



En el tiempo mítico, cuando el hombre vive en perfecta armonía con el cosmos, los juegos poseen un carácter sagrado, y no son las simples distracciones que el hombre de hoy considera. El ajedrez ha conservado vestigios de ese carácter sagrado.

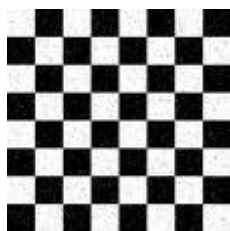
El origen del ajedrez pertenece a un tiempo inmemorial, así diferentes tradiciones lo han situado en su remoto pasado. La versión más extendida sobre el nacimiento de este juego, cuenta que es originario de la India y fue transmitido al Occidente medieval por medio de los persas y los árabes. Sin embargo, esta moderna teoría olvida que en nuestra Tradición Hermética encontramos en el "Fedro o del Amor", como por boca de Sócrates, Platón, sitúa el nacimiento del ajedrez en Egipto, siendo el dios Thoth su inventor.

El juego del ajedrez es la representación de una cosmogonía, donde dos jugadores se enfrentan valiéndose de sendos ejércitos, actualizando el drama cósmico de la dualidad, sobre un pavimento cuadrado y adoquinado, formado por baldosas alternativamente blancas y negras.



Ilustración de "El libro del ajedrez". J. Cessoli

El tablero, lugar donde se desarrolla la trama del juego, es cuadrado, figura geométrica de cuatro lados iguales que son expresión del cuaternario, y que nos transmite la idea de armonía, orden y equilibrio, motivo por el cual se le asocia con el símbolo de la tierra. De este modo, el hombre queda inscrito dentro de los lados verticales y horizontales, limitado por las coordenadas que representan el espacio y el tiempo.



En las civilizaciones tradicionales la figura del cuadrado era considerada sagrada, y poseía una carga mágica inherente. Para trazar el mapa cosmogónico donde se desarrolla el juego del ajedrez, el

cuadrado es multiplicado simétricamente hasta alcanzar un cuadrículado de ocho columnas de base, número que le inspira un simbolismo intermediario, o de transición, entre el cuadrado (tierra) y el círculo (cielo), con la consecuente carga sacerdotal que esto conlleva.

Así el tablero queda dividido en una cuadrícula de 64 casillas, dentro de un diagrama de ocho por ocho cuadrados, la misma construcción que posee el cuadrado mágico alquímico de Mercurio-Hermes, cuya función es además de instructora y educadora, iniciática, y por tanto de transición e intermediaria entre Dioses y hombres.

8	58	59	5	4	62	63	1
49	15	14	52	53	11	10	56
41	23	22	44	45	19	18	48
32	34	35	29	28	38	39	25
40	26	27	37	36	30	31	33
17	47	46	20	21	43	42	24
9	55	54	12	13	51	50	16
64	2	3	61	60	6	7	57

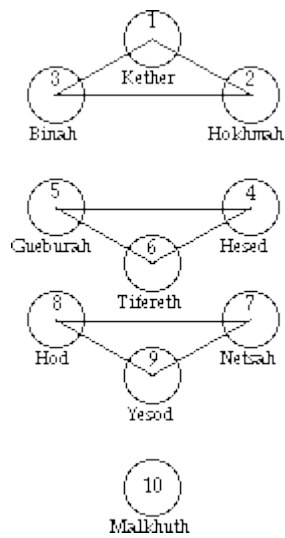
Cuadrado mágico de Mercurio.

(Invitamos a los lectores a "jugar con los números")

Que en la Tradición

Hermética, Mercurio-Hermes, iniciador en los misterios, se relacione con "*Hod*", la sefirah número ocho del Árbol de la Vida, y su cuadrado mágico sea una cuadrícula de 64 cuadrados, está en perfecta armonía con otras tradiciones como la china, donde los 64 hexagramas del I Ching derivan de los ocho trigramas iniciales, que a su vez devienen del binomio original, la dualidad.

Además, el tablero posee un carácter cíclico inherente, hecho que se manifiesta en que 64 es un número entero submúltiplo de 25.920, el número de años de la precesión equinoccial, y que para los hindúes corresponde a la duración de la edad de oro de un *Manvántara*.



