

Revisión**Recibido:** 15/02/2022 | **Aceptado:** 13/05/2022**El ajedrez y los animales: las piezas mágicas****Chess and animals: the fairy chess pieces**Yudeimys Ymas Dávila. [yudeimys_ymas@unah.edu.cu] .

Universidad Agraria de La Habana “Fructuoso Rodríguez”. Cuba.

Ronnie Torres Hugues. [torresymas79@gmail.com] .Centro de Servicios Técnicos de Ingeniería y Tecnología de la Construcción. La Habana.
Cuba.**Resumen**

En este trabajo se presenta un estudio acerca de la presencia de los animales como piezas de ajedrez. Para el mismo se consultaron y analizaron materiales de valor histórico y se resumieron los principales elementos sobre la referencia a estos desde los orígenes del juego, así como las piezas con alusión a artrópodos y cordados en las distintas variantes del juego. Además, se expone una muestra obras artísticas en donde se vean reflejados los animales y el ajedrez.

Palabras clave: ajedrez; animales; arte; juego; origen**Abstract**

In this work shows a study about animals as chess pieces. For this purpose, many literatures have been consulted and analyzed, and main elements about reference from the beginning to them was resume, such as how many arthropod and chordate are mentioned in different variant of the game. Also, shows a few art works which expose animals and chess.

Keywords: chess, animals, art, game, origin.

Introducción

El origen de los juegos de mesa se remonta a más de 6 000 años de antigüedad. Tanto en aquel entonces como en la actualidad, el tiempo dedicado a estos pasatiempos es grande. La perspectiva de recrear la realidad, de aprender de los errores y de enfrentarse a retos cada vez mayores son algunas de las causas que ha hecho que estos ganen seguidores y evolucionen en el tiempo.

El ajedrez ha sido uno de esos que no ha escapado a las mejoras, pero no solo el clásico con sus cientos de variantes, sino también otros similares que han surgido en varias regiones del mundo, como en Birmania, China, Japón y Tailandia, (Wikipedia a), 2020).

En todos estos, la presencia de animales es una prueba incuestionable de la relación del humano con estos seres vivos. Si se da un vistazo desde el pasado se verá como es el caballo el animal que más ha sido utilizado debido a su fuerza, resistencia, belleza, relativa facilidad de domesticación y presencia en varias regiones del planeta. No obstante, hay otros que, si bien no reúnen tantas cualidades, también han sido explotados, aunque sea para fines tan vergonzosos como las guerras.

Estos al convertirlos en piezas de juego han venido a engrosar la amplia lista de lo que se ha llamado Piezas Mágicas, piezas de las variantes de ajedrez, piezas no ortodoxas de ajedrez o piezas heterogéneas. En sentido general, son aquellas que se usan en variantes de ajedrez no convencionales y en algunos problemas de ajedrez. Algunas de ellas han surgido de la unión de otras piezas, siendo el caballo el progenitor más popular (Torres e Ymas, 2021, p. 624)

En el trabajo se realiza una búsqueda bibliográfica en aquellos materiales que tratan aspectos históricos del devenir del juego, para destacar la presencia de varios animales en el juego de ajedrez y en el arte.

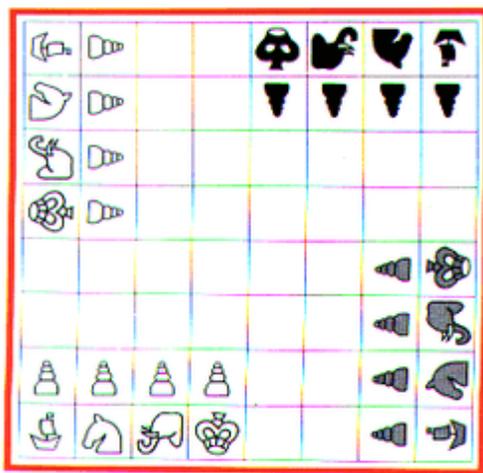


Desarrollo

Los Fundadores del Ajedrez Moderno

La teoría más generalizada sobre el origen del ajedrez plantea que este proviene del Chaturanga (Cuatro Elementos). Su nombre hace alusión a las cuatro partes del ejército indio desde el siglo V a. C: carros, elefantes, caballería e infantería, (Averbaj, 2012, p.16), ver Figura 1.

