

P E T E R D O G G E R S

DE SCHAAK REVOLUTIE

*Hoe een eeuwenoud bordspel
populairder werd dan ooit*



S P E C T R U M

HOOFDSTUK I

1500 jaar magie: de schaakgeschiedenis en de populaire cultuur

‘Schaken is niet altijd competitief. Schaken kan ook mooi zijn. [...] Het was het bord dat me het eerst opviel. Het is een hele wereld van slechts vierenzestig velden. Ik voel me er veilig in. Ik kan het beheersen; ik kan het domineren. En het is voorspelbaar, dus als ik er verdrietig van word, kan ik alleen mezelf de schuld geven.’

BETH HARMON, *THE QUEEN'S GAMBIT* (2020)

Op 19 november 2022 werd een foto op Instagram al snel een van de meest gelikete posts ooit. Het was de dag voor de opening van het wereldkampioenschap voetbal in Qatar en het toonaangevende modehuis Louis Vuitton deelde een plaatje van Lionel Messi en Cristiano Ronaldo die aan het schaken waren. De foto, begeleid door de tekst ‘Victory is a State of Mind’, werd gefotografeerd door de legendarische celebrity-portretfotograaf Annie Leibovitz en gepost op de Instagram-kanalen van Messi, Ronaldo en Louis Vuitton. De foto, die meer dan 84 miljoen likes kreeg, toonde de twee voetbalsterren die een geruite koffer van Louis Vuitton gebruikten als schaakbord. Twee jaar na de release van *The Queen's Gambit* maakte schaken een nieuw uitstapje naar de populaire cultuur en eentje die misschien nog wel meer mensen bereikte dan de ongeloflijk succesvolle Netflix-serie.

Overigens werd voor de foto – die op verschillende momenten werd gemaakt, waarbij Messi en Ronaldo niet tegelijk samen in de studio waren – een schaakstelling uit een echte partij gebruikt. De Deen Peter Heine Nielsen, die werkt als coach van de Noorse nummer één van de wereld Magnus Carlsen, tweette dat de stelling afkomstig was uit een partij tussen Carlsen en de Amerikaanse grootmeester Hikaru Nakamura, gespeeld in 2017 in Noorwegen. Carlsen retweette de tweet van Nielsen met de gevatte zin: ‘Tweede grootste rivaliteit van onze tijd die de grootste nabootst.’

Messi en Ronaldo die aan het dammen of kaarten zijn, zou veel minder waarschijnlijk zijn geweest. En het zou niet hebben gewerkt. De visuele mogelijkheden, symboliek, traditie en complexiteit maken schaken krachtiger dan welk ander spel ook. Het schaakspel heeft keizers, koningen, maharadja's, sjahs, tsaren, generaals en presidenten gefascineerd. Het heeft schilders, dichters, toneelschrijvers, romanschrijvers, scenarioschrijvers, regisseurs, atleten en politici geïnspireerd. De magie van het schaakspel houdt ons al 1500 jaar in haar ban.

De oorsprong van het schaakspel

Er was eens een intelligente koningin in India, Jushir genaamd, die te maken kreeg met een opstand. Ze stuurde een van haar zonen om terug te vechten, maar een rebel doodde hem, wat de onderdanen van haar koninkrijk verontrustte. Uit angst om haar het nieuws te vertellen, verzamelden ze zich bij een van hun wijzen, Qaflan, en vertelden hem wat er was gebeurd.

Hij zei: ‘Geef me drie dagen,’ en ging weg om na te denken. Daarna zei Qaflan tegen een van zijn leerlingen: ‘Breng me een timmerman en hout van twee verschillende kleuren, wit en zwart.’

De timmerman maakte schaakstukken, geïnstrueerd door Qaflan, die toen zei: ‘Breng me gelooide leer.’ Ze maakten een schaakbord met 64 velden en Qaflan begon het spel met een van zijn leerlingen te spelen totdat ze het begrepen en er bedreven in werden. Hij zei tegen zijn

leerling: ‘Dit is een oorlog zonder verspilling van levens.’