### Arbol de la Vida Sefirótico

Por otro lado, el carácter cíclico del tablero lo observamos al descomponer 64 como  $6 + 4 = 10$ , que se asocia con una vuelta al origen, y que corresponde en el Tarot con el arcano de La Rueda de la Fortuna, equivalente a la Rueda de Sâmsara para los budistas. En este arcano, anunciador de un nuevo ciclo, hay dos animales girando sobre la rueda, uno asciende, otro descende, cual los dos ejércitos que batallan en el ajedrez, sobre ellos existe una esfinge inmóvil, símbolo de los cuatro elementos, asociados también a los cuatro lados que limitan el tablero. Hemos de trascender esta realidad que nos limita, donde gracias a la iniciación, podemos ascender a otros estados del Ser.



La Rueda. Arcano nº10 del Tarot de Marsella

Si observamos que las casillas del tablero están divididas en 32 cuadrados blancos y 32 cuadrados negros, y que son 32 las figuras con las que se inicia el juego, la relación con la Cábala judía se hace más evidente, donde encontramos que las primeras palabras del Sefer Yetsirah son: *“Con 32 senderos místicos de Sabiduría, grabó Yah, Señor de los ejércitos, Dios de Israel”*.

Esta en relación con las 32 veces que en el primer capítulo de la Torah aparece el nombre de Dios Elohim, y se manifiestan como las diez *sephirot* y las 22 letras del alfabeto hebreo, que constituyen las manifestaciones del entendimiento, configurando así los 32 senderos de sabiduría que deben ser abiertos por cada individuo, como rutas personales hacia el conocimiento, descubriendo cada uno su propio e irrepetible peregrinaje hacia la libertad.

Libertad, inherente al Principio Único, la unidad metafísica, cuya primera emanación es la dualidad. Dios uno, y dual, como las dos mitades del huevo del mundo para las tradiciones egipcia e hindú, como el andrógino primordial platónico, el yin-yang de la tradición extremo oriental, como la yuxtaposición de colores blanco y negro del simbolismo del tablero de ajedrez.

Así, en el ajedrez aprendemos que la luz y las tinieblas, el día y la noche, el bien y el mal, se oponen, pero también se complementan, porque uno no existe sin el otro, como ocurre con todos los pares de opuestos y complementarios de este universo sexuado.



Ajedrez. Flandes

La armónica alternancia

de los colores blanco y negro, nos muestra la manifiesta complementación de los opuestos en el universo. La disposición del pavimento adoquinado de las logias masónicas, análoga a la del tablero de ajedrez, tiene su equivalente en el símbolo del Yin-yang, que ilustra claramente la idea de dualidad y complementación de los opuestos, donde la interpenetración de los dos aspectos, es análoga al simbolismo del pavimento ajedrezado. Existe también un significado de orden metafísico en los colores blanco y negro, René Guénon, nos señaló como el blanco simboliza lo manifestado y el negro lo no-manifestado. De hecho el blanco, que realmente es incoloro, es la fuente original de toda la gama cromática, dado que los colores no son más que el producto de una refracción de esa luz blanca, que en si misma los comprende a todos, mientras que la total ausencia de luz, sería el negro. En razón a esta correspondencia, el blanco se refiere a la tierra, lo manifestado, y el negro al cielo, lo no manifestado, lo que le otorga un carácter inverso al significado inicial aparente.

En el ajedrez observamos la existencia de castas, representadas por las diferentes funciones que las figuras desempeñan en la cosmogonía del juego.

La división es en cuatro castas, en correspondencia con la jerarquización natural existente en todos los pueblos tradicionales.

El Rey representa el estado sacerdotal o brahmánico, el corazón o espíritu de cada ejército que hay que proteger, la esencia del juego, sin en el cual no tendría sentido la batalla.



Rey del Ajedrez de Carlomagno

Porta sobre su cabeza una corona, que reproduce la forma circular del cielo al que simboliza, siendo la corona el signo que confirma la posesión de una auténtica realeza interior, que le permitirá gobernar en orden con la Voluntad Divina.

La raíz simbólica de corona, “*k-r-n*”, proviene de la misma raíz que Cronos, cráneo, cuernos, o el de la palabra griega “*Karn*”, que es la cúspide de la Montaña Sagrada Hiperbórea. De hecho Kether, la Unidad, la sefirah más elevada del Arbol de la Vida Sefirótico, es la corona que porta el Adam Kadmon, u hombre primordial, de la tradición judía.

