



**El ajedrez y sus múltiples posibilidades en la literatura: una aproximación taxonómica al ajedrez en *La vida que se va*.**

TESINA PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO EN LENGUA Y LITERATURA HISPÁNICA  
(MENCION LITERATURA HISPANOAMERICANA)

ALUMNO: Christian Peña Díaz

PROFESOR GUÍA: Bryan Green

VIÑA DEL MAR, ENERO DE 2019

## Resumen

El presente trabajo pretende abarcar el tratamiento que ha tenido el juego del ajedrez dentro de la literatura. Este ha sido un tema ampliamente abordado y trabajado dentro de las creaciones literarias, aunque sus usos y referencias varían según el grado de complejidad y profundidad que se le otorga al juego dentro de las obras. A pesar de la amplia literatura que trabaja al ajedrez como tema principal o como recurso estético, no ha existido una investigación que realice un trabajo aproximativo o generalizado sobre el tratamiento que ha tenido este juego dentro de la narrativa hispanohablante, por lo que se busca llenar dicho vacío con esta investigación.

Debido a lo anterior, el objetivo principal es esbozar una taxonomía de los distintos abordajes literarios que ha tenido el ajedrez y las respectivas repercusiones estéticas que estas conllevan, desde su uso como un simple recurso de ambientación, hasta usos más complejos comprendidos por las lecturas alegóricas que posibilita la relación entre el ajedrez y la literatura, o las sofisticadas reflexiones sobre cómo se expresa la experiencia del tiempo, el azar y las elecciones en el juego y en la narrativa. Para ello, se pretende aplicar esta taxonomía en la novela *La vida que se va* (2003) del escritor mexicano Vicente Leñero (1933-2014).

Se han identificado al menos tres tratamientos que se le da al ajedrez dentro de la literatura, cada una con sus características específicas: El primero se desarrolla como recurso de ambientación, con fines descriptivos e intelectualizantes. El segundo uso se de forma más representativa, en línea con la alegoría clásica, puesto que relaciona al ajedrez con diferentes elementos y abunda en comparaciones entre las particularidades del juego y el amor, la guerra el amor, la política, o las relaciones humanas. El tercer tratamiento tiene un enfoque estructural que desemboca en alegorías modernas y nacionales, que fragmentan la forma de representar a la sociedad mexicana y, además, destacan el poder de la literatura para imaginar mundos posibles y ensayar soluciones a los conflictos sociales.

Palabras Claves: Ajedrez, Juego, Alegoría, Representación, Variantes.

## Índice

1.- Introducción: Aproximaciones al ajedrez en la literatura.....	4
2.- Marco Teórico.....	9
Hermenéutica del Juego.....	9
Teoría de la alegoría.....	16
Teoría ajedrecística y literatura alegórica.....	24
3.- Análisis de <i>La vida que se va</i> .....	32
<i>Ajedrez como recurso descriptivo y de ambientación</i> .....	32
<i>Ajedrez como recurso alegórico: alegoría clásica</i> .....	37
<i>Ajedrez como recurso estructural: alegorías nacionales y modernas</i> .....	43
4.- Conclusiones y proyecciones.....	57
5.- Obras citadas.....	60

## 1. INTRODUCCIÓN: APROXIMACIONES AL AJEDREZ EN LA LITERATURA

El ajedrez es uno de los juegos de mesa más famosos de todos los tiempos, y uno de los que ha conseguido más adeptos a lo largo de la historia, quienes lo cultivan como juego, deporte, arte y ciencia. Una de las particularidades más interesantes del ajedrez es su capacidad alegórica, por lo que existe un vínculo estrecho entre este juego y la literatura. Por ejemplo, se ha hablado de que el juego representa una guerra entre dos reinos y, por ende, se ha traspasado la relación del ajedrez con varios temas que pueden ser comparados con una lucha dialéctica de fuerzas como la política, el amor, la argumentación o el deporte. También se ha señalado que el ajedrez es similar a la vida, puesto que la partida avanza en cada jugada, sin posibilidad de retroceso, para acabar una vez que el rey haya quedado atrapado.

Los abordajes literarios y ensayísticos en torno al ajedrez son tan antiguos como el mismo juego, puesto que es posible hallar una gran cantidad de obras, de variados periodos históricos, cuyo centro es este juego, y otro multitudinario grupo de textos que lo utilizan o lo refieren como un recurso literario para diseñar la personalidad de un personaje o para construir los ambientes en los que se desarrolla la acción. Braulio Vásquez indica que la primera obra publicada sobre ajedrez data del año 1283 (*Juegos diversos de axedrez, dados, y tablas con sus explicaciones*) en Sevilla, atribuido a Alfonso X, dado que fue la Península Ibérica la que mantuvo el contacto más cercano con la cultura árabe hasta la expulsión de los moros, en el Siglo XV (303). A causa de este fenómeno transcultural, se puede señalar que la Iberia Hispánica fue la puerta de entrada del ajedrez a la cultura occidental y, por lo mismo, se comprende que algunas de las obras fundadoras del juego hayan sido publicadas en español, tal como *Repetición de amores y arte de ajedrez* (1490) de Luis Ramírez de Lucena, o *Libro de la invención liberal y arte del juego del ajedrez*

(1561) de Ruy López de Segura. Asimismo, algunas referencias literarias en español aparecen en el siglo XVII, con obras como el tomo II de *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha* (1615) o *La Dama Boba* (1613) de Lope de Vega.

Debido a lo anterior, el tablero de 64 casillas se instaló en Latinoamérica gracias al proceso de conquista y evangelización española. Luis Weckman indica que una importante herencia que dejó el periodo de conquista fue la gran variedad de juegos que introdujeron los españoles a la Nueva España, entre ellos, las justas de soldados y los juegos de cartas y de mesa. El ajedrez entonces fue practicado por las milicias españolas, primero, como un medio para “jugarse la honra” y demostrar su valía frente a sus compañeros, y segundo, como un instrumento para imponer una superioridad intelectual frente a los indígenas americanos. Finalmente, dicha entretención fue prontamente adoptada por en el virreinato mediante la observación, lo que significó la transmisión del juego al nuevo continente (138-139), demostrado literariamente, por ejemplo, en la obra *Grandeza Mexicana* (1604) de Bernardo de Balbuena (178).

Los autores de *The Oxford Companion to Chess* (1984) levantan una distinción funcional para comprender los textos que versan sobre el ajedrez: por un lado, se encuentra lo que denominan *chess literature*, que refiere a todos aquellos textos o manuales sobre ajedrez, los cuales contienen los fundamentos para comprender el juego, como sus reglas, problemas tácticos y estratégicos, teoría de aperturas y finales; por otro lado, denominan *literature and chess* a todas aquellas obras con intenciones literarias que utilizan al ajedrez como un recurso estético o temático (Hooper and Whyild 188-89). Esta distinción metodológica resulta relevante para los fines investigativos, puesto que la cantidad de textos sobre el juego es increíblemente amplia. Por ello, esta investigación pondrá su foco de atención en obras literarias sobre el ajedrez (*literature and chess*), aunque sin quitarle el

ojo de encima a los textos *chess literature*, pues resultarán una herramienta útil para comprender el tratamiento que se da al juego en las obras literarias.

Ahora bien, la lista de poetas y narradores que han recurrido al ajedrez en sus textos es extensísima e inabarcable. Dentro del primer grupo destacan autores como Dante, T.S Eliot, Ezra Pound, Mayakovsky o Borges. Por otro lado, la narrativa se hace presente con nombres como Stefan Zweig, Vladimir Nabokov, Fiodor Dostoievki, Miguel de Unamuno, William Faulkner, Vicente Leñero o Lewis Carroll. Sin embargo, a pesar de las múltiples veces en que el ajedrez ha sido tema para las obras literarias, los analistas y críticos no han sabido dar cuenta de los usos y abordajes que los escritores le han dado, puesto que la mayor parte de los estudios críticos que trabajan al ajedrez en la literatura vienen desde otras disciplinas (González y Martín; Fernández y Pallarés; Vásquez; Pascual; Hooper y Whyld). No obstante, existen análisis literarios de las obras que versan sobre el ajedrez a partir de diversas teorías literarias, pero se enfocan tangencialmente en el uso del ajedrez, y no dan cuenta de la complejidad estética que conlleva (Goodspeed; Dávila; Puig-Amarillas; Serrano).

A pesar del extenso vínculo que existe entre ajedrez y literatura (*chess and literature*) dentro de la tradición occidental y de las obras escritas en lengua castellana, los estudios respectivos no han logrado dar cuenta satisfactoriamente acerca de la relación histórica y estética que tiene este juego con la literatura. No es posible hallar estudios que indaguen, aborden o comparen las distintas formas en que la literatura ha tratado al ajedrez desde sus múltiples facetas, sino que solamente existen estudios específicos sobre las obras particulares que tocan directa o tangencialmente al ajedrez dentro de sus historias. En otras palabras, no se han hechos estudios taxonómicos sobre los abordajes de este juego desde una perspectiva literaria, destacando su presencia a través de alusiones, metáforas,

alegorías o estructuras narrativas en un amplio corpus de obras literarias. Simplemente se han estudiado las obras como si el ajedrez fuese un accesorio dentro del universo creativo. Por lo tanto, esta investigación pretende llenar el vacío referenciado anteriormente con respecto al estudio del ajedrez en la literatura.

En consecuencia, el objetivo principal de esta investigación es esbozar una taxonomía de los distintos abordajes literarios que ha tenido el ajedrez y de las respectivas repercusiones estéticas que conllevan, desde su uso como un simple recurso de ambientación, hasta usos más complejos comprendidos por las lecturas alegóricas que posibilita la relación entre el ajedrez y la literatura, o las sofisticadas reflexiones sobre cómo se expresa la experiencia del tiempo, el azar y las elecciones en el juego y en la narrativa. El segundo objetivo de este trabajo es aplicar esta taxonomía en la novela *La vida que se va* (2003) del escritor mexicano Vicente Leñero (1933-2014). Esta obra ha sido seleccionada pues se considera una de las novelas latinoamericanas más representativas y complejas en lo que refiere al tratamiento del ajedrez, puesto que, en primer lugar, trabaja el duelo de reyes como uno de los elementos esenciales de su trama; segundo, presenta personajes ajedrecistas que viven el juego de una forma casi obsesiva, con lo cual introduce nociones de la teoría y del lenguaje ajedrecístico; y tercero, la estructura narrativa de la obra ha sido construida a partir de una de las características principales del ajedrez, que es la toma de decisiones y la extensa bifurcación de las repercusiones de las mismas.

Al establecer la problemática de investigación se vislumbran múltiples dificultades, pues se considera necesario percibir la complejidad propia del juego-ciencia, al mismo tiempo que se necesita comprender analíticamente la obra referida, para lograr un estudio significativo. Es por ello que se vuelve menester examinar al juego del ajedrez en un nivel

medianamente profundo para lograr entender y ordenar las alusiones literarias que se le hagan. Por lo anterior, para segmentar la fusión entre la disciplina literaria y la disciplina ajedrecística, se establece como un objetivo específico de la investigación comprender el juego del ajedrez en niveles tácticos y estratégicos básicos, a fin de poder comprender y analizar adecuadamente el entramado de significados que los literatos construyan a partir del juego.

Se pretende demostrar que existen tres tratamientos principales del ajedrez dentro de la obra literaria, cada una con sus características específicas. El primer tratamiento tiene un enfoque más especulativo, en donde el ajedrez es un accesorio o agregado de la composición artística que busca otorgarle cierto aire de intelectualidad al ambiente, al tono, o a algún personaje que se destaca por habilidades analíticas o resolutivas. El segundo tratamiento es mucho más alegórico y representativo, puesto que relaciona al ajedrez como un elemento que puede tener múltiples lecturas, y abunda en comparaciones entre los elementos propios del juego y el amor, la guerra, la política, o las relaciones humanas. El tercer tratamiento es el más complejo de todos, pues busca plasmar las dificultades del ajedrez dentro de la obra literaria al volverse el tema fundamental de ella, adoptando el lenguaje del juego y reflexionando literariamente sobre el mismo y todo aquello que lo rodea. Asimismo, en esta última clasificación se podría observar el constante cruce o solapamiento del sistema ajedrecístico y literario a través del juego de las decisiones, lo cual complejiza la estructura narrativa de la obra, por lo que se vuelve necesario algún conocimiento del ajedrez para lograr acceder a los mensajes signados en los fragmentos. Como hipótesis se postula que, en la obra de Vicente Leñero, es posible hallar cada uno de los tres abordajes del ajedrez que se han propuesto, desde el más sencillo al más



sofisticado, cuya identificación y posterior análisis permitirán comprender de mejor manera las implicancias estéticas que posee la relación entre el juego, la narrativa y la vida.

