



HISTORIA DEL ORIGEN DEL AJEDREZ



**SEMINARIO DE
AJEDREZ**

**IES IGNACIO
ELLACURÍA**



**JUAN DE DIOS ALONSO
POLVOROSA**

ANA DÍAZ JIMÉNEZ

ABRIL 2.020

HISTORIA DEL ORIGEN DEL AJEDREZ

Definición de ajedrez:

El ajedrez es un juego entre dos personas, cada una de las cuales dispone, inicialmente, de dieciséis piezas móviles que se colocan sobre un tablero cuadrulado de sesenta y cuatro casillas (ocho por ocho) llamadas escaques. Los escaques son de colores blanco y negro alternos y constituyen las 64 posibles posiciones de cada ficha a lo largo del desarrollo del juego. Las dieciséis piezas iniciales de cada jugador son: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones. Se trata de un juego de estrategia en el que el objetivo es «derrocar» al rey del oponente. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey contrario con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda protegerlo interponiendo una pieza entre su rey y la pieza que lo amenaza, moverlo a un escaque libre o capturar a la pieza que lo está amenazando. En esta situación se produce el llamado “jaque mate” y el fin de la partida.

El ajedrez está considerado por el Comité Olímpico Internacional como un deporte, y las competiciones internacionales están reguladas por la FIDE. Los jugadores compiten a nivel individual en diferentes torneos, aunque también existen competiciones por equipos, siendo una de las más importantes las Olimpíadas de ajedrez.

ANTECEDENTES HISTÓRICOS

El ajedrez es un deporte conocido en todo el mundo y jugado por millones de personas. Pero, de hecho, sus raíces y orígenes no son claros y están abiertos a debate.

Hay una variedad de leyendas, historias y conjeturas empezando desde la disputa sobre el lugar y terminando con la disputa de cuándo empezó la historia del ajedrez.

Todos están de acuerdo en que la invención de este juego no se atribuye a una sola persona, ya que el ajedrez es demasiado complejo para que una sola mente humana haya podido crear todas sus reglas.

Chaturanga

Como consecuencia del trabajo de Murray (1913), “*A history of Chess*”, la mayoría de los expertos concuerdan en que el ancestro más antiguo del ajedrez es el *chaturanga*, jugado en la India, aunque el origen exacto del mismo es desconocido. Se cree que el juego se utilizaba para representar una batalla y de esa manera idear estrategias en el campo.

Los orígenes del ajedrez se remontan al siglo VI antes de Cristo en la India, durante el dominio del Imperio Gupta, en lo que se conoce como la Era Dorada de la India en la que reinó la prosperidad y se permitió el avance de las ciencias y las artes.

Chaturanga es el nombre del antiguo juego de estrategia hindú que se considera el **ancestro primordial del ajedrez**. Sus reglas exactas son desconocidas, pero lo más probable es que fuesen similares a las de su sucesor: *shatranj*, nombre que los persas dieran a su variante del juego luego de que este se esparciera hacia aquel territorio cuando los árabes conquistaron Persia.

La palabra “*chaturanga*” se traduce como “cuatro divisiones militares”. El nombre viene de una formación de batalla mencionada en una de las grandes obras de la literatura sánscrita, el texto épico-mitológico de la India: ***Mahabharata***. Esas cuatro divisiones se refieren a los diferentes cuerpos del ejército, que en el *chaturanga* son: **elefantes, carros de guerra, caballería e infantería**, mismas divisiones de las piezas para jugar. El juego utilizaba un tablero de ocho por ocho cuadros llamado “*Ashtāpada*” que en sánscrito significa “tener ocho pies”. ***Raja*** es el nombre que se le daba a la pieza del Rey y se movía un paso en cualquier dirección, igual que en el ajedrez moderno. La pieza más poderosa en el ajedrez actual, **la dama, no existía en el *Chaturanga* y, de hecho, no existía ninguna pieza con sus mismas habilidades**, muchos siglos pasarían para que la dama adquiriese todo su poder.