Su posición al inicio del juego es central, sobre una casilla de color contrario al suyo, conjugando así los opuestos, y con la posibilidad de moverse en todas las direcciones una casilla a su alrededor, lo que le infiere un movimiento circular sobre el mismo, el Rey, el Espíritu, el centro sobre el que gira el compás, símbolo de su Inteligencia Divina.

Es interesante observar, como las posibilidades de su movimiento circular, quedan inscritas en un cuadrado de tres por tres, el cuadrado mágico de Saturno, de movimiento lento pero inteligente y meditado, al igual que el Rey del ajedrez.

4	9	2
3	5	7
8	1	6

Cuadrado mágico de Saturno, o cuadrado natural.

El cuadrado mágico de tres columnas de base tiene nueve cuadrados inscritos en su interior, es curioso relacionarlo con la carta novena del Tarot, el Ermitaño, que representa a un anciano

sabio, un maestro interior, al cual también se le asocia con Cronos, el Tiempo, que devora a sus hijos. Así, los movimientos del Rey han de poseer como cualidades más notables la paciencia, la experiencia, la soledad y la sabiduría, al igual que Saturno, Cronos o el Ermitaño.



Arcano nº9 del Tarot de Marsella

Cada uno de los aspectos divinos se considera dotado de una energía o potencia propia, a la que los hindúes denominan “*shakti*”, y que está representada simbólicamente por una forma femenina, así la “*shakti*” de Shiva es Parvati.



Reina. Ajedrez de Carlomagno

La Dama, el elemento

femenino del tablero, es el propio Rey desdoblado en mujer, la energía concentrada del Rey, la Reina la transforma, aglutinando toda la fuerza expansiva de la creación, como una fuente de agua pura, desbordante e imperecedera, como Júpiter, progenitor de todos los dioses, amante de la vida y misericordioso Señor del mundo.

Así los movimientos de la Dama son formidables, hacia cualquiera de las ocho direcciones que la rodean, con el único límite del tablero de la existencia.

El juego divino consiste en la creación, sostén y disolución del universo, como también los lazos que unen a los devotos con el Samsara, el ciclo de sucesivos nacimientos y muertes. Ella es la Energía Universal, una con el Ser Supremo, y así es contemplada y adorada.

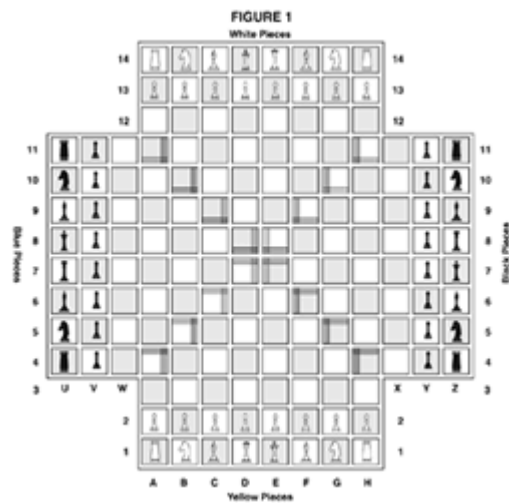
En el Sacro Imperio la mayor divisa es el amor, el “*hieros gamos*”, el matrimonio sagrado del Rey y la Reina. El Rey simboliza el poder espiritual, la Reina en cambio representa al poder temporal. La función del poder temporal siempre será proteger al poder espiritual.

De hecho la corona del Rey tradicionalmente se representaba con una cruz en su parte superior, simbolizando el poder espiritual, en cambio la dama, aunque también coronada, carecía de este símbolo, asociándose por tanto a la autoridad temporal ejercida por el Rey guerrero.

Que el origen del juego pueda ser brahmánico responde al Principio, pero es un juego destinado a los *kshatriyas*, ya que pertenece al campo de la acción.

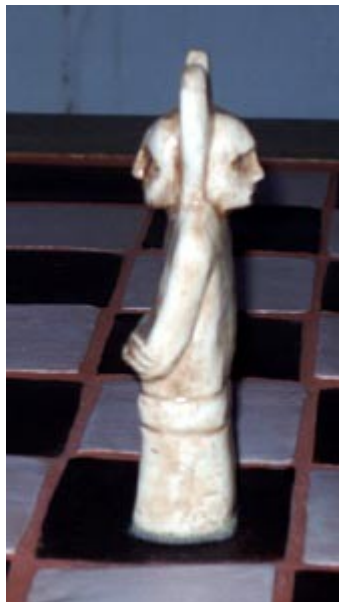
Así en la India a este juego también se le conocía como “*chaturanga*”, que significa “cuatro miembros”, y existe una similitud entre las piezas de ajedrez que acompañan al Rey y a la Reina, esto es alfiles, caballos, torres y peones, con los cuatro miembros del ejército en la India, elefantes, caballería, carros de combate e infantería.