De inwoners realiseerden zich dat ze getuige waren van een stuk wijsheid dat niemand anders had kunnen bedenken. Toen koningin Jushir over het spel hoorde, ontbood ze Qaflan om het haar te laten zien. Hij arriveerde in haar paleis met zijn leerling en de twee begonnen te schaken. De een versloeg de ander en zei: ‘Schaakmat!’

De koningin begreep wat hij bedoelde en vroeg Qaflan: ‘Is mijn zoon gedood?’

‘Het zijn uw woorden,’ antwoordde hij.

Ze zei tegen haar kamerheer: ‘Laat de mensen binnen, zodat ze me kunnen condoleren.’ Toen wendde ze zich tot Qaflan en zei tegen hem: ‘Vraag me wat je hiervoor terug wilt, het maakt niet uit wat.’

Zijn antwoord zal bij veel lezers waarschijnlijk een belletje doen rinkelen: ‘Majesteit, ik ben niet op zoek naar grote rijkdom of macht. In plaats daarvan vraag ik om een eenvoudige beloning. Ik verzoek om slechts één graankorrel voor het eerste veld van het schaakbord, twee graankorrels voor het tweede veld, vier graankorrels voor het derde veld, acht graankorrels voor het vierde veld, enzovoort.’

De koningin lachte het verzoek in eerste instantie weg als een veel te bescheiden beloning voor zijn briljante uitvinding, maar stemde er vervolgens mee in. Haar adviseurs wezen haar echter al snel op de verbazingwekkende gevolgen van Qaflans verzoek. Het schaakbord heeft 64 velden, en omdat het aantal graankorrels verdubbelt voor elk veld, zou de totale hoeveelheid graan die nodig is $2^{64}-1$ zijn (een twee met 64 nullen min één), een hoeveelheid die niet beschikbaar is in de hele wereld. Volgens een recente berekening zou het uitkomen op meer dan zestienhonderd keer de wereldwijde graanproductie.

De legende over de graankorrels en het schaakbord, die in het wiskundeonderwijs nog steeds dienstdoet als waarschuwend verhaal over de kracht van exponentiële groei, bestaat in verschillende vormen. Eentje gaat over rijstkorrels en de Indiase god Krishna, terwijl de beroemdste versie van het verhaal de Brahmaanse wiskundige Sissa het schaakspel laat uitvinden om zijn koning een lesje in nederigheid te leren. Net als in het spel is zijn lot verbonden met de zwakste van zijn

onderdanen; als koning is hij de machtigste entiteit, maar heeft hij nog steeds alle andere stukken nodig voor zijn bescherming.

De versie die ik hierboven heb gekozen is de oudste, die ‘teruggaat tot de tijd voor het Mohammedanisme’, volgens H.J.R. Murray, een gerenommeerd en ongelooflijk erudiet schaakhistoricus die in 1913 zijn monumentale *A History of Chess* publiceerde. De legende werd verteld door Ibn Wadīh al-Yaʿqūbī, een islamitische keizerlijke ambtenaar en geleerde uit de negende eeuw wiens werken behoren tot de vroegste historische en geografische geschriften die in de Arabische literatuur bewaard zijn gebleven. Interessant genoeg verwijst al-Yaʿqūbī naar een koningin (Jushir) in plaats van een koning, en zijn verhaal suggereert dat schaken reeds als metafoor werd gebruikt op het moment dat het werd uitgevonden. Vanaf het eerste begin was het schaakspel groter dan het schaakspel zelf.

Of het een waar gebeurd verhaal is, is geen serieuze vraag. Over één ding zijn de meeste schaakhistorici het eens: het spel vond zijn oorsprong in India. Het kwam oorspronkelijk voort uit een ander bordspel genaamd *chaturanga*, dat voor het eerst verscheen in het Gupta-rijk rond de zesde eeuw na Christus. *Xiangqi* (Chinees schaak), *janggi* (Koreaans schaak), *shogi* (Japans schaak), *sittuyin* (Birmees schaak) en *makroek* (Thais schaak) hebben waarschijnlijk allemaal *chaturanga* als gemeenschappelijke voorouder.

