

DIÁLOGOS SOBRE ALFONSO X. ENTREVISTA A SONJA MUSSER GOLLADAY

Nicolás Martínez Sáez

Universidad Nacional de Mar del Plata

martineznic@hotmail.com

Emiliano Aldegani

Universidad Nacional de Mar del Plata

emilianoaldegani@gmail.com

Sonja Musser Golladay es graduada de la Universidad de Arizona en los Estados Unidos en 2007 con un doctorado en literatura española cuya tesis se titula Los Libros de Acedrex Dados E Tablas: Historical, Artistic and Netaphysical Dimensions of Alfonso X's Book Of Games. Fue docente de Lengua y literatura española en varias universidades, entre ellas la Bridgewater College en Virginia. A su vez ha realizado importantes publicaciones académicas como "Images of Medieval Spanish Chess and Captive Damsels in Distress" (2012).

Actualmente se ha acrecentado de manera notable el interés por observar relaciones entre el juego y el período histórico del medioevo. En esta publicación, así como en diferentes actividades de los grupos de investigación que sustentan el trabajo editorial de *E-tramas*, la relación entre el mundo medieval y sus representaciones culturales en los entornos de juego contemporáneos han sido abordadas desde diferentes perspectivas fundamentalmente vinculadas al trabajo histórico, la reflexión filosófica o las ciencias de la comunicación. Sin embargo, algo que surge también con el mismo interés es sin duda, observar cómo se desarrolla el juego en el contexto mismo del medioevo occidental. Esto ha reavivado el interés por juegos clásicos medievales como el *Ajedrez*, el *Alquerque* y el *Hnefatafl* y algunas prácticas de juego olvidadas como lo son la *Rithmomachia* y el *Juego de la astronomía*. En este sentido, el *Libro de Acedrex Dados e Tablas* de Alfonso X representa una fuente invaluable para la recreación de estos juegos. Observando su recorrido de investigación, y

e-tramas 8 – Marzo 2021 – pp. 31-37

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – IHDHV (E041-06)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

en particular el trabajo que ha desarrollado en su tesis doctoral, ¿cuáles fueron sus inquietudes en el acercamiento a esta obra?

SMG—: Al ser una obra de tanta extensión y riqueza que se había estudiado relativamente poco dentro de la producción literaria del rey sabio, y esto generalmente en la forma de estudios cortos y enfocados en un aspecto u otro, el análisis del *Libro de Acedrex Dados e Tablas* conllevaba desafíos y bendiciones disfrazadas. Quería acercarme a esta obra tan única en toda su multiplicidad de presentación: su texto escrito y los estilos de lenguaje empleados, su arte y la información cultural y temporal que contenía, y todo esto radicado en los juegos mismos con su abundante simbolismo y, lo más interesante para mí como jugadora de muchos de estos juegos. Es decir, quería exponer claramente la herencia lúdica de las reglas y las soluciones de los problemas ajedrecísticos para un público más amplio. La idea de compartir un juego de ajedrez con un rey muerto hace ochocientos años es algo fascinante, muy cerca de viajar por el tiempo.

Uno de los modelos para mi tesis fue la edición crítica del *Libro de las tahurerías* de Robert A. MacDonald, que fue largo, complejo, y casi exhaustivo. Como otras fuentes de inspiración del siglo XIX he tenido en cuenta a H. J. R. Murray del famoso *History of Chess*, su padre James Murray creador del *Oxford English Dictionary* y a George Frederick Kunz con sus estudios mineralógicos. Yo quería examinar al *Libro de los juegos* de una manera profundamente filológica y al mismo tiempo completamente moderna, para lucir su belleza física y la belleza de su información bastante desconocida. “Go big or go home!” es un mantra adecuado.

La naturaleza casi multimedia del *Libro de los juegos* se prestaba fácilmente para estudiarlo con recursos informáticos actualmente disponibles como Microsoft Word, Excel, y PowerPoint; para juntar y mostrar las interrelaciones entre sus aspectos textuales, visuales y prácticos. Me da mucha ilusión ver que haya y que crezca un interés en el estudio serio de los juegos —y su impacto en y como reflejo de la cultura— especialmente en revistas académicas digitales dedicadas a juegos electrónicos.

En su tesis doctoral usted ha analizado las dimensiones históricas, artísticas y metafísicas del *Libro de los juegos* de Alfonso, ¿qué aspectos fundamentales se podrían recuperar de cada una de estas dimensiones?