Posible versión del Chaturanga

En la misma fila donde se sitúan el Rey y la Reina, existen tres parejas de figuras que poseen un interesante simbolismo, ocupando cada figura de la pareja un cuadrado negro y otro blanco, y rodeando a la pareja Real que se encuentra en el centro. El alfil es la más próxima a ellos, no en vano en muchos lugares se le denomina también delfín, que quiere decir príncipe, motivo por el que está más cerca del rey y de la reina que ninguna otra pieza.



Alfil celta

Don Alfonso X El Sabio en su “Libro del Ajedrez”, representaba a estas figuras como elefantes que sostenían sobre sus lomos una pequeña torre donde se situaba un arquero. En efecto, la palabra alfil parece derivar de “*hasti*” del sanscrito, a “*pil*” en persa, y a “*fil*” en árabe, que significa elefante, a lo que si le antepone el artículo árabe “*al*”, queda convertida en

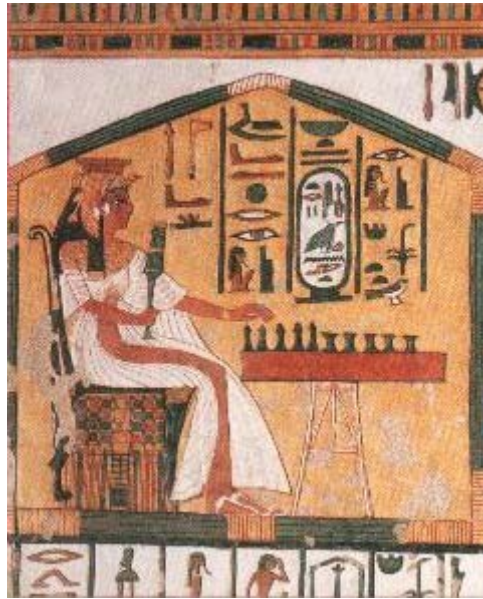
el actual alfil.



Alfil: Ajedrez.de Carlomagno.Italia,S.XI

Pero aunque el juego del ajedrez parece que fuese introducido en Europa y en España a través de los árabes, y que este a su vez procedía de la India, si recordamos el origen mítico del juego, que Platón situaba en Egipto, por medio de su inventor el dios Thot, es importante subrayar el verdadero origen del alfil o elefante.

Los amonios denominaban a un oráculo “*Alpha* o *Alphi*”, (la Voz de Dios). En Egipto los principales oráculos eran los toros sagrados “*Apis*” y “*Mnevis*”, por lo que era común denominar “*Alpha*” y “*Alphi*” a los dos toros sagrados de Memphis y Heliópolis. En consecuencia de esto, Plutarco, comentando la letra “*Alpha*”, explica que los fenicios llaman al buey “*alpha*”, así tenemos que su significado era igualmente el de un oráculo, o el de un animal oracular. Así, el “*aleph*” de los judíos representa la cabeza de un buey, y es la primera letra de su alfabeto, muy similar a la primera letra del alfabeto islámico, “*alif*”. Estas acepciones, “*Alpha* o *Alphi*”, aplicadas a los toros “*Apis*” y “*Mnevis*”, palabras originariamente egipcias, las tomaron los fenicios para adoptarlas primeramente a los bueyes, “*alpha*”, y después a los elefantes, “*elaph*”, verdadera raíz de nuestro actual alfil.



Juego de tablero egipcio. Senet

Si el universo es un discurso provocado por la expansión del verbo, y es significativa la relación de esta figura con el oráculo y la primera letra del alfabeto, en el alfil se manifiesta el rápido vehículo del Espíritu, así en el ajedrez puede avanzar cualquier número de casillas en diagonal, como el viento que sopla donde quiere.