Figura 1.



Posición inicial del Chaturanga.

Una teoría alternativa afirma que el ajedrez surgió del Xiangqi (juego del elefante) o de sus predecesores, que ya existían en China desde el siglo II a. C. Las piezas que lo componen son: General, Elefante, Oficial, Cañón, Soldado, Carro de guerra y Caballo, (Murray, 2012, p.168), ver Figura 2.

Figura 2.

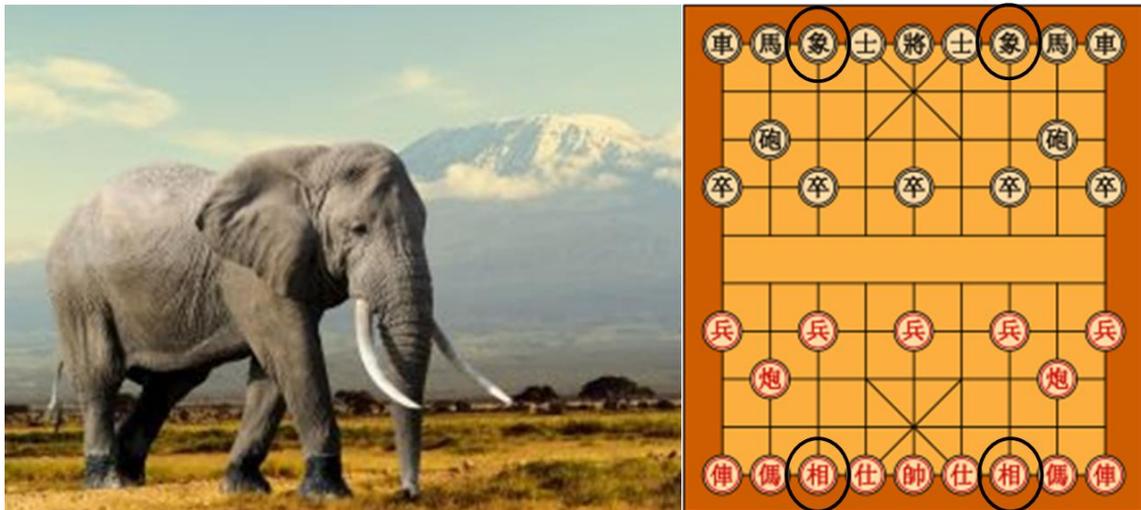




Piezas del Xiangqi, en una versión occidental.

Como se puede apreciar en ambos aparece la mención a dos importantes animales: el caballo (Torres e Ymas, 2021, p.617) y el elefante, ver Figura 3. Este último, se destaca por su gran porte, su trompa y su memoria. Desde antaño fueron empleados en Asia y África para el transporte, la carga, la agricultura, el comercio y la alimentación.

Figura 3.



A la izquierda: mostrando la belleza del animal. A la derecha: posición en el tablero de Xiangqi al inicio

En la guerra eran muy útiles porque desde su lomo se tenía mejor visión del terreno y, además, con semejante ejemplar era fácil embestir a las tropas enemigas. Su poder se basaba en la fuerza bruta: chocar contra las filas enemigas, aplastarlas y voltear a la gente en el aire con los



colmillos. Sobre los mismos podían ir hasta seis guerreros. Para tales fines eran empleados por los ejércitos indios, persas y chinos, entre otros, ((Wikipedia b), 2020).

Retomando el camino del juego, según la primera hipótesis, en la Persia del siglo VI a.C. se jugaba el Chatrang, adaptación del Chaturanga. Luego los árabes conquistaron esta región y el juego adoptó el nombre de Shatranj. Con este nombre fue introducido en Europa por los árabes alrededor del siglo X, a través de la conquista de España, (Pastoureau, 2006, p.318).