## 2. MARCO TEÓRICO

La discusión teórica se articulará a partir de tres ejes fundamentales. En primer lugar, se trabajará a desde la hermenéutica del juego en el arte, principalmente desde los postulados del filósofo alemán Hans-Georg Gadamer en lo que respecta a las teorías del juego y sus formas de representación artística, lo cual tendrá una utilidad analítica crucial para trabajar la novela de Vicente Leñero. En segundo lugar, se hará una revisión de los postulados sobre la teoría de la alegoría, principalmente desde Walter Benjamin en adelante, y sobre las posibilidades alegóricas que brinda el juego del ajedrez en sus múltiples lecturas, tal y como se propone en la segunda clasificación de la taxonomía. En tercer lugar, se trabajará a partir de la misma teoría ajedrecística, la cual brindará algunas pautas analíticas que nutrirán los caminos de lectura dentro de la novela, facilitando la identificación y clasificación de los fragmentos del relato que permitan, finalmente, construir la taxonomía que se pretende.

### *Hermenéutica del juego*

Desde una perspectiva preliminar, el ajedrez es considerado un juego de mesa que pone de relieve el intelecto de los jugadores en donde, en lo posible, se ha suprimido el azar. Por lo anterior, es el único de su tipo en el que se depende en gran medida de la habilidad para ganar. En consecuencia, ha sido considerado el rey de los juegos y también juego de reyes, primero, porque su objetivo es encerrar al rey enemigo, y segundo, porque se le ha considerado una creación elevada, tanto en su nivel de dificultad como en su nivel de prestigio, por lo que está a la altura de los monarcas (Helguera 42). Desde esta perspectiva, vale la pena preguntarse cuáles son las características de los juegos que se

hacen presentes en el tablero cuadriculado, y cuál es la dinámica de juego que se presenta en el ajedrez.

Partiendo de la base anterior, se desprende que la característica inicial vinculada al juego es su consideración como espacio de esparcimiento, porque está relacionado directamente con el tiempo de ocio, por lo que estaría alejado de cualquier instancia de productividad en el mundo, tal y como lo plantea Gadamer: “Puede decirse por ejemplo que para el jugador, el juego no es un caso serio, y que esta es precisamente la razón por la que juega (...)” (144). El jugador busca en el juego un espacio de distracción de sus asuntos productivos y familiares, lo busca como un medio para la liberación del estrés. En ese sentido, el juego se presenta como un ocio liberador, vinculado directamente a la diversión del sujeto, como indica Helguera, respecto a la fascinación con el ajedrez:

Luis jugaba por jugar. Yo he jugado toda la vida por jugar, y ahora más que nunca juego para descansar, para distraerme. El ajedrez tiene fama, y a veces legitimada, de ser un juego difícil, complicado, y esto y aquello, pero el ajedrez es un juego muy divertido y muy fácil. (Helguera 50)

Las palabras con las que se describe al juego del ajedrez son el descanso y la distracción, la diversión y la facilidad. Estas características están estrechamente ligadas al goce, por tanto, se deduce que el jugador participa del juego voluntariamente, buscando cierta dosis de placer.

Sin embargo, continúa Gadamer señalando que, a pesar de que el juego parece una instancia alejada de la seriedad del mundo, este posee una importancia inherente, que envuelve a los jugadores que participan en él de manera ritual, como si fuera un evento que posee un nivel de sacralidad por sí mismo: “mucho más importante es el hecho de que en el jugar se da una especie de seriedad propia, de una seriedad incluso sagrada” (Gadamer

144). Esta seriedad radica, en primer lugar, en que los jugadores introducen su energía y atención total al juego para participar del espacio de ocio:

El juego solo cumple el objetivo que le es propio cuando el jugador se abandona del todo al juego. Lo que hace que el juego sea enteramente juego no es una referencia a la seriedad (...) sino únicamente la seriedad misma del juego. El que no se toma en serio el juego es un aguafiestas. (144)

La seriedad reside en que el jugador debe abandonarse al juego puesto que, en caso contrario, el jugador no logra impregnarse de la libertad característica de la actividad y, en consecuencia, no accede al ansiado goce. En ese sentido, el juego separa al jugador del mundo, pues lo sumerge de lleno a la actividad. El sujeto se ensimisma y genera una barrera con el mundo, en donde cualquier otra preocupación ajena al juego mismo, se olvida. Es posible hallar múltiples comentarios de este tono hacia el ajedrez, por ejemplo de Emmanuel Lasker, ex campeón mundial entre los años 1894 y 1921, que señala la seriedad inherente del juego de reyes:

El ajedrez ha sido representado o, diré mejor, des-representado como un juego, vale decir: como cosa que no serviría a propósitos serios, solo creado para solaz de las horas de ocio. Si solo fuera un juego, el ajedrez no hubiera sobrevivido a los peligros que permanentemente se lo sometió en el largo lapso de su existencia (204).

Se puede observar que Lasker percibe la sacralidad dentro del juego, que él mismo le otorga como jugador. Él comprende que el ajedrez ha sido pensado como un instrumento de ocio, pero también reconoce que el ajedrez es mucho más que eso, puesto que la seriedad que el juego exige le obliga a dedicarle sus pensamientos y emociones. Por otra parte, Ezequiel Martínez reconoce la seriedad sagrada del ajedrez señalando que son los

mismos jugadores los que voluntariamente viven el ajedrez: “Puede relacionarse el ajedrez con la vida misma, como juego que ha recibido y conservado impresas las pasiones y el drama de existir de los jugadores, pues el ajedrez no solo se piensa sino que se vive” (50). El hecho de “vivir el ajedrez” ejemplifica sustancialmente el hecho de la seriedad casi sagrada que posee el juego como característica inherente, pues son los jugadores quienes vierten sus pasiones en él.

A pesar de la libertad que les entrega a los jugadores, la seriedad inherente del juego también conlleva riesgos para la persona que participa, puesto que cada integrante del evento pone en juego algo de interés sustancial para sí, lo cual produce cierto nivel de tensión y fascinación al jugador. “El sentido más original de jugar es el que se expresa en su forma de voz media. Así, por ejemplo decimos que algo se *juega* en tal lugar o en tal momento, que *algo está en juego*” (Gadamer 146). Jugarse ese algo genera emociones de riesgo, como podría ser un juego de apuestas, en donde el dinero es el elemento material que se disputa entre los participantes, y que una falta de seriedad en la consideración del juego, puede implicar la pérdida del dinero. En ese sentido, no necesariamente ese algo que está en juego debe ser de carácter material, sino que también puede ser el valor social del jugador: “Nada tiene que ver este aspecto material del hombre con la excitación y ansiedad del jugador. La partida [de ajedrez] es una aventura tan emocionante como una prueba en que se arriesga lo mejor que el hombre posee: vida, honor, fama y confianza en sí mismo” (Martínez 192). Tal y como señalaba Weckmann (138-39), los soldados españoles competían en ajedrez para probar su valía como estrategas, su respeto y su honor. La confrontación actual de los ajedrecistas pareciera no alejarse mucho de esa posición, porque no hay una barrera infranqueable entre el espacio de juego y la vida de los jugadores, sino que se influyen mutuamente de forma casi mimética.

Así como el jugador pone en riesgo algo de relevancia para sí, también existe la posibilidad de recompensa al triunfar, pues el juego es también una confrontación y una competencia. Por lo tanto, siempre que se juega se hace con un otro, frente a quien se pone en juego el valor del jugador. Para Gadamer, no existe el juego en solitario, a pesar de que no es necesario el opositor real, siempre existe la otredad frente a la que se prueba la habilidad del jugador (149). Esa otredad se representa en la lucha, inherente al juego, que tiene el sujeto que participa de él. Por ejemplo, en el ajedrez es posible representarla a través del combate entre las piezas blancas y las negras, pero el conflicto es aún más profundo para el jugador:

El ajedrez es, pues, la imagen de esa lucha espiritual de ideas, en forma reducida pero brava del espíritu, con los mismos derechos que cualquier otra obra que reproduce cualquier otro aspecto de la lucha del hombre contra el hombre, contra la naturaleza, contra sus pasiones, y que es la forma común y más grosera del arte.  
(Martínez 214)

Del fragmento anterior se desprende que el combate de blancas y negras no es la única lucha que se devela en el ajedrez, sino que también existe una lucha espiritual e intelectual de los jugadores contra otros, y en algunos casos, contra ellos mismos, que se manifiestan a través de cada una de las elecciones que toman al maniobrar sus piezas en el tablero.

Cabe destacar asimismo el rol de los espectadores dentro del evento, quienes, según el filósofo alemán, no cumplen una función de mera observación, sino que cumplen una contemplación activa: “El espectador es, claramente, algo más que un mero observador que contempla lo que ocurre ante él; en tanto que participa del juego, es parte de él” (69). Esta función del espectador es particularmente importante en el ajedrez, puesto que son ellos, en función de analistas quienes son capaces de revivir una y otra vez los juegos con el

objetivo de buscar mejores continuaciones posibles en el universo cerrado de la partida de ajedrez:

De pronto, Miguel Tal hace frente al campeón del mundo con un sacrificio de caballo, dice caballo por peón, se come un peón, y Botvinnik tarda treinta y cinco minutos para decidir si puede comerse el caballo o no. Decide comérselo, y pierde. Entonces se armó, en la Unión Soviética primero, a partir de Moscú, toda una pelea de ajedrecistas. El sacrificio de Tal es bueno, y otro ejército que decía, el sacrificio de Tal es malo. Y nadie podía demostrarlo. Pero vino un teórico, analista, siempre lo confundo con Koblenz, que fue asistente, pero éste creo que se llamaba Goldberg, que después de una semana descubrió que el sacrificio de Tal era falso: que si Botvinnik, en vez de apantallarse, se come el caballo pero juega correcto, le gana la partida a Tal y conserva el campeonato del mundo. Y entonces le dicen a Tal, Koblenz: tu sacrificio fue falso. Claro que mi sacrificio es falso, dijo Tal, pero yo estaba jugando una partida real; Botvinnik no tenía más que treinta y cinco minutos para pensar: Ustedes llevan una semana pensando y dan con la clave, pero yo estaba frente a un hombre que no contaba más que con treinta y cinco minutos cuando mucho, y en treinta y cinco minutos ninguno de ustedes podía haber resuelto cuál era la jugada. (Helguera 58)

Como se aprecia en el fragmento, el espectador del juego se pone en la posición del jugador real, en la cual busca opciones como si fuese el espectador quien estuviese en el lugar de decidir el movimiento futuro, con las dificultades y problemáticas que aquello conlleva. Además, existe la posibilidad de que el espectador, en un tiempo diferido, se siente a evaluar todas las decisiones tomadas en el juego, utilizándolo para recrear la partida jugada y crear nuevas posibilidades de ordenar las piezas. Tal y como señala

Gadamer, el espectador se ve obligado a participar, pues el juego se ha encargado de hacer co-jugador a todo quien observe (76-77).

Ya se ha señalado que el juego construye un espacio de ocio y de libertad para los jugadores, sin embargo, este también se presenta como un espacio en donde los participantes tienen la capacidad de manifestarse y autorepresentarse mientras se desarrolla la lucha propia de la actividad: “El juego es en un sentido muy característico autorepresentación (...) la autorepresentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo” (Gadamer 151). A partir del punto anterior se desprende la idea de que, a medida que el juego avanza, el sujeto partícipe va construyéndose a medida que juega, va manifestando sus pasiones utilizando el juego como medio y representándose a sí mismo como se ha podido observar en los breves fragmentos comentados con anterioridad, en donde el sujeto se autorepresenta como jugador. Es por ello que se deduce la función social que tiene el juego, ya que al autorepresentarse, el sujeto partícipe cumple un rol – el del jugador que se opone a otro- y mediante sus fuerza se confronta y pone en juego su valor social, por lo que deja caer su máscara social y muestra aquello que autocensura.