El alfil del ajedrez se asemejaría a la figura cristiana del obispo, y de hecho así se representaba en Europa, o también al Loco del Tarot, que con sus báculos son verdaderas figuras de unión entre la tierra y el cielo, recibiendo así los efluvios celestes. De esta manera, el alfil estaría relacionado con Marte, que limita a la energía expansiva de Júpiter, la Reina. No es de extrañar entonces, que palabras como alfino o alfiere, que significan “predilecto de Marte,” y provienen del griego, tengan una raíz muy similar, y un origen común, a la de alfil.



Alfil: 1.Inglaterra S.XII 2.Escandinavo. S.XIII

En muchas tradiciones al

caballo se le ha relacionado con el mar, el mismo Poseidón, dios del mar, también era el dios de los caballos. El paso de las aguas en la simbólica del caballo es crucial. En los ritos iniciáticos griegos o hindúes, el sacrificio del caballo era común, y los iniciados solían recubrirse con piel de caballo. Así observamos como el caballo está relacionado con el paso de un estado del Ser a otro.



En el ajedrez, el caballo describe un movimiento en “L”, saltarín, como el de la llama, similar al elemento fuego, revelador de la fuerza del Espíritu.

El caballo termina siempre su movimiento en un cuadrado de color opuesto al de partida, y en una fila o columna diferente a la inicial, lo que inspira la idea de un paso de la realidad a otro diferente.

En la “Iliada” de Homero, la conquista de Troya por los griegos, se fragua gracias a un caballo de madera, lo que nos sugiere que el posible paso de la edad de Bronce a la de Hierro está ligado también con el simbolismo del caballo.

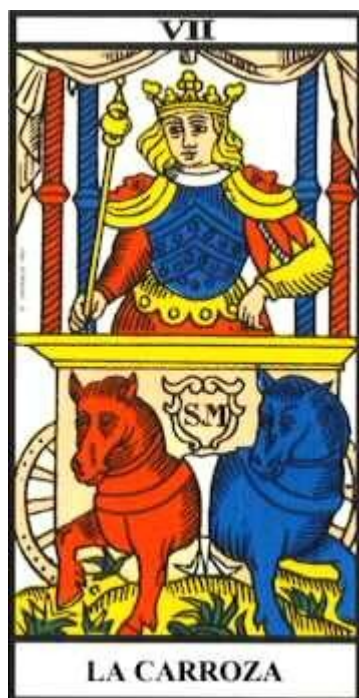
En cada ejército del juego del ajedrez hay dos caballos, ocupando las columnas dos y siete, y asentándose cada uno sobre un color diferente. En el “Fedro o del Amor”, Platón inspirado en Homero y en Orfeo, representa simbólicamente al alma por medio de una carroza tirada por dos caballos, donde el cochero representa al Pensamiento que dirige, y los dos caballos al principio de vida o pasión y al ardor.



1. Isla de Lewis.
2. Carlomagno

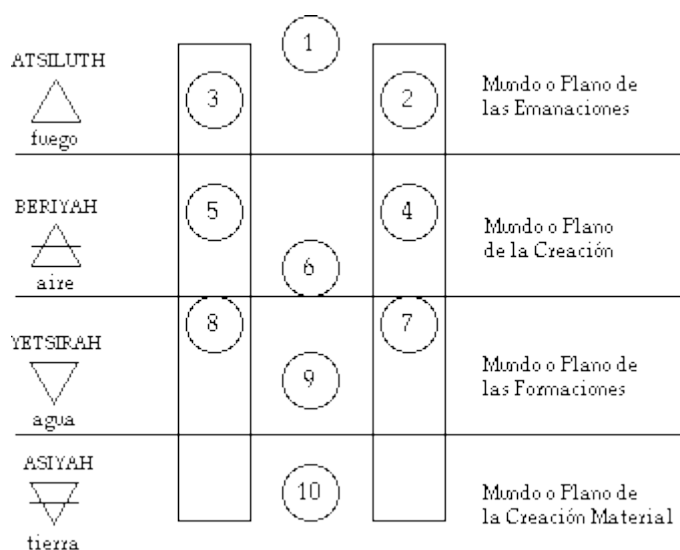
También en el Carro del Tarot, observamos a dos caballos de diferentes colores que parecen dirigirse hacia lugares opuestos, pero a los que el cochero real encamina correctamente, conjugando los opuestos y uniendo contradicciones, para superar los obstáculos venideros del

camino, comenzando así un viaje relacionado con el nuevo nacimiento, inherente al proceso iniciático.