La ubicación del elefante como pieza era al lado del rey y la dama, donde hoy se colocan los alfiles. Se movían exactamente dos casillas en diagonal, saltando sobre la que queda entre la de origen y la de destino. Cada uno podía alcanzar sólo una octava parte de las casillas del tablero, y como sus circuitos eran disjuntos nunca podían capturarse los unos a los otros, (Averbaj, 2012, p.37).

Llama la atención que en español el término “alfil” solo se asocia al trebejo. La explicación de esto radica en que en idioma árabe el “el elefante” se escribe “Al-Fil”. Como los europeos del siglo XI no conocían a estos animales les era incomprendible el nombre de esta pieza. No obstante, su proximidad a la realeza los llevó a suponer que eran importantes dignatario, (Pastoureau, 2006, p.313).

Por otro lado, como las piezas musulmanas eran estilizadas, para no caer en la idolatría, condenada por el Corán esta tenía dos puntas que, en Asia, representaban los colmillos del elefante; pero en Europa a este detalle se le dio diferentes interpretaciones. En la mayoría de las lenguas de Europa se las asoció a las puntas de la mitra de los obispos (de ahí que la pieza en inglés se denomina Bishop), en Francia las confundieron con el gorro de cascabeles que se ponían los bufones (de ahí que la pieza en francés se denomina Fou), ver Figura 4, y para



españoles e italianos la pieza conservó su antiguo nombre. Por su parte, los alemanes se centraron más en su desplazamiento y les llamaron saltadores, (Pastoureau, 2006, p.315).

Figura 4.



A la izquierda una mitra, a la derecha un sombrero de bufón.

Mas Participantes Se Suman

Como se ha venido mencionando, además del ajedrez tradicional, existen distintos tipos provenientes de otros países como el chino (xiangqi), el japonés (shogi), el coreano (janggi), el tailandés (makruk), el birmano (sittuyin) y el mongol (shatar), entre otros, ((Wikipedia a), 2020). La mayoría de estos tienen como pieza al caballo, pero atribuyéndole diferente movilidad, y en segundo lugar al elefante, así como otros animales.

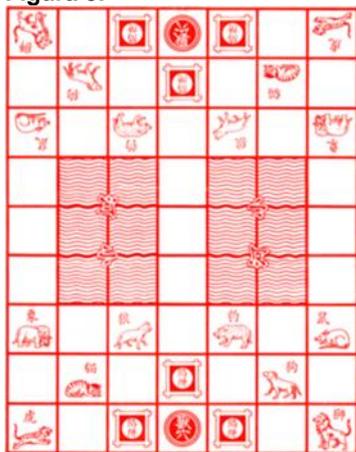
Todos estos juegos y otras variantes del clásico se relacionan en la “Enciclopedia Clasificada de Variantes de Ajedrez”, del 2007, del físico británico David Pritchard. En la misma aparecen cientos de variantes, (Pritchard, 2007). A continuación, se comentarán aquellos juegos en donde predomina más de un animal como pieza.



El primero es el juego conocido como el ajedrez de la Gran Vida Salvaje solo para animales salvajes con doce: Cebra, Mamut, León, Tigre, Chacal, Pantera, Venado, Alce, Cigüeña, Canguro, Garza y Avestruz. A continuación, se encuentra el Grande Acedrex, que es una variante del ajedrez mencionada por Alfonso X en el Libro de los juegos. Cada jugador tiene 24 piezas de las cuales nueve son animales: un Grifo, dos Cocodrilos, dos Jirafas, dos Unicornios o Rinocerontes y dos Leones.

Le sigue un juego chino conocido como Dou Shou Qi (Juego de los animales luchadores), parecido al ajedrez tradicional. Es también conocido como Ajedrez de la jungla o Ajedrez animal. En cada lado hay ocho piezas que representan diferentes animales: Elefante, Tigre, León, Leopardo, Perro, Lobo, Gato y Ratón, ver Figura 5.

Figura 5.