Chaturanga is een woord uit het Sanskriet dat ‘met vier ledematen/delen’ betekent – van ‘*chatur*’ (vier) en ‘*anga*’ (delen). Het verwijst naar vier legerdivisies: de olifanterie, wagenstoet, cavalerie en infanterie. Het spel werd gespeeld op een bord van 8 bij 8 met 64 velden van toen nog één kleur. De stukken waren vergelijkbaar met die van het schaakspel: er was een koning, een *ferz* (een adviseur voor de koning), een strijdswagen (toren), een olifant (een vroege vorm van de loper), een paard (ridder) en een voetsoldaat (pion). We hebben hier duidelijk te maken met een bordspel dat de strijd tussen twee oud-Indiase legers nabootst. Sommige talen gebruiken een millennium later nog steeds dezelfde woorden voor bepaalde stukken. Een loper in het Russisch is bijvoorbeeld *Слон*, dat olifant betekent.

Schaken verspreidde zich naar Azië en Perzië (het huidige Iran), waarschijnlijk ook al in de zesde eeuw. Over hoe dat gebeurde bestaat een andere legende die naar India wijst als de geboorteplaats van het spel. Het werd verteld in de *Shahnama* (‘Boek der Koningen’), gecomponeerd door de Perzische dichter Ferdowsi en voltooid rond het jaar 1010.

Op een dag arriveerde een rijk uitgeruste delegatie van de Raja van India aan het hof van Khusro I, de koning van de Sassaniden die van 531 tot 579 over Perzië heerste. Onder de vele schatten die de Indiërs meebrachten was een prachtige, geruite, vierkante plank. Een boodschap aan de zijkant beschreef het bord en de stukken die erbij hoorden en verkondigde bovendien dat als iemand kon ontdekken hoe dit spel gespeeld moest worden, de Raja graag de gevraagde belastingen zou betalen. Na een dag en een nacht studeren gaf Khusro’s minister Bozorgmehr een complete beschrijving van de regels van het schaakspel, tot afgrijzen van de Indiase gezanten. Tot overmaat van ramp vond hij ook nog het spel *nard* uit (iets wat op het huidige backgammon leek) en stuurde een soortgelijke uitdaging terug naar de Indiase koning – een uitdaging die diens adviseurs niet konden oplossen. 2-0 voor de Perzen.

Na de verovering van Perzië door de moslims in het midden van de zevende eeuw maakten de Arabieren kennis met schaken, dat de Perzen *chatrang* hadden genoemd en dat zij veranderden in *shatranj*. Schaken groeide in populariteit en verspreidde zich over de Arabisch-islamitische wereld. Tegen de negende of tiende eeuw was schaken tot in heinde en verre bekend in de Arabische wereld, van India tot in Spanje. De eerste boeken over schaken werden geschreven, met daarin meer legendes, gedichten en uitdrukkingen. Een ervan beschreef dronkenschap: ‘Hij kwam volgens het pad van een toren, maar vertrok volgens het pad van een paard.’ De rijke Arabische schaakliteratuur beschreef verder connecties met wiskunde, logisch denken en zelfs erotiek en bevatte ook schaakinstructies.

Ook werden de *mansoebat* geïntroduceerd: schaakpuzzels vanuit eindspelstellingen met welomschreven taken, zoals het vinden van

schaakmat in een paar zetten. Een van de beroemdste is het Dilaram-probleem, naar verluidt afkomstig uit een schaakpartij van een edelman genaamd Murwardi. In financiële nood had hij zijn mooie vrouw Dilaram ingezet en uiteindelijk won hij de partij ternauwernood, dankzij haar. Toen de stelling van de puzzel zich voordeed, was zij degene die de oplossing vond door tegen haar man te zeggen: ‘Offer je twee torens, en niet mij.’

Schaken in de middeleeuwen

Arabische spelers brachten het schaken naar Europa via het Iberisch schiereiland en het Byzantijnse Rijk, waarschijnlijk in de tiende eeuw. Het verspreidde zich ook naar Noord-Europa, vaak langs de routes van zegevierende legers. Toen de Noormannen Engeland veroverden, namen ze het schaakspel met zich mee.