Mantri (ministro/consejero), también conocido como ***Senapati***, era la pieza que se colocaba al lado del Rey y solo podía moverse un espacio en diagonal. En *shatranj fue* llamado ***Ferz*** y sus movimientos eran el equivalente a los del alfil moderno, pero un solo espacio. ***Ratha*** (carros de guerra) eran iguales a las torres actuales. De los elefantes (***Gaja***) se han descrito tres sets de movimientos diferentes y, aunque son el equivalente al alfil en el tablero moderno, sus movimientos no coinciden. ***Ashva*** (caballería) se movían igual que los caballos modernos, y ***Padāti*** (infantería) eran los mismos peones que en la actualidad, salvo que no tenían la opción de avanzar dos pasos en el primer movimiento.

Se difundió rápidamente por las rutas comerciales, llegó a Persia, y desde allí al Imperio bizantino, extendiéndose posteriormente por toda Asia. El mundo árabe adoptó el ajedrez con un entusiasmo sin igual.

Leyenda del origen del ajedrez

Esta leyenda tiene varias versiones y también varias fechas: desde el 3.000 a.C. hasta el Siglo III a.C., pero la versión que he elegido data esta historia en del siglo V y la sitúa en la India:

Un rey hindú, llamado Ladava, había perdido en una batalla a su hijo *Ajamir*, el cual había fallecido durante la refriega al sacrificarse para que su ejército lograra la victoria. El Rey, ante tan dura pérdida, cayó en una profunda amargura de la que nada ni nadie conseguía hacerle salir.

Un día, un modesto brahmán llamado Lahur Sissa consiguió audiencia del monarca con el objeto de tratar de poner fin a su melancolía. Cuando el brahmán estuvo frente al Rey le presentó un tablero cuadrado, dividido en sesenta y cuatro casillas, la mitad negras y la mitad blancas. Sobre dicho tablero se colocaban dos conjuntos de piezas, unas blancas y otras negras, cada una a un lado del tablero. Las piezas eran las mismas para ambos bandos y se regían por estrictas reglas de movimiento.

Cada bando contaba con ocho *peones* (infantería), dos *elefantes de guerra* (caballos en el ajedrez occidental) que podían saltar por encima de otras piezas, dos *visires del rey* (alfiles) capaces de moverse a lo largo de una diagonal, un *rey* y un *consejero* o *alferza* (dama). El jugador que diese muerte al rey rival (jaque mate) ganaría la partida.

Según el brahmán, la alferza representaba el patriotismo del pueblo, por eso es tan poderoso, porque el poder del rey reside en sus súbditos.

Al Rey le entusiasmó el juego y este se convirtió en su pasatiempo favorito. Pronto no tuvo rival que le venciese y pudo ir olvidando la pérdida de su hijo.

Un día, en una de sus partidas, vio cómo la posición de las piezas representaba fielmente la batalla en la que había fallecido su hijo. El brahmán le indicó que en esa posición la victoria se lograría sacrificando uno de los visires (alfiles), y le comentó: “a veces el sacrificio de una pieza importante es necesario para la victoria final de la partida”. Viendo esto, el Rey comprendió el sacrificio que había hecho su hijo en la batalla y la importancia del pueblo para un Rey. Agradecido al brahmán por abrirle los ojos, le ofreció la recompensa que pidiese.

El brahmán pidió al Rey lo siguiente: un grano de trigo por la primera casilla del tablero, dos granos por la segunda, cuatro por la tercera, ocho por la cuarta y así, sucesivamente, duplicando la cantidad en cada casilla. En principio, a todo el mundo le pareció una recompensa ridículamente pequeña, pero cuando se hizo el cálculo total de granos de trigo el asombro cundió entre los presentes. El número de granos que correspondía al bueno de Lahur Sissa era: 18.446.744.073.709.551.615 granos. Ni aunque cultivaran toda la superficie de la India podrían recoger tal cantidad de grano.

Origen Chino

Muchas otras personas creen que el ajedrez se inventó en China. La leyenda dice que el ajedrez fue inventado en el 200 A.C. por el comandante Hán Xin, que inventó el juego para representar una batalla particular.