Posición inicial del Dou Shou Qi

Con seis animales se citan: a) el Gran ajedrez de Alisher Navois, jugado en Asia Central en los siglos XIII y XIV, cada bando contaba, respecto a animales, con: Elefante, Jirafa, Oso, Camello, pájaro Ruh y Caballos; b) especializado en aves aparece el Tori Shogi, los participantes son: 1 Fénix, 1 Halcón, 2 Codornices, dos Grullas, un Faisán y ocho Golondrinas, c) referido a



animales del Congo (León, Jirafa, Mono, Cocodrilo, Cebra y Elefante) con el ajedrez del Congo y d) el Hexabeast, que como su nombre lo indica se juega con seis bestias: Toro, Gallo, Perro, Caballo, Carnero y Jabalí.

Por su parte, el ajedrez de Tamerlán es un juego de mesa relacionado con el ajedrez y que proviene del shatranj. Se desarrolló en el Imperio Persa durante el reinado de Tamerlán (1336-1405). El juego está compuesto por 28 piezas, de las cuales con nombre de animales aparecen cuatro: 2 Jirafas, 2 Caballos, 2 Elefantes y 2 Camellos. Con igual número se encuentra el ajedrez Megasaurio, en el que los animales son: Dinosaurio, Brontosaurio, Hiposaurio Y Megasaurio.

En resumen, en el libro antes citado y en el sitio web sobre variantes de ajedrez (chessvariants.com) se hace referencia a 95 animales. A partir de una clasificación taxonómica se muestran 72 de los animales mencionados, los artrópodos en la

Tabla 1 y los cordados en la Relación taxonómica de animales del filo Artrópodos.

Tabla 2. Los otros 23 son: 15 fantásticos (Arpía, Basilisco, Caballo volador, Capricornio, Cocatriz, Dragón, Fénix, Grifo, Kraken, Kylin, Manticora, pájaro Ruh, Pegaso, Quimera, Supercaballo y Unicornio), un anfibio (Rana) y 7 prehistóricos (Atlantosaurio, Brontosaurio, Dinosaurio, Hiposaurio, Mamut, Megasaurio y Pterodáctilo).

Tabla 1.

FILO	ARTRÓPODO		
CLASE	insecto	crustáceo	arácnido
ORDEN	-	-	-
	Comején	Cangrejo	Araña
	Langosta	Camarón	Escorpión
	Mariposa		
	Saltamontes		
TOTAL	4	2	2



Relación taxonómica de animales del filo Artrópodos.

Tabla 2.

FILO	CORDADO										
CLASE	reptil	peces	ave	mamífero							
ORDEN	-	-	-	roedor	carnívoro	perisodáctilo	artiodáctilo	marsupial	primate	proboscídeos	cetáceo
	Camaleón	Pez	Águila	Ardilla	Chacal	Burro	Alce	Canguro	Mono	Elefante	Delfín
	Cocodrilo	Hipocampo	Avestruz	Conejo	Gato	Caballo	Antílope				Ballena
	Boa		Cigüeña	Hámster	Guepardo	Cebra	Bisonte				
	Serpiente		Codorniz	Ratón	Jaguar	Rinoceronte	Buey				
			Cuervo		León		Búfalo				
			Faisán		Leopardo		Cabra				
			Flamenco		Lince		Camello				
			Gallo		Lobo		Carnero				
			Ganso		Oso		Cebú				
			Garza		Pantera		Gacela				
			Gavilán		Perro		Hipopótamo				
			Golondrina		Tigre		Jabalí				
			Grulla		Zorro		Jirafa				
			Halcón				Ñu				
			Ibis				Toro				
			Pájaro				Venado				
TOTAL	4	2	16	4	13	4	16	1	1	1	2



Relación taxonómica de animales del filo Cordados

Es interesante conocer en cuantas variantes de juegos estos son usados, de ahí que se muestra en la Tabla 3 los 8 primeros, después del caballo, que aparece en más de 100 juegos o variantes, ya sea como animal o como caballero, ya que es el “único” mencionado en la variante clásica, y son decenas las que se conciben con esta pieza (Torres e Ymas, 2021, p. 11).