Een van de vroegste verwijzingen naar schaken in Europa is een beroemde brief uit 1061 van kardinaal-bisschop Petrus Damiani aan paus Alexander II en aartsdiaken Hildebrand (de latere paus Gregorius VII). In de brief suggereerde Damiani dat sommige geestelijken gezondigd hadden door deel te nemen aan dubieuze vrijetijdsbestedingen zoals schaken. De bisschop van Florence verdedigde zich door erop te wijzen dat, in tegenstelling tot andere spellen waarbij geluk een rol speelde, schaken een spel van strategische vaardigheid was.

Tot halverwege de dertiende eeuw verbood de Kerk het schaakspel met enige regelmaat (wat tegelijkertijd de populariteit van het spel onderstreepte) omdat ze geen duidelijk onderscheid maakte tussen schaken en dobbelen. Dat is begrijpelijker als je je realiseert dat schaken in die jaren inderdaad vaak met dobbelstenen werd gespeeld, waarbij de getallen aangaven welk stuk gespeeld moest worden. Maar op een gegeven moment veranderde het standpunt van de Kerk.

Murray schreef: ‘Tegen 1250 begon het vooroordeel van de Kerk tegen het schaakspel te verzwakken vanwege de koninklijke en adellijke steun voor het spel en de kloosterorden accepteerden het schaakspel

vrijelijk als een welkome verlichting van de monotonie van het kloosterleven, terwijl de kennis van het schaakspel zich had verspreid van de bewoners van het kasteel en klooster naar de rijkere burgers en kooplieden van de steden.’ Met andere woorden, pogingen om het uit te roeien mislukten jammerlijk omdat het schaakspel gewoon niet tegen te houden was.

Schaken werd in slechts twee eeuwen een vast onderdeel van de Europese adel en het hofse leven. Koningen, priesters, ridders en andere leden van de feodale adel speelden graag een potje. In zijn invloedrijke *Disciplina Clericalis* uit de twaalfde eeuw noemde de Spaanse arts en astronoom Peter Alfonsi het een van de zeven vaardigheden die een goede ridder moet beheersen: paardrijden, zwemmen, boogschieten, boksen, haken, dichten en schaken. De faam van het spel groeide snel, zoals blijkt uit de honderden toespelingen op schaken in de literatuur vanaf de dertiende eeuw. Ik citeer Murray opnieuw: ‘Tijdens het laatste deel van de middeleeuwen, en vooral van de dertiende tot de vijftiende eeuw, bereikte schaken in West-Europa een populariteit die nooit is overtroffen, en waarschijnlijk nooit geëvenaard op een later tijdstip.’ Nou, het boek dat je aan het lezen bent heeft iets te zeggen over die laatste bewering...

Een historisch belangrijk werk is het *Libro de los juegos* (‘Boek der spelen’), dat in 1283 in opdracht van koning Alfons X van Castilië en Leon werd geschreven. Dit werkelijk prachtige manuscript, dat wordt bewaard in de kloosterbibliotheek van El Escorial in de buurt van Madrid, bevat 97 bladen perkament, vele met prachtige kleurenillustraties, en meer dan honderd schaakpuzzels voor de lezer om op te lossen, meestal overgenomen uit eerdere Arabische bronnen (waaronder het Dilaram-probleem). De puzzels worden consequent weergegeven op een schaakbord in het midden van de illustratie, met zowel mannelijke als vrouwelijke spelers links en rechts kijkend naar het bord.

Dit belangrijke boek behandelt schaken en andere spellen, zoals dobbelen en een vroege vorm van backgammon, maar merkt op: ‘Aangezien schaken het edelste spel is, dat de meeste vaardigheid vereist in vergelijking met alle andere spellen, gaan we het daar als eerste over

hebben.’ Schaken werd al snel het populairste spel vanwege de complexiteit en de gelijkenis met de middeleeuwse cultuur.