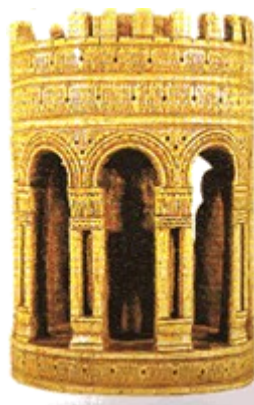
Arcano n°7 Tarot de Marsella

El espacio donde se desarrolla el juego está enmarcado por las torres, que se sitúan en las cuatro esquinas del tablero, elementos angulares que encierran al conjunto de las piezas dentro de la suma de sus cuatro ángulos de  $90^\circ$ , esto es,  $360^\circ$ , señalando así el carácter elevado y cíclico del ajedrez, limitando de este modo el espacio y el tiempo en el juego. Las torres colocadas en las esquinas delimitan así el tablero, cuatro pilares sobre los que se asienta el juego, el mundo, como un gran castillo interior, una fortaleza, tanto es así que el Rey, mediante el mágico enroque, puede ocultarse o protegerse en alguna de ellas. De hecho la torre es un símbolo de la columna, del eje, elemento vertical por excelencia, como las construidas por antiguas sociedades en armonía con la tradición, y a las que denominaban obeliscos, símbolos del eje del mundo. Todo lo contrario de aquellas otras torres, como la de Babel, que es derruida por la soberbia de sus constructores, al igual que ocurre con la torre de la destrucción en el Tarot. Cada ejército posee dos poderosas torres, una sobre un cuadrado blanco y otra sobre uno negro, señalando el carácter dual presente en el desarrollo de la manifestación, y emparentándolas, por su aspecto binario, con las dos columnas del templo masónico, representación de las dos columnas del Templo de Salomón, o con las dos columnas de Hércules, y por supuesto con las dos columnas del Árbol de la Vida Sefirótico, signando el Rigor y la Gracia, constitutivos de la Creación, que han de estar siempre presentes en nuestros trabajos.



El Arbol de la Vida Cabalístico, con la representación de las columnas, y los planos.

Son por tanto verdaderas puertas de paso en el camino del conocimiento, auténticos pilares de Sabiduría, como aquella de las dos columnas construidas por Henoch que resistió al diluvio, y que contenía en sus grabados lo esencial del conocimiento primordial, representando de este modo un centro espiritual e iniciático para sociedades venideras. Análogo a lo que representan los Libros Sagrados en diferentes tradiciones, son pues, estos también, verdaderos pilares de conocimiento.



Torres: 1. Pieza escandinava S. XI 2. India S. XVI  
3. España

No es de extrañar entonces, que el Rey utilice a la Torre, en el enroque como un leal aliado defensivo. Al igual que debemos destacar que en el ataque, gracias a su arrollador movimiento, es una pieza letal, de hecho la torre es junto a la dama, una de las dos únicas piezas, con las que el Rey puede dar un jaque mate en solitario, sin necesidad de ayuda, ni apoyo, de otras figuras.

El peón del ajedrez tiene la misma acepción con la que signamos a un obrero, y este a su vez posee la misma connotación del masón, que en los trabajos verdaderos ha de desbastar la piedra bruta, afin de despojarla de sus asperezas, acercándola a una forma en consonancia con su destino.

Es un trabajo lleno de contratiempos, donde múltiples dificultades jalonan el peregrinaje del iniciado hacia el Conocimiento, hacia la Libertad. Así en el ajedrez, al comienzo del juego, el peón contempla heroicamente frente a él, con valor y con resignación, a un poderoso ejército que se antoja indestructible.



Peón. Ajedrez de Carlomagno

Los ocho peones que conforman cada ejército, están ubicados en la segunda fila, teniendo tras de sí, a una de las figuras-símbolos en particular, que le conferirá una serie de cualidades, un equipaje de viaje singular, en su lento, pero sin retorno, sin posibilidad de vuelta atrás, camino hacia el frente de batalla, hacia la Libertad.



Peones sus oficios. Libro de Ajedrez. J.Cessolis

El peregrinaje de los peones en el ajedrez, está lleno de sacrificios, verdaderos actos sacros, por los cuales muchos de ellos perecerán, en virtud de un fin común, de una empresa superior, estando realmente al orden con el Espíritu.