Es debido a este espacio de manifestación y autorepresentación del jugador que el juego puede también considerarse como un arte, en tanto es un lugar donde se expresan las pasiones y los placeres humanos de una forma concreta. Para Gadamer, la relación de juego y arte es dialéctica, en tanto uno puede valerse con las características del otro: “Cuando hablamos del juego en el contexto de experiencia del arte, no nos referimos con él al comportamiento ni al estado de ánimo del que crea o del que disfruta, y menos aún a la libertad de una subjetividad que se activa a sí misma en el juego, sino al modo de ser de la propia obra de arte” (143). Asimismo, los jugadores le otorgan la cualidad artística al juego

de ajedrez: “No es metafórico el apotograma de Capablanca de que el ajedrez es el drama más intenso de la inteligencia del hombre, ni arbitrario el juicio de Alekhine que considera al ajedrez como arte tanto como artista al jugador” (Martínez 53).

*Teoría de la alegoría.*

Históricamente, la alegoría ha sido definida como el procedimiento lingüístico o literario en el que se dice una cosa tratando de denotar otra, en donde el otro significado puede implicar que contenga un significado secreto que obligue a los lectores a enriquecer la interpretación inicial que ha sido dada a una obra (Tambling 6). Este tropo tiene registro desde la Grecia clásica, en donde los textos de Platón señalan un cierto temor por la literatura alegórica, debido justamente a ese doble significado en sus distintos niveles de lectura, lo cual podría desestabilizar el sentido común con connotaciones peligrosas para la estabilidad política (Tambling 8-9).

A partir de la época romántica, se construyó una distinción entre alegoría y símbolo en perjuicio de la primera, pues se consideró que ella solo trabajaba de forma acotada y reduccionista los significados del texto, por lo tanto, los románticos prefirieron hablar de símbolos que trabajaban de forma más visual a través de los elementos naturales del mundo para proyectar un sentido más espiritual: “Symbolism does not imply so much a metaphysical view of the world, where there is a separation between the natural and the spiritual; rather, one aspect of the natural world is being compared with another” (Tambling 198). Esta visión predominó hasta mediados del siglo XX, hasta que Walter Benjamin re-valorizó a la alegoría desde sus estudios críticos:

Lo que a Benjamin le interesaba de la alegoría no era tanto su capacidad como recurso estético, sino su capacidad como recurso filosófico. La alegoría podía ser una nueva alternativa de hacer y pensar la filosofía. Filosofía del fragmento y de lo



concreto que es capaz de conectar con la totalidad, filosofía de la imagen dialéctica, en donde los objetos concretos y mundanos de esta realidad material son el punto de partida para filosofar. (Rodríguez 8)

La capacidad filosófica que posee la alegoría fue aquel elemento que hizo a Benjamin recuperar el interés hacia este tropo como recurso para pensar y repensar los objetos del mundo, puesto que podía instaurar una red de significados entre ellos. A partir del análisis de la tragedia barroca alemana (*Trauerspiel*) y la tragedia española del barroco, específicamente de Calderón de la Barca, Walter Benjamin levanta una crítica a la concepción romanticista del símbolo, señalando que este hace prefijar elementos como si poseyeran una esencia, eliminando la posibilidad de expandir las lecturas a través de la historia; en otras palabras, Benjamin considera que la categoría del *tiempo* es la principal diferenciadora en la división de ambos términos, criticando el inminente carácter estático del símbolo en contraste con la movilidad de la alegoría:

Bajo la decisiva categoría del tiempo, cuya introducción en el campo de la semiótica fue la gran intuición romántica de estos pensadores, se puede establecer persuasiva y formulariamente la relación entre símbolo y alegoría. Mientras que en el símbolo, con la transfiguración de la caducidad, el rostro transfigurado de la naturaleza se revela fugazmente a la luz de la redención, en la alegoría la *facies hippocratica* de la historia se ofrece a los ojos del espectador como paisaje primordial petrificado (...) en esta figura suya, la más sujeta a la naturaleza, se expresa significativamente como enigma no sólo la naturaleza de la existencia humana como tal, sino la historicidad biográfica propia del individuo. Este es sin duda el núcleo de la cisión alegórica. (Benjamin 383)

En palabras de Romina Rodríguez, dentro de la concepción benjaminiana del símbolo, esta se puede comparar con la naturaleza muda, grandiosa y potente de las montañas, puesto

que es un determinante fijo de significado que se halla estático e imperturbable. En cambio, Rodríguez señala que la alegoría benjaminiana es comparable al fluir de un río o al florecimiento de las plantas, pues indica el devenir histórico natural de la evolución (8). Así, la invectiva de Benjamin hacia el símbolo radica en la nula temporalidad y evolución de él. Lo que rescata el filósofo alemán de la alegoría, en contraposición al símbolo, es su carácter evolutivo, lo cual permite tensionar las imágenes y representaciones que han tenido los objetos a lo largo de su historia, por lo tanto, la alegoría resulta transitoria, y además, un ejercicio interpretativo increíblemente complejo del lector:

Esta circunstancia lleva a las antinomias de lo alegórico, cuyo tratamiento dialéctico no se puede eludir si es que se desea conjurar la imagen del *Trauerspiel*. Cada personaje, cada cosa y cada situación puede significar cualquier cosa (...) Sin embargo, y sobre todo para el que tiene presente la forma de la exégesis textual alegórica, no cabe duda alguna de que esos accesorios del significar, precisamente por aludir a algo distinto, cobran una potencialidad que los hace parecer inconmensurables con las cosas profanas y las eleva a un plano superior, pudiendo incluso llegar a santificarlas. (Benjamin 393)

La complejidad alegórica radica, según Benjamin, en que cada elemento del texto puede significar cualquier cosa, lo que le impregna una “potencialidad inconmensurable” de significados a los objetos, a los personajes o a las situaciones de las obras literarias. Aquella potencialidad desembolsa una riqueza muy grande a la interpretatividad de los textos y, en consecuencia, una riqueza de lecturas a las obras, que abre posibilidades casi inimaginables de connotación. En contraparte, el alemán reconoce en la lectura alegórica la imposibilidad de representar la totalidad de un texto, puesto que el proceso interpretativo nunca se cerrará del todo, lo cual es una problemática para los lectores.

Ahora bien, La alegoría como tropo se ha instalado nuevamente en el debate crítico gracias al aporte de muchos teóricos y académicos. Uno de ellos es Fredric Jameson, quien pretende realizar un análisis de las ideas políticas que subyacen a los objetos y a las manifestaciones culturales. Desde una posición combativa basada en el neomarxismo, Jameson determina que su objeto de estudio será la ideología, y sus posteriores análisis pretenden develar los códigos maestros ocultos que se ponen en juego en el campo de la cultura, y la lectura alegórica será el procedimiento mediante el cual pretende lograr su objetivo:

la labor que el teórico norteamericano se plantea consiste en la elucidación de los códigos maestros a través de los que se filtran las producciones culturales, y poder así llegar a comprender las implicaciones políticas que por su propia naturaleza refracta toda intervención en el territorio de la cultura (...) para ello, según Jameson, hay que tener en cuenta una premisa fundamental: la interpretación basada sobre códigos maestros debe entenderse como una escritura alegórica que ejecuta operaciones de ocultamiento, inversión o transformación sobre su objeto, con la finalidad última de asimilarlo a las constantes culturales dominantes.

(Fernández 248)

Para Benjamin, la alegoría funciona como un ejercicio interpretativo que tensiona las visiones que se tienen de un objeto a lo largo de su historia, lo cual enriquece la lectura evolutiva que se puede hacer de un texto. Para Jameson, la alegoría también pertenece a un ejercicio interpretativo del lector pero, en contraposición, este posee una utilidad más profunda, puesto que es ella quien pone en juego los códigos maestros que arrastran los objetos de forma tácita o manifiesta. Por ende, una lectura alegórica es siempre una lectura política que permite poner de manifiesto el juego oculto de los conflictos sociales.

Teniendo como marco de referencia la postura epistemológica de la que parte, Jameson realiza una proposición polémica para trabajar las literaturas del llamado tercer mundo, puesto que postula que todos esos textos (incluyendo, pues, los textos de América Latina) pueden y deben ser leídos como alegorías nacionales:

Todos los textos del tercer mundo, quiero proponer, son necesariamente alegóricos y de un modo muy específico: deben leerse como lo que llamaré alegorías nacionales (...) estos textos, incluso los que parecen privados e investidos de una dinámica propiamente libidinal, proyectan necesariamente una dimensión política bajo la forma de la alegoría nacional: *la historia de un destino individual y privado es siempre una alegoría de la situación conflictiva de la cultura y la sociedad públicas del tercer mundo.* (170-71)

Bajo esta premisa, Jameson hace un llamado a recuperar la alegoría como forma de lectura para develar las intenciones políticas ocultas que poseen los textos del tercer mundo, lo cual se considera un interesante aporte para los estudios literarios, aunque no está exento de críticas. Uno de los principales cuestionamientos que se le ha hecho a la lectura que tiene Jameson de las “literaturas del tercer mundo” es que coarta las posibilidades interpretativas de la lectura alegórica a solo una forma de lectura –la política–:

Digamos que, para Jameson, lo alegórico es *otro nombre para* lo político, una alegoría *de* lo político. El concepto de política en el que se basa el argumento de Jameson es entonces violentamente normativo: depende de interpretaciones o decisiones “necesarias” que realizan voluntaria y deliberadamente lectores que se han hecho conscientes de estas “necesidades”. (Graff parr. 5-6)

La normatividad con la que se expresa Jameson es el primer elemento reduccionista que se destaca en su crítica. No es que él recomiende una forma de acercamiento a los textos del “tercer mundo”, sino que la impone. En palabras de Jameson, esto debe ser así porque lo

político no se ha separado de lo libidinal, vale decir no se ha disociado todavía a Freud de Marx, por lo que existe una eminente relación entre el espacio privado/íntimo con el espacio social/público (170). Sumado al gesto normativo, Aijaz Ahmad cuestiona el binarismo utilizado por Jameson entre el “primer” y el “tercer mundo” como un gesto de poder y control de las grandes urbes (Europa y Estados Unidos) por sobre las manifestaciones culturales de los países arrastrados por el colonialismo y el imperialismo (Asia, África y América) (4-7). Ahmad señala que dicho gesto resulta reduccionista y estereotipador frente a la multiplicidad de manifestaciones literarias que se da en esas culturas, puesto que las naciones centrales solo recogen un reducido número de textos para construir la imagen de los países periféricos, a pesar de que los problemas que arrastra el capitalismo afecta a todos por igual (8-11). En palabras de Ignacio Álvarez, lo que Ahmed percibe es la imposición pragmática de que los países de América, África y Asia no están autorizados por los países de Europa y por Estados Unidos, para separar lo político de lo libidinal (18), y por tanto resulta una prohibición para concebir el tipo de literatura intimista y autónoma que se asocia con los modernismos europeos y norteamericano.

A pesar de que la propuesta de Jameson resulta reduccionista a una sola posibilidad interpretativa de los textos, al encasillarlas dentro de lo que él llama “alegorías nacionales” y a la disputa entre lo privado y lo público en una relación política; es también un gesto que vale la pena resaltar debido a la recuperación del gesto alegórico dentro del análisis textual. Este aporte también es destacado por Álvarez, quien aboga por la vigencia de este tipo de análisis señalando:

No estamos obligados –por mucho que Jameson insista- a considerarlo como el único nivel o el más importante de la identidad particular, así como no parece razonable rechazarlo simplemente porque nos llega como imposición. Lo que de

verdad cuenta, a mi juicio, es el valor que la interpretación alegórica nacional de los textos literarios puede tener. (20)

El sentido conciliador que propone este autor permite develar la fuerza que la interpretación alegórica le otorga a los textos, pues como él mismo señala, la literatura es el espacio de la especulación política y en donde se ensayan resoluciones simbólicas a los conflictos sociales (20).