SMG—: En relación con el aspecto histórico, me he dedicado a la etapa específica de las reglas del ajedrez en este momento único de su evolución —específicamente el movimiento

y promoción del peón, el alfil, y la alferza, reina/dama y el arreglo de las casillas del tablero— dentro del contexto de otras escrituras contemporáneas como por ejemplo el poema anónimo hebraico sobre ajedrez del siglo XII, otro poema de Abraham ben Meir ibn Ezra, y el manuscrito árabe “Rich” del siglo XIII estudiado por Felix Pareja Casañas.

Con el añadido del trabajo fundamental de Ricardo Calvo, explico las soluciones para cada uno de los 103 problemas ajedrecísticos usando la notación moderna más clara, completa, y universal posible, gracias a la bellísima fuente creada por un generoso y talentoso amigo mexicano: Armando Marroquín. Ahora hay algunas correcciones que haría, como por ejemplo el símbolo # para indicar jaque mate en vez del ++ doble jaque.

Delineo las reglas para todos los otros juegos y sus variantes de la obra, corrigiendo en la medida de lo posible, las diferentes investigaciones anteriores. Durante la década del 2000 había bastante interés entre jugadores de juegos de tablero sobre el contenido del manuscrito alfonsí pero no había mucha información concreta. Quería llenar este vacío y además proveer una base para investigadores futuros con el fin de identificar las fuentes específicas de los problemas de Alfonso utilizando el análisis de los estilos de lenguaje empleado, esperando contribuir al trabajo tan impresionante de H. J. R. Murray.

Para el aspecto artístico, doy descripciones completas para las 151 miniaturas y su contenido, basándome en los trabajos de Florencio Janer, Juan Bautista Sánchez Pérez y Arnald Steiger entre otros. Identifiqué la heráldica y otras pistas culturales y conceptuales para reconocer a los sujetos humanos cuando fue posible, usando unas sugerencias para otros según la suma de evidencia que vi, y documentando el estado físico actual del manuscrito en cuanto al daño sufrido por ciertas iluminaciones. Creo que estos retratos pueden representar el primer empleo de semejanza física en la historia del arte medieval. Además de miembros de la familia real uno de los personajes identificados más importantes fue as-Suli, el experto de *shatranj* del siglo X, que lleva su nombre en árabe en su manga en fol. 17v. Después de defender la tesis, identifiqué otro personaje importante usando escritura árabe en una miniatura y he escrito un artículo para publicar este descubrimiento. Espero que sea aprobado y publicado muy pronto.

Siguiendo la pista metafísica empezada por Jens Wollesen, Ana Domínguez Rodríguez, Nigel Pennick, Pablo Canettieri, amplié el estudio de los diferentes niveles de simbolismo del microcosmos al macrocosmos dentro de los juegos y el manuscrito mismo. Dedicué especial importancia a los números 7 y 12, inspirados en el libro bíblico del *Apocalipsis* y vistos en su *Setenario* y *Siete partidas*. Intenté también formar una base para investigaciones futuras sobre la conexión entre los juegos de batalla y los de carrera según mis observaciones sobre sus puntos de partida, usando el mismo tablero y las fuentes de las semejanzas y diferencias de los poderes de movimiento de sus piezas.

Además de todo esto hice una transcripción con mayor cuidado estético que la transcripción técnica hecha anteriormente por el *Hispanic Seminary of Medieval Studies*, la primera traducción completa al inglés, y creé una base de datos del manuscrito en Excel y presentaciones en PowerPoint para ilustrar paso a paso cada problema de ajedrez, grupos de problemas semejantes como las norias, el problema de Dilaram, el de Abu Naam, y el mate ahogado, y comparaciones de los aspectos físicos claves de retratos de Alfonso y varios miembros de su corte.

Un autor relevante tanto para el estudio del medioevo como para la comprensión del juego y su función social es, sin duda, el holandés Johan Huizinga. El mismo, en *El otoño de la Edad Media*, describe tres actitudes que asume el ser humano frente a la búsqueda de una vida más bella: la primera tiene que ver con la “negación del mundo” en la que los asuntos mundanos parecen ser un obstáculo para la salvación o para la vida feliz; la segunda se identifica con el mejoramiento y el progreso del mundo, que la Edad Media no ha manifestado propiamente y la tercera con la evasión o huida a un mundo de sueños y fantasía, que Huizinga identifica fundamentalmente con lo lúdico, lo ornamental y lo festivo. ¿Podríamos interpretar en el *Libro de los juegos* el reflejo de esta última actitud si consideramos el contexto histórico en que fue escrito?