Tabla 3.

No.	Pieza animal	Cantidad
1	Elefante	28
2	León	16
3	Dragón	13
4	Camello	12
5	Jirafa	9
6	Halcón	4
7	Oso	3
8	Lobo	3

Presencia de piezas representantes de animales en juegos

Animales, Piezas Y Artes Visuales

Además de usos prácticos para actividades económicas o lúdicas de los animales mencionados en la

Tabla 1 y Relación taxonómica de animales del filo Artrópodos.



Tabla 2, la conducta social de estos los ha convertido en símbolos, (Morales, 1996), al punto de tomarlos como imagen visual para un reinado, tribu o ejército (en el pasado) y en equipos deportivos (en el presente). También han sido denominados como símbolos nacionales de algunas naciones, ver Tabla 4.

Tabla 4.

No.	Animal	Simbolismo	Países
1	Caballo	Nobleza y orgullo.	Azerbaiyán, Arabia Saudita y Mongolia
2	Elefante	Castidad, pudor, eje del universo (montura de reyes).	Kenia, Costa de Marfil, Brunei
3	León	Realeza, dignidad y coraje. En Egipto: diosa de la guerra y causante de pandemias y enfermedades y patrona de los médicos.	Holanda, Marruecos y Tayikistán
4	Dragón	Dios o guardián y poderoso enemigo. Se le atribuyen cualidades gran sabiduría y conocimiento, pero defectos como avaricia y codicia	Gales y Bután
5	Camello	Sumisión y nobleza. Asociado con la potencia, la fuerza y la resistencia	Eritrea
6	Jirafa	Crecimiento interior, esfuerzo, visión larga del futuro, misterio, elegancia y paciencia.	Tanzania
7	Halcón	Realeza, poder y respeto	México, Alemania y Egipto.
8	Oso	Crueldad, primitivismo y pereza	Finlandia y Rusia
9	Lobo	Agresividad y personas sin escrúpulos.	Italia, Rusia y Serbia

Simbolismo de los animales de la tabla 3 y países que los han declarado símbolo nacional.

Un juego que ha marcado tanto a la humanidad, también ha tenido espacio en las artes y en especial en las plásticas. Por solo citar algunos ejemplos: del siglo XIII, la catedral alemana de Naumburgo (estado federado de Sajonia-Anhalt), contiene una imagen icónica que ha pasado



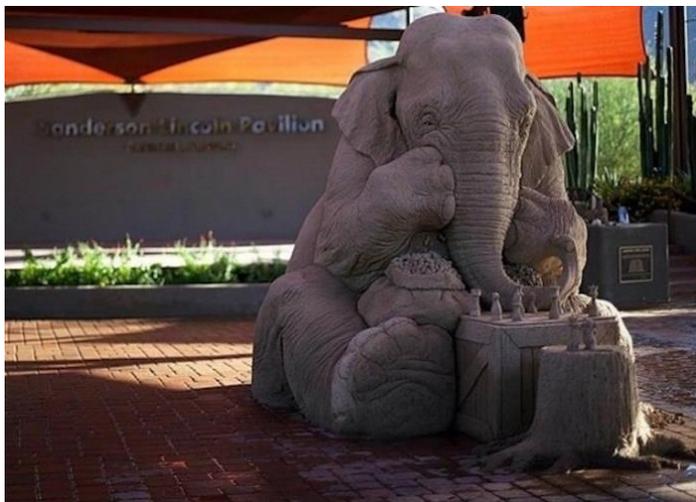
a la historia del ajedrez, ya que en el lado norte del coro hay una imagen de dos animales ante un tablero, (Cabaleiro, 2019).

Más recientemente, en 2016, el escultor Ray Villafane y la artista Sue Beatrice crearon una gran escultura de arena de casi tres metros. En ella un elefante a tamaño real, llamado Chessie Trunkston, juega ajedrez con un pequeño ratón, a quien denominaron Hershel Higginbottom, ver

Figura 6. Esta escultura de arena fue expuesta en el Pabellón Sanderson Lincoln, Arizona, Estados Unidos, (Cabaleiro, 2019).