Luego de la batalla, que fue muy importante para la historia china, el juego fue olvidado y solo reapareció en el siglo VII D.C., con varias reglas nuevas.

El juego se hizo popular bajo el nombre de “Xiang Qi”, que significa “el juego elefante”, por lo que perdió su referencia a la antigua batalla. El juego elefante era muy distinto al ajedrez que conocemos hoy en día. Tenía otras piezas, otro tablero e incluso otras reglas.

De acuerdo con este origen, el ajedrez fue de la China a la India y a Persia después, donde fue paulatinamente modificado hasta convertirse en muy parecido al ajedrez con el tablero y las piezas que hoy conocemos.

Europa medieval

Con la invasión de los árabes, llega el ajedrez a la península ibérica en el siglo VIII. Las primeras piezas de ajedrez en Europa, datadas en el año 900, fueron encontradas en Peñalba de Santiago, conociéndoselas como “las piezas o bolos de San Genadio”. En esa época la dama seguía sin existir y era la alferza la que ocupaba esa casilla, con un movimiento mucho más limitado y que figura descrito en un códice del siglo XIII de Alfonso X *el Sabio*, aunque ya antes de Alfonso X existe referencia escrita en el testamento del conde Armengol I, en el 1010, en el cual dice que lega su tablero y piezas de ajedrez al Convento de Sant Egidí.

Pero no fue la península ibérica el único punto de entrada del ajedrez en Europa, pues se sabe que también lo jugaban los vikingos y los cruzados que regresaban de Tierra Santa. En las excavaciones de una sepultura vikinga hallada en la costa sur de Bretaña se encontró un juego de ajedrez, y en la región francesa de los Vosgos se descubrieron unas piezas del **siglo X**, de origen escandinavo, que respondían al modelo árabe tradicional.

Durante la edad media, España e Italia eran los países en los que más se practicaba. Se jugaba de acuerdo con las normas árabes (descritas en diversos tratados de los que fue traductor y adaptador Alfonso X *el Sabio*), según las cuales la alferza y el alfil son piezas relativamente débiles, que sólo pueden avanzar de casilla en casilla.

Lo introdujeron con el nombre de “*shatranj*” que dio origen luego al español “acedrex” y posteriormente “ajedrez”. Los persas transformaron el término hindú “*rajah*”, que significa rey, en “*shah*”, y de allí proviene la frase árabe “*shah mat*” que significa el rey ha muerto, de la cual deriva la actual “jaque mate”.

Entre el siglo XII y XV la popularidad del ajedrez en Europa alcanzó su mejor momento, y el juego era considerado el pasatiempo de la gente de la nobleza y de la alta sociedad. El ajedrez fue incluso incorporado al estilo de vida de todos los caballeros del ejército y era considerado una de las siete habilidades que debían adquirir estos en su vida.

En el norte de Europa el ajedrez se hizo popular cuando comenzaron a aparecer las piezas en forma de figuras. Aunque los lados del tablero convencionalmente son llamados Blanco y Negro, en la antigua Europa solían referirse a ellos como Rojo y Negro ya que eran los colores de tinta comúnmente disponibles cuando se dibujaba un tablero a mano, y las piezas eran representadas por nombres abreviados.

El juego se hizo tan popular que cuando en Londres en el siglo XII se corrió la voz de incidentes que implicaban a hombres que habían terminado matándose por un juego de ajedrez, la iglesia encendió las alarmas. Se había hecho costumbre jugar ajedrez por dinero, y el rey Luis IX de Francia prohibió las apuestas. Por supuesto el juego prohibido siguió jugándose de forma ilegal en torneos clandestinos.

EL AJEDREZ EN LA ERA MODERNA

El comienzo de la era moderna del Ajedrez puede situarse en el **siglo XV**. Tras la llegada del ajedrez a Europa, se va transformando hasta llegar a ser el juego que hoy conocemos, con ese recuerdo de la sociedad medieval: rey, dama, caballo (en representación del caballero), torre y obispo, que sustituye a un elefante que en Europa no existe como arma de guerra, aunque en español conserva el nombre de alfil (elefante en árabe).