SMG—: Menciono al *Homo ludens* de Huizinga (1938) en mi tesis en cuanto a su interpretación de los juegos como portadores de simbolismo metafísico: tableros como círculos mágicos, radicados en el plan de campos de batallas en la forma de nueve cuadrados, una manera de adivinación de la voluntad divina, y la naturaleza mimética de los juegos, la búsqueda de significado de y en el mundo, los mitos de la creación del mundo, rituales basados en representaciones del mundo, y el hecho de que todos los juegos significan algo, la civilización o vida como algo jugado y por eso no estoy segura de que el juego pueda escapar del mundo. “La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, se juega. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego y como juego” (Huizinga, 2012, p. 262).

Visto desde esta perspectiva, no sé en qué medida la producción literaria alfonsí, aun el *Libro de los juegos*, cabe fácilmente dentro del modelo triple de Huizinga en el *Otoño de la Edad Media* que antecede sus pensamientos sobre los juegos. Las *Cantigas de Santa Maria* son absolutamente espirituales pero más que ser un rechazo o huida del mundo, sus milagros se muestran dentro de este mundo, como parte de él, con elementos del más allá traídos a este mundo y con aspectos tomados del mundo humano, por ejemplo: experiencias

de enfermedades y curas en vez de visiones fantásticas de otros mundos, escenas de cada faceta de nuestro planeta —tierra, mar, y cielo— gente, animales, plantas, edificios, todos elementos de la vida común y corriente. Véase *Daily Life in the Cantigas de Santa Maria* de Annette Cash y John E. Keller (1998) para muchos más ejemplos de los muy terrestres milagros de las cantigas. Alfonso sí se preocupaba por el mejoramiento y el progreso del mundo, lo que se evidencia en su codificación de leyes y en su inversión en la traducción de libros científicos para preservar esta sabiduría. En este sentido, observo al manuscrito sobre los juegos como parte de esa sabiduría del arte de vivir bien. La introducción del *Libro de los juegos* dice que son para aliviar las preocupaciones y la labor de la vida cotidiana. Juegos y deportes a caballo, de pie y sentados están todos prácticamente arraigados en el mundo real. Aunque su amor por los juegos es innegable, el Rey sabio fue tan pragmático y realista que siento que seguramente estos juegos no representan tanto una manera de evasión de la vida, sino una técnica para afrontar la misma.

Frecuentemente se ha interpretado que debido a la extensión que ocupa el Ajedrez en el Libro de los juegos de Alfonso y sus dichos sobre que es el juego más noble y honrado, sería el preferido por él. Alfonso relata también el origen mitológico de los juegos de mesa donde un antiguo rey de la India solicita a tres sabios, quienes deliberan acerca de las relaciones entre el seso (inteligencia), la ventura (azar) y la cordura, que busquen una “prueba” sobre los hechos de los cuales nacen las cosas. Así entonces, estos presentan tres juegos: el Ajedrez, los Dados y las Tablas. El primero mostraría la predominancia del seso, el segundo de la ventura y el tercero de la cordura y se convertiría en una síntesis de los dos anteriores. Usted ha sostenido, en su tesis doctoral, la preferencia de Alfonso por las tablas debido a que es el juego que sintetizaría la inteligencia y el azar dentro de un contexto y estilo escolástico. ¿Considera que los juegos de astronomía presentados al final del Libro de los juegos podrían ser de mayor interés y gusto de Alfonso por sobre los tres descritos anteriormente? ¿Podrían pensarse al Ajedrez o las Tablas como juegos que ofrecen una imagen del mundo frente a las representaciones cosmológicas que ofrecen los juegos de astronomía?

¿Cuál era el juego predilecto de Alfonso X mismo?