Figura 6.





Escultura de arena.

Quizás lo que más llame la atención del público sea la variedad piezas con diferente temática, en especial con animales. Los hay de gatos, de perros, de gallinas, de dragones, de animales en peligro de extinción, de animales africanos, de dinosaurios etc. Una muestra se observa en la

Figura 7.

Figura 7.





Juegos de piezas con temáticas relacionadas con animales.

También aparecen otros conjuntos de piezas en donde se manifiesta el uso de los animales en las contiendas bélicas, ver Figura 8. Obsérvese el nivel de acabado y de detalle.

Figura 8.



Juegos de piezas con animales como elementos de guerra. A la izquierda: Romanos vs egipcios, a la derecha: ejercito árabe.

Otras manifestaciones artísticas que también se han sumado son la pintura y la fotografía (digital). Estas son un gran espacio para la recreación y la imaginación que aportan imágenes increíbles, creando entre el autor y el espectador un vínculo de emociones, que van desde el



humor hasta la reflexión. En este sentido, por vía digital circulan obras de gran valor emocional, como las mostradas en Figura 9 y

Figura 10. Esta última al estilo de Cassius Marcellus Coolidge, pintor estadounidense famoso por su colección “Perros jugando al póquer”, datada en 1903.

Figura 9.



Fotografías de animales vinculándolos con el ajedrez.

Figura 10.



Pintura de perros jugando una partida de ajedrez.

Por su parte, muchos de los mencionados en la Tabla 3 han sido empleados en marcas para la venta de productos: el caballo (Jordache), el león (Peugeot) y el dromedario (Camel);



como parte de la heráldica en banderas como la de Bután (dragón) y Montenegro (halcón o águila) y logos de equipos deportivos como el Germinal Beer (oso) y el Louvieroise (lobo) y en condecoraciones como la Orden del Elefante en Dinamarca, entre muchos otros ejemplos.

Conclusiones

Después de haber realizado un análisis de la literatura clásica sobre la historia del ajedrez, se puede concluir que:

La presencia de varios animales en el juego del ajedrez no se remite solo al caballo, encontrándose alusión a casi 80, pudiéndose encontrar varias clases de artrópodos y cordados, dentro de los que resaltan los artiodáctilos y las aves. Los más renombrados son: el caballo, el elefante, el león, el dragón, el camello, la jirafa, el halcón, el oso y el lobo.

El tema de los animales en el ajedrez ha sido motivo de obras artísticas en diversas manifestaciones como la arquitectura, la pintura, la fotografía, la escultura y la artesanía.

Referencias Bibliográficas

Averbaj, Y. (2012). *A History of Chess from Chaturanga to the present day*. Russell. Enterprises: EUA.

Cabaleiro, J. (29 de enero de 2020). *Juego del ajedrez y mundo animal*.

Recuperado de

<https://periodistas-es.com/juego-del-ajedrez-y-mundo-animal-119479>

Morales M.D.C. (1996). El simbolismo animal en la cultura medieval. *Revista Espacio, Tiempo y Forma*. III(9), 229-255.

Murray H.J.R. (2012). *A history of Chess*. EUA: Skyhorse Publishing.

Pastoureau, M. (2006). *Una historia simbólica de la Edad Media occidental*.

Buenos Aires: Editores Katz,.



Pritchard, D. (2007). *The classified encyclopedia of chess variants*. John Beasley Press.

Torres, R. e Ymas, Y. (2021). El ajedrez y los animales: el caballo. *Revista Olimpia*. 18(1), 615-629.

Ajedrez. (15 de abril de 2020). En *Wikipedia*.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez>

Elephantidae. (15 de abril de 2020). En *Wikipedia*.

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

(26 de enero de 2022). *Piezas mágicas*.

<https://www.chessvariants.com/piececlopedia.dir/guidelines.html>