Bajo la concepción polémica de las alegorías nacionales, es pertinente rescatar su valor interpretativo y no considerarla como el camino de interpretación, sino solo uno más de todos ellos. En ese sentido, el mecanismo funcional de las alegorías nacionales resulta como invitación a la lectura de un universo cerrado (microcosmos) como una analogía de un universo mayor de carácter nacional (macrocosmos). Si bien, la lectura política de Jameson es acotada, resulta menester destacar la relación entre el destino individual y el comunitario dentro de las posibilidades alegóricas que entrega este tropo:

Ultimately the imitative magic of allegory is based on the correspondence between microcosmos and macrocosmos, since it is necessary to have systems of images and agents that can be placed in a symmetrical relationship to each other. The allegorist takes over a large-scale parallel between clothes and human body, for then he can construct a story in which he tells on the one hand a history of a villain, and the other the history of his costume. (Fletcher 192)

En la interpretación de Fletcher, una pequeña parte del relato cuenta una historia mayor interrelacionada directamente con las relaciones dadas por el relato menor. Desde la historia de la relación entre el cuerpo y la ropa, puede construir la historia del villano y la historia de su indumentaria. Este gesto sería el procedimiento en el que trabaja la alegoría, mediante la reconstrucción de las grandes historias considerando claro, que la relación

entre macrocosmos (interpretación alegórica) y microcosmos (relato inicial a interpretar) es siempre abierta y que posee un potencial interpretativo casi infinito.

Tomando en cuenta la teoría expuesta hasta este punto como pilar de apoyo, resulta necesario cuestionarse ¿cómo leer alegóricamente al ajedrez? ¿Cuáles son las virtudes que tiene el ajedrez como para facilitar la posibilidad de construir lecturas alegóricas? ¿Por qué los escritores han utilizado tan frecuentemente el juego del ajedrez como analogía de algo más mediante la escritura de sus textos? Para considerar estas preguntas, se debe aceptar que el juego del ajedrez funciona como un sistema semiótico independiente que posee su propio lenguaje dado por las relaciones sistémicas que se construyen dentro del tablero de juego, lo cual permitiría, a la larga, interpretar al ajedrez como un conflicto armado, como una guerra intelectual, como una alegoría de la vida y de la muerte, como una alegoría de las decisiones humanas o como una forma de interpretar y alegorizar las pasiones humanas:

El ajedrez, como producto cultural, puede considerarse como un texto porque es la construcción de una red de significados, y por lo tanto adquiere una significación intertextual. El juego del ajedrez con su ilimitado número de combinaciones parece representar perfectamente esa transtextualidad que caracteriza al proceso de creación del texto. (Serrano 38)

Al aceptar la tesis de Serrano, quien realiza su postulado al analizar detenidamente la misma novela que se pretende estudiar (*La vida que se va* de Vicente Leñero), es posible desenmarañar las alegorías constituyentes del juego en la literatura. Como ya se ha dicho con anterioridad, las referencias hechas al ajedrez dentro de la literatura son muchas, y se construyen a partir de los conceptos fundamentales y específicos del ajedrez, tales como: la configuración de sus piezas, los momentos del juego (apertura, medio juego y final), los

gambitos, el control del centro, la táctica y la estrategia, la construcción de planes, la iniciativa, la profilaxis, la estructura de peones y el zugzwang. Todas estas nociones serán explicadas brevemente a continuación. Cabe destacar que Serrano la lectura de Serrano intenta demostrar que la novela de Leñero está construida a partir de la estructura de un juego de ajedrez. En cambio, lo que en esta investigación se pretende demostrar, es que el ajedrez está presente en distintos planos de la novela, y el nivel estructural es tan solo uno de ellos. Además, se pretende analizar a mayor profundidad las repercusiones estéticas de la relación entre la obra literaria y el ajedrez, lo cual presenta la lectura como un juego que permite tensionar la linealidad de la historia a través de las vidas múltiples y paralelas de la protagonista. Lo anterior destaca el poder que tiene la literatura para imaginar mundos posibles y ensayar distintas soluciones a los conflictos sociales.

#### *Teoría ajedrecística y literatura alegórica*

A pesar de la gran complejidad inherente del juego del ajedrez a niveles competitivos, el aprendizaje de los rudimentos ajedrecísticos en un nivel inicial es bastante simple. Aquellos elementos esenciales como el dominio del tablero (centro, flanco rey y dama, columnas, diagonales) y el movimiento de las piezas (rey, dama, torre, alfil, caballo y peón) se encuentran expuestos de forma sintética y magistral en el tomo 1 del *Tratado general de ajedrez* (1990) de Roberto Grau (11-31). Asimismo, el ajedrez cuenta con dos sistemas de notaciones para construir registro de la historia de cada una de las partidas. Estos sistemas son el descriptivo y el algebraico. Este último es el más popular debido a su simplicidad en la que le asigna un nombre a cada casilla del tablero mediante un número (del uno al ocho) y con una letra del abecedario (de la “A” a la “H”). Desde estos conceptos generales del ajedrez, es posible hallar ejemplos literarios que los refieren para construir imágenes desde la configuración del tablero, o la dinámica de las piezas:



¡Brava comparación! -dijo Sancho-, aunque no tan nueva que yo no la haya oído muchas y diversas veces, como aquella del juego del ajedrez, que mientras dura el juego, cada pieza tiene su particular oficio; y en acabándose el juego, todas se mezclan, juntan y barajan, y dan con ellas en una bolsa, que es como dar con la vida en la sepultura. (Cervantes 126)

Esta alusión alegórica hacia el ajedrez hace referencia a la relación existente entre las piezas y la distribución social de las personas, en términos de la vida y la muerte. En otras palabras, se señala que, a pesar de que algunos sean peones, otros caballeros o reyes en la vida, al final todos sucumben ante la muerte, que iguala a todos como seres humanos y finitos. Otro ejemplo destacable se halla en la obra *Grandeza mexicana*:

De sus soberbias calles la realeza,  
 a las del ajedrez bien comparadas,  
 cuadra a cuadra, y aun cuadra pieza a pieza,  
 Porque si al juego fuesen entabladas,  
 Tantos negros habría como blancos,  
 sin las otras colores deslavadas. (Balbuena 178)

A partir del fragmento anterior, se observa cómo se utiliza la imagen del tablero cuadrado de ajedrez para configurar una idea del ordenamiento espacial de la ciudad mexicana, comparando las casillas del tablero a la distribución cuadrada de las calles. También es posible ver cómo se utiliza el contraste entre las piezas blancas y negras para resaltar la composición racial de la ciudad, vale decir, compara a los españoles con las piezas blancas, y a las negras con los nativos de América, a pesar de que no se rescatan los procesos de mestizaje que están ocurriendo. Como se puede hacer notar en los dos ejemplos anteriores, la forma medular en la que se ha utilizado la referencia alegórica

dentro del ajedrez es a partir de una visión clásica de la alegoría, es decir, desde una relación uno a uno entre los significados. Por una parte, en el Quijote existe una alegoría con distintas interpretaciones: primero, se relaciona la clase social de las personas con la de las piezas de ajedrez (peón como símil de la clase trabajadora, rey o reina como símil a la aristocracia); y segundo, se vincula el desarrollo de un juego de ajedrez con la vida, y el fin de la partida con la muerte, destacando la finitud de la vida. Por otra parte en *Grandeza mexicana* se toma el elemento del tablero y se traspa a la ciudad y a sus habitantes. Cabe destacar el contraste entre la capacidad representacional del tropo y aquello que representa, ya que la distinción racial de los habitantes de la ciudad está dada por las piezas, pero el juego en sí se halla imposibilitado de poder representar el mestizaje. Según Benjamin, la alegoría inevitablemente apunta a sus propios límites y a la imposibilidad de una visión totalizadora de la historia (393).

En cuanto al estudio y el análisis del ajedrez como disciplina, se reconocen tres fases del juego, aunque estas no son obligatorias para cada encuentro, puesto que es posible terminar la disputa antes de alcanzar las últimas fases, y los límites entre cada fase son más o menos difusos. La primera fase del juego es la “apertura”, en donde el jugador cuenta con tres objetivos fundamentales: desarrollar las piezas, resguardar al rey y controlar el centro (Nunn 7). En ese sentido, la apertura es una carrera contra el tiempo, pues el jugador que finalice más rápidamente su apertura, podrá emprender primero el ataque y apoderarse de la iniciativa. En palabras de Dvoretsky, iniciativa significa actividad, al imponer la voluntad propia frente a la del oponente, lo cual obliga al contrario a parar las amenazas creadas (140), vale decir, el juego es llevado por las intenciones del jugador que posee la iniciativa. En ese sentido, la apertura finaliza al momento de que los jugadores logran conectar sus torres y ponen a disposición todas sus demás piezas hacia el control del

centro. Por centro se consideran las cuatro casillas principales del juego, denominadas “e4”, “e5”, “d4” y “d5”. Dominar el centro es especialmente importante porque desde esa posición las piezas logran aumentar su radio de acción y logran llegar a cualquier parte del tablero de forma más rápida y eficaz (Nunn 7-8). El conocimiento de estos fundamentos estratégicos nos permite entender mejor el abordaje del ajedrez en algunas obras muy conocidas, como por ejemplo los dos sonetos que Jorge Luis Borges dedica al juego en *El hacedor*:

Adentro irradian mágicos rigores  
 las formas: torre homérica, ligero  
 caballo, armada reina, rey postrero,  
 oblicuo alfil y peones agresores. (115)

Aquí, los adjetivos con los que se califican a las piezas entregan las claves para comprender las acciones de la apertura: Entre otros, los peones centrales por lo general son los primeros en moverse. Las aperturas más jugadas son aquellas que inician con peón rey (e4), peón dama (d4) o peón alfil dama (c4), por lo tanto, los peones son los primeros en abrir fuego en el tablero. El “postrero” rey refiere a la casi inmovilidad del rey en las filas posteriores, en donde se remite a esconderse detrás de sus otras piezas, casi siempre detrás de un enroque. Torre homérica, probablemente en relación a la ceguera que atañe a Homero, puesto que las torres casi no tienen movilidad en las primeras jugadas, pues se ven privadas de espacio al chocar con sus propios compañeros. Se observa entonces que el juego alegórico que realizan los adjetivos que acompañan a las piezas complejizan la lectura de la obra, puesto que los significantes son los que llaman a los significados, por lo tanto, existe una interpretación mucho más abierta para los significados del texto, en

comparación con los dos ejemplos citados anteriormente. En otras palabras, se puede observar un cambio y una evolución en la forma de interpretación alegórica del juego.

La segunda fase es el “medio juego” y es la más compleja de estudiar. Sin embargo, existen ciertos parámetros de análisis bajo conceptos estratégicos y tácticos. En resumidas cuentas, el objetivo del medio juego es que cada jugador construya y ejecute un “plan de ataque”, evitando, al mismo tiempo, que el oponente lleve a cabo el suyo (concepto denominado *profilaxis*). Por lo tanto, el medio juego es una lucha de planes. (Dvoretzky 116-39) A través de los planes diseñados por cada bando, los jugadores intentan imponer al otro las pequeñas ventajas que obtienen en el desarrollo de la partida en contraparte con las concesiones que le deben entregar a su rival. En ese sentido, las fortalezas y las debilidades de las posiciones, en la mayoría de los casos, están dadas por las estructuras de peones: “Los peones desempeñan un gran papel en la partida de ajedrez. Definen por su posición los planes estratégicos y el desarrollo posicional de la lucha.” (Samaritan 19). Por ejemplo, La estructura de peones determina cuáles serán las casillas fuertes y débiles de cada jugador, que pueden ser utilizados como “puestos de avanzada” para penetrar el campo enemigo (Nimzovich 28). Entre las diferentes formaciones de su estructura se cuentan: el centro de peones, las cadenas de peones, el peón aislado, los peones doblados, los peones colgantes y las islas de peones. Cada modificación en la estructura de peones, transforma el carácter de la lucha, pues pueden liberar o cerrar casillas, columnas o diagonales para su utilización en el ataque. Entre otros ejemplos en la literatura, el escritor mexicano Luis Ignacio Helguera titula un texto de ensayos sobre el ajedrez como *Peón aislado* (2006). Dicho nombramiento puede ser una alegoría de la ambivalencia que tiene dicho peón en el juego (como ventaja en el medio juego, pues otorga a su poseedor la ventaja del espacio y dos columnas abiertas para penetrar al campo

enemigo; pero como debilidad en el final puesto que será una pieza muy difícil de proteger, lo cual inmoviliza a las demás piezas del jugador) (Samaritan 31-41; Nimzovich 181-91), frente al carácter ambivalente de las reflexiones en torno al escritor y jugador Juan José Arriola, señalando su amor hacia el arte de la palabra en contraposición con su amor al juego del ajedrez y su vida como ajedrecista apasionado.