Een naamsverandering voor sommige stukken hielp het schaken nog populairder te maken. Terwijl de koning in chaturanga de Arabische *ferz* naast zich had (een mannelijke raadsman), verving het westerse schaken dit stuk door een koningin (dame). Andere stukken werden ook verwesterd: het paard werd in de Engelse taal een ridder (*knight*), de strijdswagen werd een kasteel of toren en de olifant werd een loper (*bishop* in het Engels). We hadden nu stukken die ontworpen leken te zijn voor Europese sociale rollen.

De geboorte van het moderne schaken

Toen schaken zich vanuit India verspreidde naar Perzië, het Arabische rijk en het middeleeuwse Europa, bleef de manier waarop het gespeeld werd in essentie hetzelfde. Er traden wel enkele kleine veranderingen op, zoals het inkleuren van de helft van de 64 velden om een geruit bord te creëren. Ook mochten pionnen bij de eerste zet twee velden vooruit in plaats van één om het spel te versnellen.

Er werden diverse spelversies gespeeld in verschillende gebieden, zelfs binnen Europa, waarbij de specifieke regels vaak verschilden van die in andere gebieden. Rond het einde van de vijftiende eeuw onderging het schaakspel enkele grote veranderingen en bereikte het een min of meer uniforme vorm die over het hele continent werd gespeeld – de manier waarop we het vandaag de dag spelen.

Twee veranderingen betroffen de bewegingen van de loper en de koning. In plaats van slechts twee velden diagonaal te *springen*, kon de loper nu naar elk veld op een diagonaal gaan. De reikwijdte van de koning bleef beperkt tot de afstand van één veld maar hij mocht zich nu eenmalig in veiligheid brengen door een gezamenlijke beweging te maken met een van de torens: de *rokade*.

Een echt baanbrekende verandering betrof de koningin. Net als de Arabische *ferz* kon de dame maar één diagonaal veld tegelijk bewegen,

waardoor ze het zwakste stuk op het bord was. Aan het begin van de zestiende eeuw kon ze echter zo ver bewegen als ze wilde, langs rechte lijnen en diagonalen. In wat historici het ‘moderne schaak’ noemen, was ze sterker geworden dan elk ander stuk op het bord. Hoe dit gebeurde blijft een beetje een mysterie.

Eén gemakkelijke theorie, inmiddels weerlegd, is dat de nieuwe macht van de schaakkoningin was geïnspireerd door Jeanne d’Arc, het boerenmeisje dat beweerde goddelijke visioenen te hebben ontvangen toen ze Frankrijk hielp Engeland te verslaan bij Orleans in 1429 tijdens de Honderdjarige Oorlog. De meeste schaakhistorici zijn het er echter over eens dat de verandering voor de schaakkoningin eerder geïnspireerd was door de nieuwe macht van een echte koningin: Isabella I, die regeerde over Castilië (een deel van het huidige Spanje) van 1474 tot haar dood in 1504. Ze werd als machtiger beschouwd dan haar man Ferdinand II, de koning van Aragon.

Het eerste officiële toernooi, waarschijnlijk gespeeld met al deze nieuwe regels, vond plaats in Heidelberg in 1467. Schaken werd in de late middeleeuwen in veel Duitse steden gespeeld en Heidelberg had toen al een schaakclub. Deelname aan het toernooi was inclusief accommodatie en prijzen voor de winnaars, gesponsord door Frederik I, paltsgraaf van de Rijn en hertog van Beieren. In die tijd zat er een sportief element aan schaken, zoals dichten en schermen dat ook hadden.

De nieuwe regels maakten het spel sneller, complexer en behoorlijk lastig. Toch nam de populariteit van schaken in de volgende eeuwen nauwelijks af, aldus historicus Richard Eales in zijn boek *Chess: The History of a Game* uit 1985: ‘Als we de technische schaakliteratuur die bewaard is gebleven in laatmiddeleeuwse manuscripten en gedrukte boeken vergelijken met die in zestiende- en zeventiende-eeuwse manuscripten en gedrukte boeken, of als we de toevallige verwijzingen naar het spel in testamenten, inventarissen, brieven en algemene literatuur vergelijken voor de twee perioden, dan wijst niets op een meetbare afname in populariteit.’

Een deel hiervan wordt verklaard door het feit dat de sociale status