Sin embargo, para la unificación de las reglas fue decisiva la invención de la imprenta (1450), ya que a partir de entonces se pudieron componer libros y tratados que se difundieron por todo el mundo.

El primer libro de ajedrez moderno del que existe constancia es un escrito de Francesc Vicent, impreso y publicado en Valencia a finales del siglo XV con el título *Libre dels jochs partits dels schacs en nombre de 100, ordenat e compost per mi Francesch Vicent nat en la ciutat de Segorb e criat e vehi de la insigne e valerosa ciutat de Valencia*. El primer analista serio del juego fue el español Ruy López de Segura (Siglo XVI), quien en 1561 describió las reglas que aún se usan en la actualidad. El primer reglamento impreso fue publicado por François Philidor con el título “*Analyse du jeu des echecs*” (1749), que fue traducido a muchos otros idiomas y ayudó a la difusión del juego.

La dama

Puede decirse que el ajedrez fue reinventado en España a finales del siglo XV. Fue entonces cuando se introdujo la dama, que supuso toda una revolución y una auténtica

ruptura con el *shatranj*, la versión primigenia que los árabes habían traído a Al Ándalus en el siglo VIII, que no contenía ninguna figura femenina. Así, impulsado por los ajedrecistas españoles, este juego se fue extendiendo, a lo largo del siglo XVI, por América y la parte de Europa en la que todavía no tenía arraigo.

La enorme potencia de la dama (que, moviéndose en todas direcciones y en toda la extensión del tablero, ocupaba el lugar de una muy limitada alferza, que solo se movía una casilla y solo lo hacía en diagonal) inyectó un nuevo dinamismo al juego.

En la Edad Media, de hecho, las partidas de ajedrez (arábigo) eran muy lentas. Constituían una de las mejores excusas para que un hombre de clase alta entrase en los aposentos de una mujer (Al transcurrir tan despacio, otorgaban tiempo abundante para que el juego en el tablero se combinase con otros menos confesables en la época).

Fue en el siglo XV y en Valencia cuando aparece por primera vez la dama en el manuscrito "*Scachs d'amor*", en el que se recogen composiciones en valenciano y de poetas valencianos. Unos años más tarde, en el 1495 se publica en Valencia, y en lengua valenciana, el libro ya mencionado del segorbino Francesc Vicent "*Llibre dels jochs partits dels schachs*", considerado el primer tratado de ajedrez moderno publicado en el mundo, y en el que ya se recoge la presencia la dama y sus reglas de movimiento. Esta presencia no aparece en ninguna documentación anterior ni coetánea a ambas obras, de donde se infiere que la dama nace, pues, en Valencia a finales del siglo XV, precisamente en 1475, inspirada en la Reina Isabel *la Católica*, según el libro del año 1997 del historiador holandés Govert Westerveld, cuya hipótesis fue confirmada documentalmente por el historiador valenciano José Antonio Garzón Roger.

En él se muestran por primera vez partidas con una dama con movimientos semejantes a los que esta pieza tiene hoy en día, sustituyendo a la alferza, que hasta entonces era la que se había situado al lado del rey.

Esta sustitución, que otorga mucha más potencia a cada bando, hizo que el nuevo juego ganase en espectacularidad y arrinconase progresivamente al viejo y lento *shatranj* con alferza. Por ello, se puede considerar de hecho que la introducción del movimiento de la dama moderna es lo que da pie al ajedrez tal y como lo entendemos hoy en día. De España, el ajedrez moderno, con dama, fue llevado a Italia, Francia y otros países.

A lo largo de los siglos XV y XVI, época del Renacimiento, van apareciendo los movimientos y las reglas actuales. Los peones adquieren el derecho de mover dos casillas en su primera jugada, y cuando llegan a la última fila pueden cambiarse por una pieza anteriormente capturada. El alfil ya podía desplazarse a lo largo de toda la diagonal, y pierde la facultad de saltar. La dama se moverá a lo largo de todas las casillas de su columna, fila y diagonales, y se pone de moda el enroque italiano en el cual el rey se puede poner en las casillas del alfil, el caballo o la torre y la torre en las casillas del alfil o del rey, pero eran dos jugadas, y no una. Este enroque evolucionó hasta el enroque actual.