La última fase del juego es “el final”, que ocurre, por lo general, una vez que han desaparecido las damas del tablero, o se han cambiado la mayoría de las piezas. Muchas veces han sido denominados de alta complejidad debido a que un pequeño error en el final puede ser definitivo en el resultado de la partida, vale decir, una imprecisión puede definir la derrota o la victoria. Es por ello que esta es la fase del juego, junto con la apertura, que cuenta con mayor cantidad de estudios y libros. Tal y como recomendaba Capablanca, es mejor aprender a jugar partiendo por los finales, pues así se puede aprender la movilidad afín a cada pieza en específico (7). Uno de los conceptos más preponderantes que aparecen en el final para la escritura literaria es la idea de “zugzwang”:

A german word now anglicized for a position in which each player would obtain a worse result if it were his turn to move than if it were not (...) Zugzwangs occur only in the endgame, most frequently in a pawn endings, occasionally in endings with knights, and rarely in endgames with line-pieces. The number of posible zugzwang is finite. (Hooper and Whyld 386).

El zugzwang solo ocurre en los finales y es un grupo finito de posiciones, tal como se indica en la cita. En él, a ninguno de los jugadores les gustaría mover porque todas sus opciones son malas. Este concepto aparece gracias a la regla del juego que impide a los jugadores pasar su turno, vale decir, están obligados a ejecutar un movimiento o a rendirse, lo que los fuerza a tomar la mala decisión, a pesar de estar conscientes del gravamen que

implica. Esta relación de significado ha sido utilizada abundante en la literatura policiaca (Rodolfo Walsh o Len Deighton, por nombrar algunos) para alegorizar la complejidad que atraviesa a un personaje al momento exacto en que debe realizar una acción y no haya una opción realmente satisfactoria.

Otro elemento que vale la pena distinguir es la división conceptual entre la estrategia y la táctica. Por una parte, la estrategia corresponde al diseño de planes para llegar a un fin concreto, a partir del análisis específico de una posición, lo cual construye una sucesión de varias jugadas y guía las elecciones del jugador. Por otro lado, la táctica refiere a ejecuciones prácticas, relativamente cortas y casi siempre forzadas, que conllevan la obtención de una ventaja específica, la cual puede ser material o un jaque mate definitivo (Dvoretzky 22-26). Ambos conceptos provienen de la terminología militar y su práctica se lleva a cabo mediante operaciones marciales, por lo que se pone en evidencia la alegoría evidente que existe entre el ajedrez y la guerra. Este juego alegórico se manifiesta, por ejemplo, en el texto de T.S Eliot “A Game of Chess”, en el que relaciona la estrategia militar presente en el juego del ajedrez junto con las estrategias de la seducción para lograr un encuentro sexual.

Ahora bien, cuando se trata de historias en las que participan jugadores de ajedrez y el juego es el tema principal de la trama, es posible comprender que el trabajo alegórico que se presenta del ajedrez dentro de la obra literaria se complejiza. Lo anterior ocurre porque la lectura alegórica puede dar cabida a todos los significados presentados anteriormente al mismo tiempo, por lo tanto, se vuelve trabajo del lector escoger sus propios caminos de lectura, lo que da pie a una lectura alegórica mucho más elaborada que abre las posibilidades de significación, en vez de reducirse a una significación de uno a

uno. Esto puede entenderse como un paso de la lectura clásica de la alegoría, hacia una lectura moderna de ella, en términos de Walter Benjamin.

A pesar de lo anterior, se ha evidenciado que en este tipo de historias existe una especie de estereotipo del jugador de ajedrez, junto a una preconcepción del juego como algo sumamente intelectual. Kasparov señala claramente esta dicotomía: el juego posee un prestigio que lo posiciona como intelectual y complejo, y esto repercute en que se ha utilizado al ajedrez para diseñar psicológicamente a los personajes como analíticos e inteligentes. No obstante, la contraposición ocurre al estereotipar a los jugadores como sujetos enclenques sin habilidades físicas prominentes, o como personas obsesivas a tope con algún desvarío mental (15-17). A pesar de que Kasparov realiza este análisis principalmente desde la visión del cine hollywoodense, se puede extrapolar a la literatura, puesto que es este cine quien se ha nutrido a partir de novelas y cuentos. Por esta misma razón resulta interesante el análisis de la novela *La vida que se va* de Vicente Leñero, ya que la historia presenta al ajedrez como centro del relato, pero escapa al tipo de tratamiento literario que señala Kasparov, puesto que los jugadores son personajes rutinariamente comunes, aficionados que se desempeñan en otros campos o áreas del saber, y el ajedrez se aborda desde sus perspectivas de juego, de deporte, de ciencia y de arte, al mismo tiempo que se lleva la lectura alegórica del juego a un nivel estructural, en donde la dinámica ajedrecística de las múltiples opciones a elegir en cada caso toma un lugar preponderante en el transcurso del relato.

### 3. ANÁLISIS DE *LA VIDA QUE SE VA*

El primer tratamiento que se abordará en la novela de Vicente Leñero será el ajedrez como recurso descriptivo, debido a que es el más superficial de todos. A continuación se trabajará al ajedrez como recurso alegórico clásico y su transición hacia la alegoría moderna. Finalmente, se analizará el tratamiento estructural del ajedrez, en el cual se evidenciará su complejidad al desembocar en una representación alegórica moderna, al incluir a las otras dos formas de tratar al ajedrez en la novela y al afectar profundamente la organización estructural de la historia hacia un tratamiento de la obra de arte como juego. *Ajedrez como recurso descriptivo y de ambientación.*

La primera vez que se menciona al ajedrez en la novela de Vicente Leñero se utiliza para describir el espacio físico en el que vive la abuela de Beto Conde. El juego asoma en la voz del periodista como narrador testigo, quien comienza a visitar en repetidas ocasiones a la abuela para reconstruir su historia, que estuvo muy ligada al ajedrez. Se describe la sala de juegos a través del billar y del ajedrez, que se disputan el espacio. No obstante, la mesa de billar no se alcanza a ver, pero el tablero de ajedrez resplandece, lo que indica el lugar preponderante que tendrá este juego en la novela (20 - 21). En el fragmento, el ajedrez aparece como un elemento para ambientar el hogar de Norma. El tablero se encuentra en una posición del medio juego, que permite intuir la habilidad de la abuela como jugadora y su calidad intelectual. De entrada en el texto, el ajedrez se presenta como un accesorio descriptivo para adornar el espacio y para construir la psicología de Norma. El periodista da cuenta de los sillones, lo que permite deducir que hay jugadores disputando el juego, a pesar de que el periodista no sepa con claridad quiénes son.

Norma no es el único personaje descrito parcial o totalmente desde el ajedrez. Su padre, como un personaje central del relato, también es construido y definido a partir del



ajedrez, aunque desde una forma mucho más directa. Mientras el primer acercamiento que tiene Norma con el juego es a través de la descripción de los elementos decorativos de su hogar, su padre es definido de entrada como un jugador de calidad:

Lucas era entonces un hombre de cuarenta y cinco años, apasionado por el ajedrez. Jugaba todas las tardes en el segundo piso de un edificio de San Juan de Letrán, donde estaba el club, y luego de ganar casi todas las partidas a sus rivales, que lo consideraban el Maestro, se iba con ellos a tomar unos tragos. (31)

El vínculo que ata a Lucas con el juego es la pasión: el padre era un ardiente jugador de club, quien utilizaba el tiempo de sus tardes para jugar. El hecho de que se presente como ganador entrega un indicio de la calidad de su juego, incluso él es respetado por sus pares como un maestro. Por lo tanto, el ajedrez ha permitido que el padre de la protagonista obtenga cierto prestigio social frente a su círculo más cercano. Asimismo, se dibuja a Lucas como un personaje fraterno con sus compañeros jugadores, pues comparten tragos, lo cual sugiere que el juego los iguala. Entonces, el relato introduce al ajedrez como centro de la vida para Lucas y, hasta cierto punto, define al personaje como jugador. Sin embargo, su presentación es más complicada, pues se complejiza su psicología al posicionarlo éticamente frente a la improductividad del juego:

Con el ajedrez, no ganaba billete, por supuesto. Era lo único que sabía hacer y lo hacía de maravilla, según los jugadores del club, pero de qué diablos le servía para la vida práctica. Si hubiera jugado de apuesta, como le aconsejaban algunos admiradores, se habría vuelto millonario, pero la simple mención de un sacrilegio tal enfurecía a Lucas al punto de los gritos y los manotazos contra la mesa (...) El ajedrez es una ciencia y un arte – clamaba-. Y la apuesta corrompe; corrompe siempre, carajo, acaba con el arte. (32-33)

Por una parte, se reafirma que Lucas era un gran ajedrecista, pero ser buen jugador no le generaba ganancias materiales. Por lo tanto, se logra vislumbrar la situación financiera del personaje, no tan acomodada como quisiera, ya que el juego está alejado de la vida productiva. En cambio, Lucas juega porque quiere hacerlo, porque lo apasiona y porque lo disfruta. En esta oposición radica el carácter sagrado que se le otorga al juego: se hace por pasión, no por retribución. El ajedrez se estima complejo como la ciencia y bello como el arte. Debido al gran valor que se le atribuye al ajedrez, la apuesta le quita lo sagrado al juego porque lo banaliza, porque es una falta de respeto al mismo. Si por un lado Lucas no se juega su capital, por otro lado sí apuesta su valor social, vale decir, su honor. Por otra parte, el padre de Norma se ve desenmascarado por el juego: la furia, los gritos y los manotazos brotan de él cuando se le falta el respeto al ajedrez. En otras palabras, la autorepresentación del sujeto se ve afectada. En aquella reacción se refuerza la seriedad que se le asigna al juego, ya que cualquier gesto que se considere una ofensa hace reaccionar a sus seguidores.

Hasta el momento, se ha visto que el ajedrez ha sido utilizado como un elemento narrativo para construir la personalidad de los personajes: Norma y Lucas, quienes son dos de los ajedrecistas principales de los relatos presentes en la novela. En un principio, el ajedrez es un accesorio en la narración del periodista, que entrega algunas pistas sobre la psicología de Norma. Más adelante, se utiliza el ajedrez para construir la personalidad de Lucas, para entregar informaciones sobre su capacidad intelectual como jugador y su posicionamiento ético frente al juego. Como se ha apreciado, el ajedrez se instrumentaliza para cumplir ciertos objetivos descriptivos. Sin embargo, también puede construir el ambiente del relato, a partir de su presencia o de su ausencia, como por ejemplo en la descripción de la casa de los Lapuente:

Nadie jugaba ajedrez en la casa de los Lapuente. Ni ajedrez ni nada relacionado con el espíritu de competencia; ni baraja, ni damas chinas, ni dominó, ni siquiera palitos chinos. El juego vuelve pendencieros a los hombres, decía mi tío Grande, los aleja de sus obligaciones, los pervierte (...) Con aquello de la rígida prohibición al juego implantada por mi tío Grande, yo no me atreví a mostrar a los Lapuente mi precioso ajedrez. Lo conservaba en mi cuarto, como un adorno. (81-82)

En una de sus múltiples vidas, Norma se aleja de su padre y va a vivir al campo con sus tíos Lapuente. En el nuevo hogar el juego está desterrado, debido a la prohibición del cabecilla familiar, bajo la justificación de que vuelve “pendencieros” a los jugadores. En ese sentido, el tío de Norma destaca desmesuradamente la fuerza que tiene el juego para desenmascarar a los sujetos y mostrar sus instintos más primitivos, incluso la agresividad vinculada a la pasión y a la derrota. Bajo este contexto, la protagonista se ve enfrentada a un espacio fuera de lo común para ella: pasa de estar envuelta en un mundo rodeado de jugadores, a un espacio en donde el juego es un tabú y se mantiene bajo censura. En cierta medida, la presencia o la ausencia del ajedrez también marca el giro en la vida de la protagonista. En su nuevo hogar ella no puede jugar a causa de las reglas de convivencia, lo cual desplaza a su preciado ajedrez a la calidad de adorno. Esta transición en la valoración del juego resulta interesante, puesto que se destaca el aprecio que tiene la protagonista hacia él, probablemente por el estrecho vínculo que tiene el juego con su relación paterna. A continuación se puede resaltar la falta de atrevimiento por parte de Norma para sacar a luz el ajedrez, lo cual implica cierta aceptación a las reglas del lugar, pero aun así lo conserva y lo guarda en su cuarto porque es el único recuerdo que le queda de su padre. La calidad de “adorno” del tablero resulta clave, ya que decora la habitación, que es el espacio sagrado de la protagonista. El ajedrez pasa a un segundo plano en su

nueva vida, pero mantenerlo a la vista contrasta con la prohibición original del espacio: en cierto sentido Norma no puede negar su pasado y lucha contra la censura del hogar, que mantiene latente al ajedrez, bajo la posibilidad de reaparecer a la más mínima motivación. El estímulo llega cuando su padre la visita y desempolvan el ajedrez y todos sus primos se dan cuenta del gran nivel que tiene la protagonista en el juego (84-85). Entonces, los primos cambian su valoración hacia ella, pues reconocen su ignorancia frente a la complejidad del ajedrez y, asimismo, el valor intelectual de la actividad que realizan Norma y su padre.