El Creador está presente en toda la Creación, pero sin constituir ninguna de sus partes en particular, así como sucede en el ajedrez, donde el tablero, las piezas, y por supuesto los jugadores, no son más que una expresión de la imagen del cosmos, y de la realidad trascendente, producto de una idea primigenia que se desarrolla alrededor de un centro. De hecho, la razón de ser de cada uno de los elementos del ajedrez, es recordar y representar al cosmos.





Grabado anónimo.S. XVI

Cuenta la leyenda, que en las sociedades tradicionales, los sacerdotes y los sabios, verdaderos conocedores del ámbito metafísico, eran quienes educaban a la casta guerrera en la práctica del ajedrez, entendiéndolo como una vía de conocimiento, y también como una representación del cosmos, donde la creación es una singular lucha y complementación de opuestos, donde el día y la noche, el calor y el frío, la luz y las tinieblas, el bien y el mal, signan una sagrada batalla.



"El libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas".

Rey Don Alfonso X El Sabio

En los Puranas, todos los juegos de azar se encuentran absolutamente prohibidos por Manu, sin embargo, el "chaturanga" o ajedrez, era enseñado por los brahmanes. Así, para los kshatriyas, la guerra es una actividad sagrada, con la que se combate lo que en verdad no es, y por lo tanto se afirma el Ser. Es también un ritual al que entregan su destino, para con las prácticas inherentes a su oficio, poder alcanzar la realización en este plano de la manifestación.

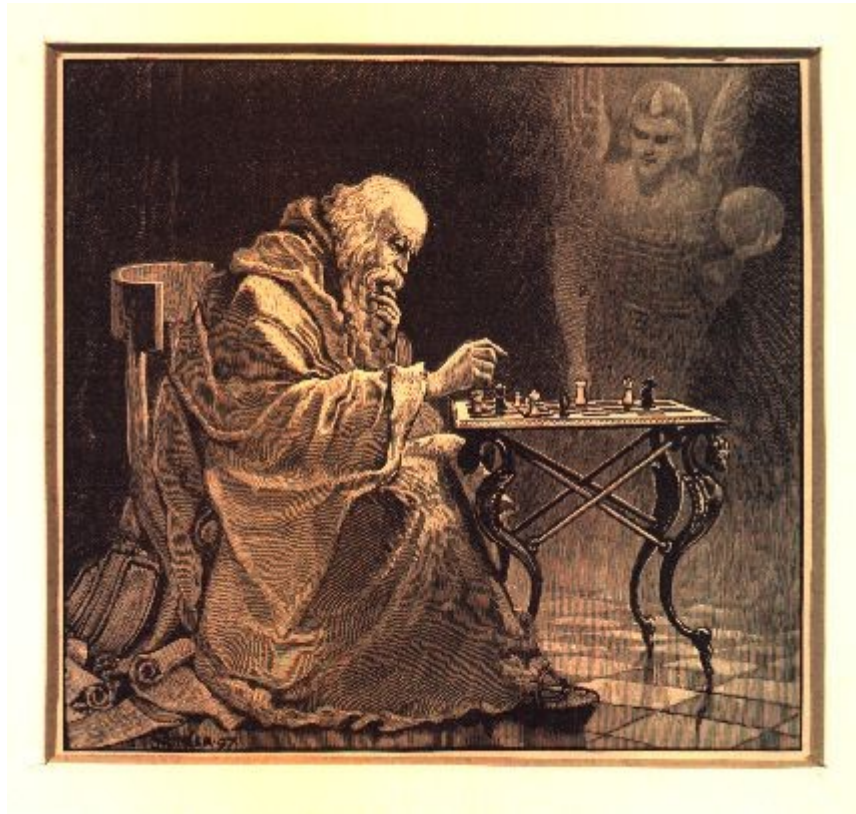


"El libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas".

Rey Don Alfonso X El Sabio

Por la disposición del ajedrez, donde una serie de elementos, opuestos y complementarios, libran una gran batalla, la guerra, con toda su simbólica, representada en la cosmogonía del juego, es una forma de manifestación en el camino del conocimiento, en el viaje hacia la identidad del Ser, el verdadero conocimiento del Sí Mismo. En la batalla, como en el peregrinaje, deben de acontecer múltiples sacrificios, como en

verdad ocurre en el juego del ajedrez, para vencer lo que ciertamente no es, y así recuperar, reconocer, nuestra verdadera identidad, derrotando al hombre viejo, para dar espacio al nacimiento del hombre nuevo.



Pedro Abío