferentes: ajedrez y sociedad se vinculan atribuyendo al primero un sentido moral distinto del puramente literal, con una correspondencia término a término entre situaciones o movimientos de piezas sobre el tablero y vicios o virtudes propios de un oficio o estado aparece ante nuestros ojos como reductiva, o por lo menos, tan previsible en su andadura como el mismo tropo lo exige.

Frente a ella se yergue la construcción alfonsí, que pone de relieve en los juegos el aspecto simbólico, pero evitando caer en lo moralizante. En esto radica el humanismo de Alfonso X, revelador de un pensamiento sustancialmente laico que se manifiesta en varios frentes: en el de liberalizar la cultura impulsando las traducciones, en la adopción del romance como vehículo de difusión y en su defensa de lo lúdico y de la alegría como constituyente de lo humano.

## 6. Bibliografía

ALFONSO X, *Libro de los juegos: acedrex, dados e tablas. Ordenamiento de las Tahurerías*, Biblioteca José Antonio de Castro, Madrid: 2007.

CANETTIERI, Paolo, ALFONSO X – Libro dei giochi – Criteri di edizione [Internet].: <http://knol.google.com/k/paolo-canettieri/alfonso-x-libro-dei-giochi-criteri-di/vyvpjuoxc2n0/173>.

CESSOLIS, Jacobo de, *El juego del ajedrez*, Madrid: Siruela, 2006.

DELPY, María Silvia, Leonardo Funes y Carina Zubillaga (comps.), *Estudios sobre la traducción en la Edad Media*. Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras: 2009.

**GRACIELA FERRERO**

HERMANS, Theo, *Translation in Systems*, Manchester: St. Jerome publishing, 1999.

MUSSER GOLLADAY, Sonja, «*Los Libros de acedrex, dados e tablas*»: *Historical, Artistic and Metaphysical Dimensions of Alfonso X's «Book of Games»*, Tesis doctoral, 2007.

TOURY, Gideon, *Los estudios descriptivos de Traducción y más allá, Metodología de la investigación en Estudios de Traducción*, Madrid: Cátedra, 2004.

WITTE, Heydrun, *Traducción y percepción intercultural*, Granada: Comares, 2008.