A partir del carácter sagrado del juego, se dilucida que los espacios y los personajes están fraccionados por el ajedrez como centro: por un lado se presentan a aquellos que están iniciados en el ajedrez, como Norma y Lucas, quienes se enfrentan a la dificultad, pero son capaces de acceder al lenguaje y al espacio propio del ajedrez. Por otro lado, están aquellos que son desconocedores o no iniciados, por ejemplo la familia Lapuente, quienes están impedidos de habitar el espacio ajedrecístico y desconocen su lenguaje, por lo que simplemente observan el acontecimiento del juego con asombro. En otras palabras, solamente los conocedores del juego tienen la posibilidad de acceder a la profundidad del hecho ajedrecístico y compartir la experiencia del juego con sus repercusiones. Esta última afirmación se logra apreciar claramente cuando la enfermera de Norma le relata al periodista los últimos momentos de Lucas. Desde la perspectiva de la enfermera, no es posible hacer una descripción exhaustiva pues no logra comprender lo que sucede en el tablero: le faltan las palabras y le habita la duda, pues no sabe si estudia o juega consigo mismo. Ella se limita a describir a Lucas sentado frente al tablero, pero no sabe en realidad qué está pasando porque su desconocimiento le impide habitar el espacio de juego. En consecuencia, por su incomprensión la enfermera utiliza el apelativo “jueguito ese” para

referirse al ajedrez, aunque al mismo tiempo se percibe respeto hacia Lucas por su dedicación (232). La respuesta de la enfermera también está presente en la familia Lapuente al descubrir las habilidades de Norma: los personajes no iniciados en el ajedrez no pueden habitar el espacio de juego y se reconocen a sí mismos fuera del juego, pero lo contemplan con cierta admiración y respeto. Ellos también logran percibir la sacralidad con la que los jugadores habitan ese espacio.

*Ajedrez como recurso alegórico: alegoría clásica*

Como se ha podido apreciar en la revisión inicial de la literatura que trabaja al ajedrez, el tratamiento predilecto que se le ha dado es la forma alegórica, lo cual queda en evidencia en los ejemplos de Balbuena, Cervantes, Borges, Helguera o Walsh, entre tantos otros identificados. Asimismo, se ha indicado que principalmente se le usa desde una perspectiva clásica de la alegoría, que la consideran como una relación de significados de uno a uno, es decir, bajo la concepción dominante del tropo durante los siglos XVIII y XIX (Tambling 6-42)

Ahora bien, *La vida que se va* trabaja al ajedrez en su forma alegórica desde tres perspectivas diferentes: La primera de ellas desde una noción clásica que responde a una tradición literaria. En este enfoque, el texto recoge las alegorías como lugares comunes, evidenciándose la relación que se ha establecido históricamente entre ajedrez, amor, arte y guerra. La segunda perspectiva abarca la idea de las alegorías nacionales, en términos de Frederic Jameson, en cuanto se puede establecer una relación entre lo público y lo privado a través de las dinámicas existentes entre los personajes y la situación de la nación mexicana en su contexto socio-político. En ese sentido ocurre un hecho destacable gracias a la organización estructural de la obra, pues le permite ensayar más de una posible alegoría nacional mediante las variantes del relato. Finalmente, se haya presente la noción

de alegoría moderna al considerar la relación que se establece entre novela, juego y vida, en tanto se plantea la lectura del texto como un juego para el lector, poniendo en tensión la linealidad de la historia a través de las vidas múltiples y paralelas de la protagonista, lo cual destaca el poder que tiene la literatura para imaginar diferentes mundos posibles, en contraposición con las consecuencias reales que tienen las decisiones tomadas en la vida.

En la obra de Leñero, las alegorías clásicas en torno al ajedrez aparecen continuamente durante la obra, y no constituyen un ejercicio elaborado de creatividad por parte del autor porque ya han sido referenciadas por la amplia tradición literaria a la que adscribe. No obstante, sí se demuestra el conocimiento y la apropiación que tiene el texto de estas ideas para hacerlas funcionar dentro de la novela. Por ejemplo, se puede apreciar la relación de significados que propone entre el ajedrez y amor:

Luis tardó en aceptar pero lo aceptó al fin. Sí sabía de mi juego en simultáneas con sus dos hermanos; nos espía durante años y en esos años sorprendió mis besuqueos con Lucio como sorprendió al mismo tiempo –en simultáneas, pues– mis manoseos con Luciano en ese taburete, todo lo cual calificaba Luis de reverenda canallada, dijo. (169)

En esta cita es posible identificar que se introduce el léxico presente en el mundo ajedrecístico para desarrollar la unión de significados. Bajo esa idea, un encuentro en simultáneas refiere al hecho de que un ajedrecista, casi siempre un gran maestro internacional, desarrolla muchos juegos al mismo tiempo, a forma de exhibición. Bajo ese concepto, el término ajedrecístico es utilizado para vincular el hecho de que Norma mantenía relaciones paralelas con sus primos Lapuente. El mismo gesto se revela en el fragmento: “Fue entonces cuando decidí fugarme con Luciano. Preparamos bien el lance, con estrategia de ajedrez” (172). En una de las variantes de la historia, Norma y Luciano se

fugan a Europa sin el consentimiento de la familia. Para referirse a los preparativos de la fuga utilizan el concepto “lance”, que refiere a la jerga popular del ajedrecista para tender trampas, celadas o trucos tácticos al rival. En ese sentido, se destaca la doble intención que tiene en común el lance y la fuga, porque en apariencia parecen movimientos inofensivos, pero tienen dobles intenciones. Queda de manifiesto entonces que el uso del lenguaje ajedrecístico tiene una implicancia trascendental para construir las alegorías referentes al juego, ya que se vuelve necesario acceder, en mayor o menor medida, al espacio de juego para poder comprender a los significados que se trabajan en el recurso alegórico.

Como se evidenció en el apartado anterior, existe una distinción entre los personajes iniciados y no iniciados en el juego, puesto que los primeros son capaces de acceder al lenguaje ajedrecístico y a lo que ocurre al interior del juego mismo, a diferencia de los segundos. Dicha oposición, en cierta medida, puede ser aplicada también a los lectores, en tanto puedan o no hacer sentido a este lenguaje presente en el texto, a partir de la lectura alegórica como estrategia de interpretación. Y esto es especialmente evidente cuando el lenguaje ajedrecístico se vuelve más abundante en el texto. En otras palabras, los lectores iniciados en el ajedrez pueden apreciar más fácilmente las lecturas alegóricas que propone el texto porque tienen el conocimiento para poder interpretarlas. Dicha idea puede ser evidenciada en el siguiente fragmento:

Una tarde reciente, luego de una brillante explicación sobre las catorce variantes de la apertura española y la polémica posición A2R considerada la más segura para las negras, el presidente del club invitó a don Jacinto Morales a jugar en San Juan de Letrán. El millonario comenzó rechazando, desde luego, hasta que el presidente del club le habló de don Lucas: nuestro mejor ajedrecista, dijo. Lo describió de tal manera, le narró con tal vehemencia el estilo laskeriano y las hazañas recientes y

pretéritas de don Lucas, que luego de una chispa brillando en los ojillos engolosinados –característica de todo jugador adicto- don Jacinto Morales movió afirmativamente la cabeza. (53)

Aquí se puede apreciar con claridad la especificidad del lenguaje ajedrecístico para nutrir la lectura alegórica. A pesar de que el fragmento no pareciese una alegoría clásica hacia el ajedrez, si es importante destacar el uso de la jerga ajedrecística porque nutre interpretativamente el texto. Lo anterior obliga al lector a adentrarse en el espacio de juego o a pasar por alto estos significados, con el efecto de limitar su lectura y, en consecuencia, su posibilidad de utilizar la lectura alegórica como recurso interpretativo.

Para términos explicativos del fragmento, una lectura posible es la interesante contraposición de estilos entre los elementos ajedrecísticos. En primer lugar, la apertura española desemboca del peón rey (1.- e4 – e5), que representa el tipo de posiciones que se denominan “abiertas”, y por ende suelen ser juegos agresivos y muy tácticos. Sin embargo, la posición discutida (A2R en el sistema descriptivo, 5.- Alfil e7 en el sistema algebraico) se denomina la variante cerrada de la apertura española clásica, que sostiene el centro, solidifica la posición negra y cierra el juego, desembocando en un sistema más tranquilo y posicional. La otra opción negra en la posición es jugar 4.- Caballo xe4 y entrar en la española abierta, que es el típico juego agresivo y táctico por parte de las blancas, con su contrajuego respectivo para las negras. Esta explicación se vuelve necesaria para contraponerlo frente al “estilo laskeriano” con el que se describe a Lucas. En la exposición del presidente del club, se habla de una variante posicional y poco atractiva en términos visuales, pues no abundan los sacrificios espectaculares. En consecuencia, se entiende el primer rechazo del personaje Jacinto Morales para ingresar al club de ajedrez, pues ese estilo de ajedrez no es cautivante para el personaje. No obstante, cambia de opinión al



escuchar del estilo laskeriano de Lucas, que le hace aparecer una chispa en sus ojos. En ese sentido, es necesario conocer al excampeón del mundo Emanuel Lasker y su respectivo estilo de juego, para comprender la referencia. Nicolas Krogius señala que Lasker fue el primero en estudiar el estilo de juego de sus rivales, y solía hacer las jugadas más desagradables para ellos, por lo tanto era un jugador que siempre prefería complicar las posiciones hasta hacer colapsar a su oponente y, conformemente, siempre desembocaban sus juegos en remates espectaculares (12-21). En conclusión, se puede señalar que la fuerte contraposición de estilos entre Lasker y la Española variante A2R es el gatillante de que a Jacinto Morales le entren ganas de jugar en el club San Juan de Letrán, puesto que siente el mismo tipo de pasión que don Lucas por la espectacularidad del estilo laskeriano.

A partir del análisis anterior, es posible afirmar la necesidad de acceder al espacio de juego para lograr comprender las lecturas alegóricas que se proponen en el texto, puesto que este tipo de referencias abundan en la novela. Por lo tanto, el uso del lenguaje ajedrecístico puede ser considerado una barrera o un primer filtro para interpretar la obra porque exige a los lectores cierto nivel de conocimiento, aunque también puede ser una invitación del texto para adentrarse en el conocimiento del ajedrez, lo cual es mucho más sugerente y atractivo.

Ahora bien, el lenguaje ajedrecístico se hace patente dentro del análisis alegórico cuando su uso empieza a complejizar la construcción de alegorías con respecto al juego. Un uso sencillo era el anteriormente referenciado entre el amor y el juego. No obstante, este se puede complejizar gracias a la pluralidad interpretativa que permite la alegoría, como en el siguiente ejemplo:

¿Cómo ves? Le di su jaque mate así y del puro susto azotó el cabrón. Y Luciano se echó a reír y me volvió a abrazar, y juntos nos lanzamos a la hazaña de ganarnos el

mundo uno con otro: el uno mío con el otro de él, entre ilusiones y tropiezos como en la vida, entre dolores y penas y pactos renovados de vivir siempre juntos suceda lo que suceda, conste: Luciano vibrando las teclas de su Steinway por aquí y por allá, yo perdiendo y tableando y ganando partidas de ajedrez por los casinos de Europa y en torneos que me daban un nombre, por fin, de gran maestra, señora gran maestra internacional: un título, un diploma, una forma de ser, una asumida ilusión de volver a vivir como la chiquitita Capablanca. (Leñero 380)

Los conceptos relacionados con el ajedrez no son realmente complejos, aunque ese mismo fenómeno es lo que le entrega fuerza alegórica a este fragmento, que se deja leer como una relación entre juego, vida, arte y éxito, cada uno por separado o todos al mismo tiempo.