SMG—: ¡Si sólo nos lo hubiera expresado directamente! Creo que es él quien aparece jugando ajedrez, tablas, y los juegos astrológicos dentro de las miniaturas. Puede ser significativo que no aparezca jugando a los dados ni al alquerque. Mantengo la opinión que di en mi tesis de que el Rey sabio expresó su preferencia por las tablas en la construcción del mito de la historia de los juegos y especialmente subrayó su amor por jugar a las tablas con su

invención de un variante de ellas que maximizaba su diversión con los elementos lúdicos que le habrían gustado más. Sin embargo, es una pregunta interesante y puedo ver un argumento en favor de una predilección por los juegos astrológicos dado su interés por el movimiento y la música de las esferas y su presentación como la culminación del libro. Pienso que la creatividad de su invención y la expresión visual de estos juegos, junto con los animales de *Grant acedrex*, son unos de los aspectos más impresionantes del libro, pero sospecho que su complejidad y la falta de familiaridad con el detallado saber científico necesario, aun en la corte real de Alfonso X, dificultarían su uso a tal grado que su popularidad como juego y su “*playability*” sufrirían en comparación con las tablas.

Otros investigadores han presentado el Ajedrez y las Tablas, en sus versiones más comunes, como símbolos del mundo y habría tenido sentido que Alfonso X los explicara así como una etapa en su serie de simbolismos de los juegos, si lo hubiera conocido. Dado que no lo hizo es razonable suponer que no conocía una expresión explícita de esto. Siguen estos juegos astrológicos el patrón de la introducción, es decir en la forma doble de la pregunta inicial, una variante de ajedrez y una variante de tablas con los dados de siete caras incluidos, pero podemos argüir que representan la respuesta a una pregunta exponencial: que es importante saber mejor utilizar lo que nos dé la suerte en el nivel pequeño del tablero, en el nivel mediano la vida cotidiana de este mundo de cuatro estaciones, y en el nivel grande del universo de tiempo y espacio con las estrellas y los planetas bajo el signo astrológico donde nacimos. Dicho todo esto, si pudiera jugar un juego con el Rey sabio, yo todavía escogería un juego de tablas.

En el siglo II d. C., los Padres apologistas como Taciano y Tertuliano condenan al juego y a los espectáculos romanos por considerarlos prácticas que alejaban a los cristianos de sus deberes. Perspectivas como la de Crisóstomo, continúan considerando en el siglo IV d. C., que no es Dios quien concede el juego a los hombres sino el mismo demonio. También en el siglo XI, moralistas cristianos como Pedro Damiano condenan las prácticas de juego, en particular aquellas que se hacen utilizando dados. Al contrario, a partir de la recuperación del concepto aristotélico de *eutrapelia* o virtud del juego por Alberto Magno y Tomás de Aquino en el siglo XIII, surge una nueva concepción que comprende al juego como una actividad no pecaminosa en sí misma y vital para el descanso del trabajo. ¿Puede esta nueva concepción del juego haber influido para que Alfonso X considerara, en su prólogo, que el juego es una manera de alegría querida por Dios?

SMG—: Durante mis investigaciones, encontré muchas referencias al debate eclesiástico y legal sobre la legalidad de los juegos. Dedicué un vistazo al asunto dentro de la tesis pero no seguí este sendero por no interesarme tanto como otros aspectos y no tener que ver directamente con el texto alfonsí. Obviamente, Alfonso se daba cuenta del asunto, porque dar una defensa de los juegos expresa tácitamente que habría un criticismo en contra de ellos, pero nunca lo hace dentro del marco de lícito o no. Empieza y termina dándoles la máxima defensa posible: son un regalo querido por Dios. Como un rey justiciero y codificador de leyes, solía decidir lo que es permitido legalmente y lo que no, sin debate y como cristiano que amaba tanto los juegos no admitiría perspectivas que los condenaran o demonizaran. El acto de inventar sus propios dados podría verse como un desafío hacia los que prohibirían su uso. Puede ser que las obras que mencionan hayan influido en su pensamiento en este ámbito, si la cronología lo permite, pero no siendo experta de la filosofía no las conozco suficientemente para dar una opinión.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Musser Golladay, S., (2012), Images of Medieval Spanish Chess and Captive Damsels in Distress. en O'Sullivan D. E. (ed.) *Chess in the Middle Ages and Early Modern Age* (pp. 135-168), De Gruyter.
- Huizinga, J., (1998). *El otoño de la Edad Media*. Buenos Aires: Altaya.
- Huizinga, J., *Homo ludens* (2012). Trad. E. Imaz. Madrid: Alianza.
- J. E. Keller and A. Grant Cash (1998). *Daily Life Depicted in the Cantigas de Santa Maria*, University Press of Kentucky.