Los tiempos

Durante los **siglos XVI y XVII**, el ajedrez todavía experimentó importantes cambios. La reina se consolidó como la pieza más poderosa del tablero. A partir de ahí, se desarrollaron y consolidaron nuevas e importantes reglas, como la que permite a los peones avanzar dos casillas en su primer movimiento, la regla conocida como "*en*

passant” (comer “al paso”, que permite capturar al peón que sigue su marcha y no come la ficha que se le ha ofrecido) y el revolucionario concepto del enroque. Los jugadores italianos comenzaron a dominar el juego, arrebatando la supremacía a los españoles. Los italianos, a su vez, serían más tarde desbancados por los franceses y los ingleses durante los siglos XVIII y XIX, cuando el ajedrez, que había sido hasta entonces el juego predilecto de la nobleza y la aristocracia, pasó a los cafés y las universidades. El nivel del juego mejoró entonces de manera notable. Comenzaron a organizarse partidas y torneos con mayor frecuencia, y los jugadores más destacados crearon sus propias escuelas.

En la etapa renacentista, se cuenta ya con maestros conocidos y reconocidos del ajedrez, como, entre otros, los españoles Ruy López de Segura, Alfonso Cerón, Tomás Esquivel, Escovara, Roscés y Pedro Pedrosa, el portugués Pedro Damiano o los italianos Horatio Gianutio, Paolo Boi y Leonardo da Cutri.

Estos maestros hicieron el notable descubrimiento de que en cualquier maniobra de la partida se debe conseguir la meta deseada con el menor número posible de jugadas. Hacer una jugada sin objeto, desperdiciar la oportunidad de mover, lo denominaron «perder un **tiempo**» y se considera que equivale a permitir que el rival moviera dos veces seguidas. Comprender la importancia del factor tiempo fue la conquista más valiosa de la época.

Los maestros del Renacimiento idearon una forma de hacer que el rival pierda tiempos al principio de la partida: los gambitos, palabra que significa “zancadilla” o “trampa”, en italiano, y que Ruy López usó para definir la maniobra consistente en entregar material (uno o dos peones y en casos notables hasta un caballo) a cambio de obtener una posición con mayores posibilidades de ataque. Se tardó siglos en comprender que el bando que está a la defensiva en vez de aferrarse a mantener la ventaja material debe preocuparse del desarrollo de sus piezas.

MÁS QUE UN JUEGO

Se considera que el ajedrez no es solo un juego, sino también un arte, una ciencia y un deporte mental. En España el Senado recomendó la enseñanza obligatoria del Ajedrez en los colegios, reconociéndolo como ciencia y deporte, el 5 de octubre de 1994. A su vez, está reconocido como disciplina deportiva en 156 países, por reunir los requisitos propios de los deportes, como:

- Accesible a todas las personas.
- Carácter divertido de juego.
- Principio de rendimiento.
- Regido por reglas.
- Fórmula de competición.
- Presencia internacional.
- Organización plenamente deportiva (federaciones, árbitros, resultados, rankings), sin que la suerte influya en la prueba y sin depender esencialmente de ningún artificio mecánico.

VERSOS SOBRE EL AJEDREZ

El Califa de Bagdad escribió estos versos, referidos al ajedrez, en 1038:

*¡Oh tú!, que censuras con cinismo
nuestro juego favorito y de él te burlas,
sepas que es pura y sutil ciencia.
Él disipa la aflicción extrema.
Reconforta al enamorado inquieto,
y aparta al bebedor de los excesos.
Si acecha o amenaza el riesgo,
aconseja a su arte al guerrero.
Él nos presta compañía
cuando nos domina el tedio.*

ISABEL I DE CASTILLA Y LA LEYENDA

Cuenta una historia, probablemente una fábula esparcida por trovadores, que cuando a la reina Isabel I de Castilla le presentaron el juego del ajedrez, esta se molestó al parecerle insultante el poco poder que tenía la pieza de la reina y exigió que esto se cambiara de inmediato. Cuando le presentaron el juego de nuevo, la figura de la reina había cambiado para convertirse en la pieza más poderosa del tablero con movimientos ilimitados en todas las direcciones. Después de todo, en 1495 Isabel era la mujer más poderosa de toda Europa. Y, casualmente en esa época se establecieron las nuevas reglas del ajedrez.