Por una parte, el término “jaque mate” se emplea para hacer referencia al encierro del rey, lo cual pone término al juego. En consecuencia, esta noción tiene directa relación con la polarización victoria-derrota, pues otorga el triunfo a quien da el mate y condena a perder a quien lo recibe. Debido a lo anterior se comprende la expresión “del puro susto azotó el cabrón”, pues Luciano no vio venir la movida que le llevaría a la derrota (y al socavamiento de su honor, si se entiende que es lo que se están jugando), que repercute en su desenmascaramiento y su reacción violenta. “Tableando” viene de la expresión “hacer tablas” lo cual significa haber empatado un juego; “gran maestro” es el título máximo al que aspira un ajedrecista profesional, el cual otorga la federación internacional de ajedrez (FIDE) a jugadores que han sobrepasado los 2500 puntos de ranking Elo y cumplen ciertos logros específicos en su carrera. Dentro de este selecto grupo, no existen más de cincuenta mujeres a nivel mundial, lo que se considera un dato interesante respecto al logro alcanzado por Norma. Asimismo ocurre con el apelativo “chiquitita Capablanca”, utilizado

para denominar a Norma durante su infancia, a causa de su gran talento ajedrecístico, recordando las habilidades del excampeón mundial cubano José Raul Capablanca.

A través de estos conceptos se pueden entender los vínculos que se establecen entre el juego, la vida, el arte y el éxito. En primer lugar, se relaciona el juego con la vida a través de los resultados de los encuentros y las emociones que se conjugan, como el dolor, las penas y las alegrías. En ese sentido, se plantea que la vida se construye mediante una mixtura de victorias, derrotas y empates. El vínculo con el arte se hace a través de la música y la relación de Norma con Luciano, pues ambos viven juntos pero se desarrollan en sus artes específicas: él en el piano y ella en el ajedrez, lo cual evidencia la consideración popular de ajedrez como un arte. Finalmente, la noción de éxito que propone el fragmento es posible leerla a partir de los logros obtenidos por ambos personajes: Luciano como pianista consagrado en Europa, y Norma como gran maestra internacional de ajedrez. Como se expone, el fragmento propone varias opciones de lectura alegórica, lo que remite a un trabajo interpretativo mucho más elaborado, que se aleja de la noción clásica de la alegoría para encaminar la transición a una interpretación moderna y más compleja de la misma.

*Ajedrez como recurso estructural: alegorías nacionales y modernas*

Para llegar a comprender cómo funciona el uso estructural del ajedrez en la obra, anteriormente se debieron haber analizado las nociones de espacio de juego y lenguaje ajedrecístico, en conjunto con los mecanismos de alegoría clásica y de ajedrez como recurso de ambientación, porque aquí confluyen todos ellos. En otras palabras, el uso del ajedrez como recurso para construir la estructura de la obra *La vida que se va* incluye, al mismo tiempo, al recurso descriptivo y al recurso alegórico, aunque este último desde una perspectiva más elaborada. En ese sentido, los aspectos rescatados con anterioridad, como

el espacio de juego y el lenguaje ajedrecístico, también están presentes y permiten analizar este fenómeno.

La estructura del juego está organizada por turnos alternantes, en donde cada jugador toma una opción de entre muchas para modificar el sistema del tablero, y luego pasa el turno a su oponente. Dicha disposición implica que el juego depende en un cincuenta por ciento de las decisiones de un jugador, y el resto está en manos del rival. Ahora bien, sobre esta base es donde se posiciona la obra para proponer la estrategia del juego como principio de organización. Lo anterior tiene importantes repercusiones estéticas, pues implica la consideración de la obra de arte como juego, en términos de Hans Georg Gadamer, pues se establece una relación de juego entre escritor y lector mediante la lectura como intermediario. Esta forma de organizar se sugiere desde el inicio del relato, debido a los epígrafes de la obra: “El ajedrez nos recuerda que el mundo es un conjunto de posibilidades casi infinitas y que hay que decidirse por una” (Helguera 28; Leñero 9), lo cual se entrecruza con el relato que Norma le cuenta al periodista, acerca de sus historias: “La vida, joven. Mi vida, lo que voy a contarle. Nada importante, pero tan importante como toda vida, por aburrida que parezca, ¿no cree?. Lo que pasa es que cada quien tiene que ir eligiendo a cada momento y eso es lo difícil: tomar decisiones...” (Leñero 24). Desde el epígrafe del texto se sugiere que el relato va a estar marcado por las decisiones de los personajes, y eso nuevamente se hace presente en las palabras de Norma. En este punto, es posible hacer una lectura alegórica entre juego y vida pues, como en el ajedrez, para Norma la vida consiste en hacer elecciones y asumir sus consecuencias, por lo que el desarrollo de la vida de una persona tendría correlación con el desarrollo de un encuentro de ajedrez.

En contraposición con la idea de que tomar una decisión impide que las otras ocurran, la novela realiza un juego propositivo al intentar abordar la multiplicidad de repercusiones que tengan las decisiones de la protagonista, lo cual se sugiere con el segundo epígrafe del texto, perteneciente al texto “El jardín de senderos que se bifurcan”:

En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina las otras; en la del casi inextricable Tsui Pen, opta – simultáneamente- por todas. Crea, así, diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan. De ahí las contradicciones de la novela (Borges 480; Leñero 9).

A partir de la idea borgeana de los senderos que se bifurcan continuamente, en el texto del escritor mexicano se busca la simultaneidad de las historias, es decir, historias paralelas en donde la protagonista pueda vivir varias vidas, al elegir muchas de las posibilidades que se le presenten y así experimentar sus consecuencias respectivas. En tal caso, y en contraste con la idea de un juego de ajedrez que avanza linealmente, la novela busca dar espacio a la construcción de variantes en la historia, que se asemejan más al análisis de un juego de ajedrez que a un juego en sí:

Cuando ya llevábamos una buena cantidad de sesiones relatando ella y escuchando yo una historia que la abuela transformaba en complejísima por su empeño en introducir variantes y en saltar de la madurez a la juventud y a la vejez o a la adolescencia, y otra vez a la madurez, a otra adolescencia o a otras de sus varias juventudes. (Leñero 27)

A primera vista parece haber un caos en la narración y muchas veces se hallan contradicciones en ella, que se justifican después, al quedar en evidencia que no es una

gran historia de su pasado la que cuenta, sino que son múltiples variantes de su vida que se ensayan al modo del análisis de un partido de ajedrez.

Serrano realiza una síntesis de las cuatro grandes historias que vive Norma, cada una marcada por su relación sentimental: en primer lugar, una vida con Daniel (el pintor), donde tiene un amorío fugaz que es muy nutrido por el arte, pero acaba con las revueltas populares de México. En segundo lugar, está el matrimonio de Norma con Lucio y su vida en el campo como señora del capataz, la cual está rodeada de celos y engaños amorosos. En tercer lugar, la historia de Norma con Luciano (el pianista), en donde huyen a Europa para alcanzar sus sueños y rompen los lazos con sus parientes en México; por último, se encuentra la vida de Norma junto a Antonio (el médico), su primer novio, la cual se traduce en una adultez y vejez tranquila, atravesada por la estabilidad económica (43).

Las cuatro vidas que relata Norma ocurren de forma entrelazada, como si las cuatro avanzasen al mismo tiempo, pero cada una tiene sus aspectos particulares y sus diferencias, que han sido causadas por las repercusiones de las decisiones tomadas con anterioridad. Estas variaciones en la historias pueden ser consideradas como diferentes formas de interpretar alegorías nacionales, en términos de Fredric Jameson, al pensarlas como tanteos combinados para leer las relaciones humanas – y por ende políticas en México—. Jameson señala que la historia de un destino individual y privado es siempre una alegoría de la situación conflictiva de la cultura y la sociedad (171). Por lo tanto, esta relación se representaría en un sistema variado y alternativo en el cual se ensayan distintos puntos de vista sobre la situación mexicana de la época, a partir de las variantes de la vida de Norma. Lo anterior tensiona las formas de representar la sociedad mexicana y las termina enriqueciendo y complejizando.

Sin pretensiones de ahondar a profundidad en cada una de las alegorías nacionales que es posible identificar (puesto que el foco de interés radica en las consecuencias estéticas que tiene el uso del ajedrez como elemento que construye la estructura de la novela más que a cada alegoría en sí), Se puede afirmar que los contrastes entre las historias representan distintas problemáticas sociales en México del siglo XX. Serrano indica que la época de los 40 en México fue el periodo de transición entre la cultura rural y la vida de carácter urbano, a causa de distintas transformaciones económicas y políticas, que desembocaron en la masiva migración desde el campo hacia la metrópolis, lo que coincide con la infancia del autor (20). Esta transición, entre el estilo de vida rural (tradicional) y el estilo de vida urbano (moderno), se observa en los contrastes que percibe la protagonista en la vida que lleva en Guanajuato junto a sus tíos Lapuente y posteriormente como esposa de Lucio, el capataz; en contraposición con la vida junto a su padre en la capital y posteriormente junto a Luciano en Europa.

Un punto interesante de analizar, que no será posible de abordar en profundidad por las restricciones temáticas de la investigación, es el hecho de que el protagonista de las alegorías nacionales es un personaje femenino, por lo que la estructuración de dichas alegorías está posicionada desde su punto de vista, y de cómo ella habita en los espacios masculinos que va ganando (por ejemplo, los espacio de competición ajedrecística o la dirección de la hacienda tras la muerte de Lucio). No obstante, si se puede identificar que en el estilo de vida rural se observa el sometimiento femenino frente al poder del patriarcado a causa de las pulsiones libidinales adolescentes, que posteriormente cesan y llevan a la mujer a una vida subyugada al hombre sin poder desarrollar sus potencialidades, acompañado, asimismo, de relaciones amorosas fracturadas por engaños. Por otra parte, en las vidas modernas se demuestra más claramente a la protagonista ocupando los espacios

masculinos como lo es el salón de juego del ajedrez en el club de la capital, o a través de la manutención de la vida europea a través de sus trabajos como traductora de idiomas. En resumen, gracias a la representación alegórica es posible apreciar la transición que tiene la vida de la mujer mexicana alrededor de las transformaciones sociales que están ocurriendo, destacando principalmente el contraste que hay en estas formas de vida. Asimismo, En la novela se representa la vida burguesa de la España franquista, a través de la relación de amistad que establece Luciano con la personaje Cristina Basave:

La tal Cristina (...) se sentía la reina de Saba. Ella y su familia se trasladaron a París cuando se instaló la República española y en esta época a la que me refiero, cuando Hitler amenazaba invadir Francia, los Basave iniciaban los preparativos del regreso, ahora que Franco derrotó a los rojos y España retoma el camino a la libertad y del orden: decía Cristina acariciándose con la yema del índice la naricita respingada. (Leñero 194).

Cristina Basave recomienda a Norma y Luciano mudarse de París a Madrid, lo cual facilitaría la subsistencia de ellos por la disponibilidad de trabajo para ambos, y por las mismas ayudas que podían recibir de la familia Basave. En ese camino de lectura, se destaca el contacto que tuvo el autor con el periodo descrito, pues en 1956 logra una beca para estudiar periodismo: “por buen alumno, me becaron para cursar un diplomado en el Instituto de Cultura Hispánica de Madrid. Mi papá se opuso, pero mi hermano me pagó el boleto. El diplomado resultó un curso intensivo de adoctrinamiento franquista” (Cherem 10).

Dicha transición de autoexilio que viven los protagonistas en París y luego en España también se puede leer como una alegoría del exilio que vivieron los españoles en México, tras huir de la guerra civil española. La inversión de los roles y los espacios, en



tanto se representa la vida de exiliados mexicanos en la España franquista, es una forma de representar la vida en el exilio y el apoyo que reciben los exiliados por parte de la ciudadanía del país que los acoge. En ese sentido, Clara Lida indica que la gran parte de los inmigrantes españoles que llegaron a México pertenecían a los “mejores preparados” de España (artistas, profesionales, científicos, entre otros) lo que permitió el desarrollo de la sociedad mexicana en una gran variedad de aspectos (Parr. 3-10), lo que coincide con el alto nivel de preparación de Luciano en la música y de Norma en el ajedrez y en el dominio de lenguas, que termina contribuyendo de una u otra manera al desarrollo cultural en la España de la novela.