Ahora, una historia con más sentido y hasta valor romántico tiene que ver con los hechos de **la rendición de Baza**. La ciudad llevaba cercada mucho tiempo, pero la población no quería rendirse y los soldados cristianos empezaban a perder la moral por el largo asedio. El rey Fernando pidió a Isabel que se presentara en el campo de batalla para levantar la moral de las tropas. Isabel, acompañada de varias damas y de su hija primogénita Isabel, causó con su presencia un impacto inmediato, no sólo para las tropas cristianas, sino para la población asediada de Baza que inició su rendición, pero no ante el rey Fernando, sino ante la valerosa reina.

Luego de los hechos de Baza la reina del ajedrez se convirtió en la pieza más poderosa y alrededor de esa época empezaron a aparecer los primeros libros de ajedrez.

Mucho se habla de la analogía entre Fernando e Isabel y el rey y la reina del ajedrez. Durante el reinado de los reyes católicos, Isabel era más poderosa que Fernando, pero este seguía siendo el Rey y por ende la pieza más importante del juego, aun cuando no fuese el más poderoso.

CURIOSIDADES EN LA HISTORIA DEL AJEDREZ

-El campo de juego o **tablero**, así como los colores blanco y negro de las casillas o escaques actuales surgieron en el XIII, al parecer diseño de Alfonso X *el Sabio* en la corte de Toledo.

-Fue siempre un juego absorbente, tanto que a veces llegó a ser prohibido, caso del Concilio de París, del siglo XIII.

-En la segunda mitad de aquel siglo, el autor de la *Divina comedia*, Dante, cuenta que siendo joven conoció en Florencia a un musulmán capaz de mantener tres partidas de ajedrez en marcha y ganarlas.

-El ajedrez mantiene un vínculo bastante escabroso con el alcohol. En principio, podríamos pensar que el alcohol obnubila el razonamiento, lo cual resultaría fatal para cualquier jugador de ajedrez. Sin embargo, a muchos de ellos la bebida parecía sentarles de maravillas para sus duelos ante el tablero. Tal era el caso del fuerte jugador británico Joseph Blackburne, apodado "Black Dead" (la Muerte Negra).

En una ocasión, un grupo de estudiantes de la universidad de Cambridge invitó a Blackburne a jugar unas partidas simultáneas. Sabedores los estudiantes de la afición del jugador a la bebida, le dejaron en un extremo de la mesa de juego una botella de whisky y un vaso. La trampa parecía perfecta: Blackburne no tardaría en emborracharse, circunstancia que los estudiantes aprovecharían para vencerlo. Pero los pícaros se llevaron el chasco de sus vidas. La Muerte Negra se tomó la botella de escocés que le habían tendido como trampa, pidió otra, se la despachó también, y poco tiempo después vencía, tablero por tablero, a todos sus desafiantes.

El Maestro australiano Cecil Purdy era un fuerte jugador de ajedrez postal. En ocasión del campeonato mundial de 1951 de esa modalidad, Purdy ensobró su jugada y la echó al buzón del correo. Pero cuando volvió a su casa, constató que su movimiento era un error que ponía en riesgo la partida que estaba jugando. Desesperado, tomó su coche y condujo veloz hasta el buzón. Una vez allí, intentó frenéticamente abrirlo, pero las medidas de seguridad del correo australiano lo vencieron. El tenaz Purdy se instaló en su coche y pasó toda la noche custodiando el buzón. A la mañana del día siguiente, ni bien el camión del correo estacionó para buscar la correspondencia, el maestro australiano explicó su situación a los empleados del servicio postal, quienes accedieron a entregarle la carta con la jugada de la que se había arrepentido.

Se cuenta también una anécdota del célebre "Bobby" Fischer, quizá el jugador más excéntrico de toda la historia del ajedrez. La paranoia de Bobby es bien conocida. Siempre sospechaba que lo perseguían agentes de inteligencia, tanto soviéticos como estadounidenses. Una noche de 1970, en Buenos Aires, al finalizar una ronda de un torneo que estaba jugando, el norteamericano invitó a cenar a los árbitros Andrés Alisievicz y Daniel Green. Al finalizar la cena, los tres tomaron un taxi y partieron para dejar a Fischer en el hotel donde se hospedaba. De pronto, el taxista tomó por una calle distinta de la que Fischer se había acostumbrado a transitar. Creyéndose víctima de un secuestro, el Gran Maestro estadounidense se bajó del taxi y echó a correr, con los árbitros detrás intentando explicarle que nada malo estaba sucediendo.

El uso de búsquedas sistemáticas para diseñar programas de ajedrez por ordenador comenzó con los trabajos de Claude Elwood Shannon. Sin embargo, podríamos citar como precursor al ingeniero español Leonardo Torres Quevedo que diseñó un Autómata de estados finitos capaz de jugar finales de torre y rey. El campeón mundial Mijaíl Botvinnik participó también en diseños de programas de ajedrez. Sin embargo, no fue hasta los años 1970 y 1980 del siglo XX cuando los avances de la capacidad de cálculo y la mejora de los programas condujeron a una gran mejora en el juego de los ordenadores. Pronto, comenzaron a ganar incluso a grandes maestros en partidas rápidas y luego en condiciones ordinarias de torneo. Este avance culminó con la derrota del campeón mundial Gary Kasparov por el superordenador de IBM Deep Blue, en 1997, con el tanteo 3,5-2,5. Más recientemente, en noviembre del 2006, el Programa Deep Fritz, funcionando simplemente en un ordenador personal con procesador Intel Core 2 Duo consiguió derrotar también al entonces campeón mundial Vladímir Krámnik por el tanteo de 4-2. Hoy en día, se asume que los mejores programas, implementados en paralelo sobre un ordenador con múltiples procesadores, son considerablemente más fuertes que los mejores grandes maestros.

EL AJEDREZ EN EL CINE Y LA TELEVISIÓN

- **La fiebre del ajedrez** (Shakhmatnaya Goryachka, 1925) es una corta película muda en la que la obsesión del protagonista con el ajedrez le causa graves problemas. Lo más notable de la película tal vez sea la aparición del entonces campeón mundial, José Raúl Capablanca, además de otros grandes maestros de la época.
- **Los jugadores de ajedrez** (Shatranj ke khilari, 1977) es un drama ambientado en la India de 1856, narra la historia de una partida de ajedrez entre dos hombres de clase alta en mitad de los primeros levantamientos anticoloniales de la India contra el Imperio Británico.
- Otra película que tiene como temática principal el ajedrez es **En busca de Bobby Fischer** (Searching for Bobby Fischer, 1993). Narra los inicios ajedrecísticos en la infancia del Maestro Internacional norteamericano Josh Waitzkin, y está basada en el libro del mismo nombre escrito por su padre, Fred Waitzkin. Cuenta la historia de cómo Josh Waitzkin es visto como el sucesor de Bobby Fischer, y de cómo es conducido para ello por su entrenador Bruce Pandolfini, mientras que aprende de jugadores callejeros un estilo agresivo y táctico, negándose a ver a Fischer como un ejemplo.

Otras películas en las que está presente el ajedrez son:

- **La defensa Luzhin** (Reino Unido, 2000), un gran maestro ruso, al cual el ajedrez le ha absorbido de tal forma, que cuando está a punto de vencer en la partida de su vida encuentra el amor y la muerte.
- **Viva la reina** (Holanda, 1995), un cuento de hadas basado en el ajedrez, en el que una niña aprende a jugar conversando con las piezas.
- **La jugada perfecta** (Francia, 1994) muestra a un Howard Staunton vil y traidor siendo derrotado por un monstruoso y joven genio.
- En la película dadaísta **Entreacto** de 1924, dirigida por René Clair y Francis Picabia, se puede ver a Marcel Duchamp (jugador eximio) y a Man Ray jugando animadamente

ajedrez en la azotea de un edificio parisino. De pronto aparece la imagen de una calle llena de automóviles en medio del tablero, a lo que los jugadores se sorprenden, para luego ver la caída de un chorro de agua sobre el mismo tablero.

- **Casablanca**, en la que aparece Humphrey Bogart jugando contra sí mismo (con blancas y con negras) aunque sentado en la perspectiva (en el lado) de los débiles (de las negras).
 - **Harry Potter y la piedra filosofal**, donde se efectúa una partida con piezas mágicas de gran tamaño. En otra escena Harry y Ron juegan al ajedrez mágico en la Sala Común de Gryffindor bajo la atenta mirada de Hermione. Luego serán típicas las partidas entre ellos en otras partes de la saga, como en La orden del Fénix.
 - **Jaque al asesino** (1993). Christopher Lambert, en el transcurso de un campeonato mundial, debe jugar contra un asesino para evitar más muertes y dejar de ser sospechoso de haberlas cometido.
 - **El séptimo sello**, rodada en 1956 por el director sueco Ingmar Bergman y considerada una de las obras maestras del cine. En ella, un caballero reta a la Muerte a una partida de ajedrez, mientras busca respuestas a las preguntas claves de la vida.
 - **La tabla de Flandes**, basada en la novela de Arturo Pérez-Reverte, cuyo argumento se basa en la inscripción oculta de un cuadro en el que dos personajes juegan al ajedrez.
 - **El Juego de Arcibel**, en donde el protagonista es un ajedrecista que gracias al juego y rasgos propios de su personalidad logra vivir plenamente en la cárcel.
 - **X-men**, en donde Magneto, interpretado por Sir Ian McKellen, se encuentra encarcelado en una prisión de cristal, incluyendo también un tablero de ajedrez con trebejos de cristal.
 - **X-men: La Batalla Final**, en esta película, al final, también aparece Magneto tratando de jugar una partida de Ajedrez en el parque, culminando con la toma de un leve movimiento en la pieza que observa.
 - **Blade Runner**, Tyrell y JF Sebastian mantienen una partida a distancia durante meses.
 - **Death Note**: The Last Name Yagami Light entra al cuartel de investigaciones, donde L está jugando ajedrez contra sí mismo.
 - **Code Geass**, el protagonista, Lelouch Lamperouge jugaba partidas de ajedrez clandestinas, apostando el dinero del consejo estudiantil, y ganando siempre sus partidas sin menor problema. Después aplica los principios del ajedrez en sus estrategias en el campo de batalla, organizando y guiando primero a los rebeldes en Shinjuku, antes de ser Zero, y después a la Orden de los Caballeros Negros, de la cual es líder.
 - **2001: Odisea del espacio**, Frank Poole (uno de los tripulantes del Discovery) juega una partida contra el supercomputador «HAL 9000».
 - **Desde Rusia con amor** empieza con dos jugadores disputando una posición inspirada en una partida entre Boris Spassky y David Bronstein de 1960.
-

Fuentes :

Sitio Web Ajedrez.cl : www.ajedrez.cl

*Libro "Ajedrez, Ajedrecistas y la vida". Raúl Alvarado Díaz-Punta Arenas, CHILE.
Ed. Atelí Ltda, 1995*

<https://www.ichess.es/blog/historia-del-ajedrez/>

<http://www.todoajedrez.com.ar/historia.php>

<https://www.monografias.com/trabajos103/historia-origen-del-ajedrez/historia-origen-del-ajedrez>

<https://sites.google.com/site/ajedrezrc/aprender/historia-del-ajedrez>

<https://www.curiosfera.com/historia-del-ajedrez/>

<http://www.ajedrezdeataque.com>

<https://lapiedradesisifo.com>

<https://www.ecured.cu/Ajedrez>