Por otra parte, mediante la novela se puede pensar y reflexionar acerca la representación que tiene el jugador de ajedrez a lo largo del texto. Por ejemplo, en las dinámicas del club San Juan de Letrán, en donde Lucas y Norma pasaban sus tardes; en Norma obteniendo el título de gran maestra internacional; o en Benito Palomera como figura de élite en el campo ajedrecístico y su enfrentamiento con el ajedrez mexicano a través de su encuentro en simultáneas. Dentro de este espacio, se puede destacar el caso del ajedrecista mexicano Carlos Torre Repetto (1904-1978), gran maestro mexicano que se retiró del ajedrez profesional en 1925, a los 21 años de edad, tras sufrir un colapso nervioso y una crisis psicótica durante un campeonato de ajedrez (Fine 100-105). Este evento resulta interesante puesto que es el jugador mexicano que más cerca ha estado de obtener el campeonato mundial de ajedrez, pues lo perfilaban como joven promesa, y a causa de ello recibía cuantiosos aportes del gobierno mexicano para sustentarse como deportista de élite (Fine 102). Bajo esa perspectiva, es permisible hipotetizar sobre la conexión que tiene el colapso nervioso de Carlos Torre con el colapso emocional que sufre don Lucas tras perder rotundamente en su enfrentamiento contra Benito Palomera (Leñero

291). Por una parte, se puede señalar que el padre de Norma cargaba con las esperanzas de su club para hacerle frente a los jugadores de élite, así como Carlos Torre cargaba con las esperanzas del pueblo mexicano por ver a un compatriota lograr el campeonato mundial de ajedrez. Por otra parte, se puede señalar a este relato como una alegoría sobre la relación que tiene el ajedrez mexicano frente al ajedrez de nivel mundial:

yo ya estoy viejo y en toda mi vida nunca he tenido la oportunidad de enfrentarme con un jugador... de éstos, de tu categoría. Sí, me doy cuenta, absolutamente me doy cuenta, tú eres de otro nivel. De una clase a la que nunca podremos aspirar los ajedrecistas como yo, porque... porque no sé, porque no pudimos dedicarnos al ajedrez en cuerpo y alma, porque no tuvimos un padre que nos enseñara desde niños, porque nos faltó tiempo, inteligencia, no sé... No tenemos genio suficiente pero a veces olfateamos, sentimos cerca la comezón de esa naturaleza superior y quisiéramos, por una sola vez en la vida aunque sea, medir nuestra pequeñez con esa grandeza, contagiarnos de esa sabiduría, de ese poder, de ese ángel, y tratar de dar el salto al más allá. Yo estoy seguro de que puedo ganarte jugando tú a tú, Benito. Lo presiento. Lo sé. Sólo te pido que me des una oportunidad. (Leñero 278 - 79).

El fragmento anterior corresponde a la primera solicitud que hace Lucas para retar a Benito Palomera en un match que termina con una crisis emocional y posterior suicidio del primer personaje. La petición, casi ruego, describe la posición distante que tiene el nivel de juego de ambos, ya que Lucas, a pesar de ser uno de los mejores jugadores de México según el relato, se percibe a sí mismo como inferior. El dejo de inferioridad va acompañado de cierta frustración por no tener las condiciones necesarias para alcanzar el nivel de élite, sin embargo, también se observa cierto grado de arrebató y entereza en Lucas para enfrentar el

desafío. Toda la mixtura de sensaciones que proyecta este pequeño fragmento se puede leer como el posicionamiento del ajedrez mexicano frente al ajedrez supercompetitivo de nivel mundial, con aires de inferioridad, de frustración, pero al mismo tiempo, de entusiasmo por enfrentar el mundo. En consecuencia, el colapso nervioso de Don Lucas es, en términos alegóricos, representación del conflicto de la sociedad mexicana al verse impotente frente a la violencia que le aqueja considerando, por una parte, que en palabras de Jameson, lo freudiano tiene implicancias políticas directas; y por otra parte, que el ajedrez posee un alto grado potencial de violencia simbólica que se sublima en el juego (Fine 14-44). Como se aprecia, son muchos los caminos de lectura alegórica que se pueden analizar dentro de la obra mediante la clave de las alegorías nacionales, lo cual es señal de la riqueza interpretativa de la obra. Las variantes que se observan en la obra permiten representar, a la larga, la fragmentación de la identidad mexicana y la imposibilidad de una única autorepresentación satisfactoria en la sociedad mexicana, atravesada profundamente por la violencia política y social. Todos los caminos de fragmentación identitaria pueden ser motivo para nuevas investigaciones que trabajen el tema en profundidad, sin embargo, lo que se busca destacar es que ella es posible gracias al juego que brinda el motivo del ajedrez al vincularlo con la estructura de la novela.

Ahora bien, la alegoría de las decisiones y sus consecuencias también se expresa a través de la organización por capítulos de *La vida que se va*. Serrano logra identificar con claridad la organización de la novela a través de sus subdivisiones. Indica que ellas funcionan para ordenar las bifurcaciones que tiene la novela, o más bien, para señalarle al lector la cantidad de posibilidades que la protagonista puede optar dentro de su juego (51-54). Sin embargo, no se considera que dicha organización tenga el objetivo de interesar y dirigirse exclusivamente a aquellos lectores que conocen el ajedrez (como propone

Serrano), sino que se cree que esta organización pretende hacer que cualquier lector entre en el juego de lectura que está proponiendo la novela. Por el contrario, se piensa que la lectura específica para el jugador de ajedrez se propone a través del uso del lenguaje ajedrecístico, aunque esta última también es una invitación al lector no iniciado para adentrarse al espacio de juego, como ya se ha manifestado anteriormente.

La organización estructural de la novela repercute estéticamente a través de las múltiples variantes de la vida de Norma, lo cual implica la consideración de la obra de arte como juego. Este hecho pone en evidencia el potencial creativo de la obra, al explicitar el poder que tiene la literatura para imaginar mundos posibles y así cuestionar el orden de las cosas. A lo largo de toda la obra se hacen guiños a la ramificación de historias que la abuela Norma le cuenta al periodista para recordar su pasado, o más bien, las variantes de su pasado. Sin embargo, la tensión de la alegoría como juego llega a un punto cúlmine cuando la abuela muere y el periodista queda con todas las historias inconclusas:

- qué tontería- por haberse muerto sin desenredar la madeja de esa historia que me dejó embrollada en capítulos y vidas inconclusas, atrapada mi tarea en una leyenda con finales dispersos imposibles de ordenar. Estúpido yo, me repetí porque me dejé engatusar y perdí mi tiempo sin llegar absolutamente a nada, pensé: pensaba herido por el dolor de una muerte que ni siquiera me permitía llorar. (394)

El periodista reconoce haber caído, o haberse dejado caer, en el juego que le propuso la abuela. Cada viernes se reunían para que ella hablara y él escuchara junto a su grabadora, para luego transcribir todo lo que le decía y finalmente terminar de construir un libro que el nieto de Norma dejó inconcluso al morir. Sin darse cuenta, el periodista acudía todas las semanas a escuchar cómo una abuela se disponía a ensayar todas las variantes de su pasado, elaborando y reelaborando su historia, acudiendo a los errores que ella cometió y

eligiendo de nuevo, para intentar eludirlos. Sin embargo, al momento de la muerte, el periodista toma consciencia del ejercicio, llevándolo a sumergirse en el cuestionamiento de su propio pasado. En ese sentido, la gran interrogación que formula este recurso es hacia las decisiones que los lectores han tomado en sus vidas, lo cual resulta en una invitación a revisar el transcurso del propio pasado, que es representado dentro del relato en los pensamientos del periodista: “Tal vez yo podría como la abuela, pensé, regresar al pasado para enderezar el rumbo y elegir otra vida que me hiciera distinto del que soy” (407).

El periodista se ve afectado por las historias que cuenta la protagonista, y en consecuencia, siente la necesidad visitar a las personas que Norma indicaba en sus relatos. Así, llega a visitar al hermano menor de la familia Lapuente, ahora convertido en cura franciscano, que lo lleva a confesarse. En el proceso, recuerda algunos hechos de su pasado marcados por la violencia, que él mismo considera como errores en su vida. Se reconoce a sí mismo como violador de una joven durante alguna fiesta en su juventud, y luego vomita (404-406). A pesar de todo, asume la imposibilidad de retroceder al día en que cometió esa violación y se resigna a vivir con el peso de aquél error, a la necesidad de asumir las consecuencias de sus acciones. Lo anterior le hace concluir que la relación entre juego y vida que se dejaba proponer entre las historias de la abuela no era tal, al menos no para sí. La abuela era capaz de hacer y deshacer su vida a través del relato, pero el periodista es incapaz de hacer lo mismo con sus decisiones, no podía volver atrás, lo cual pone en evidencia la contradicción entre su vida y la vida de la abuela.

La inconsistencia entre la proposición que surge de la abuela y del periodista muestra la oposición dialéctica del ajedrez, cuya alegoría que relaciona el juego, la narrativa y la vida queda de manifiesto. Por un lado, existe el ejercicio especulativo de las vidas de Norma, vinculado al poder de la literatura, que le permiten reconstruir sus

historias una y otra vez buscando las mejores alternativas a sus dilemas. Por otra parte, el pasado del periodista se muestra inalterable, pues está condenado a vivir con las consecuencias de sus actos. El choque de ambas visiones manifiesta el enfrenamiento que el juego propone. El pasado de los lectores, como el del periodista, se mantiene intacto, pero la posibilidad que brinda la literatura logra que los lectores cuestionen sus acciones y asuman las consecuencias. La narrativa se presenta como el espacio de lo posible, en donde se pueden ensayar una y otra vez las variantes, por lo que se presta para ser el espacio ideal para ensayar el futuro.

Probablemente, el suceso narrativo que mejor representa el juego entre la obra y el lector sea el anteriormente nombrado enfrentamiento de Lucas y Benito Palomera, el retador al campeonato del mundo, en una exhibición de partidas simultáneas que realizó este último personaje. En aquella exhibición, el padre de Norma fue el último contrincante en sobrevivir, e incluso tenía posibilidades de victoria. Durante la posición crítica de la fase final de la lucha, Lucas se halla en una encrucijada: “Los expertos sabían, se daban cuenta. Las negras de don Lucas sólo tenían dos jugadas inteligentes para quitarse el jaque: o comer el caballo blanco con el alfil, para el cambio de piezas, o mover el rey a la casilla lateral, hacia la torre, y provocar la persecución de las negras” (264).

En la encrucijada anterior, Lucas se escapa al baño y le consulta a Norma que haría ella en su lugar. A partir de esa situación conflictiva se desarrollan dos historias, según la decisión de capturar el caballo o de alejar el Rey. Dentro de la primera variante, Don Lucas es aplastado por el retador al título mundial, tras lo cual se retira en paz. En esta variante, Lucas envejece al cuidado del doctor Jiménez y de la enfermera de Norma, viviendo con la frustración de nunca haber alcanzado el nivel de ajedrecista de élite, aunque pasaba sus últimos días disfrutando frente al tablero de ajedrez (232). En la otra variante, Don Lucas

logra vencer a Benito Palomera, convirtiéndose en héroe del su club de ajedrez. No obstante, Lucas queda disconforme porque en un encuentro simultáneo su oponente no podía mostrar su verdadero nivel, y busca retar al famoso ajedrecista a un match de uno contra uno, con el objetivo de experimentar el verdadero nivel de la élite. Benito acepta siempre y cuando Lucas apueste una suma considerablemente alta de dinero, lo cual tuvo una resolución fatal para el padre de Norma:

En poco más de media hora el español lo deshizo. Lo puso en evidencia. Lo mostró como un aprendiz del juego-ciencia, no como el talentoso don Lucas del club de San Juan de Letrán. En otras circunstancias se hubiera podido decir: fue una mala tarde para nuestro gran Oro Viejo, ya se repondrá en la revancha. No. Aquí no había revancha ni futuro posible. La mala tarde era una definitiva mala tarde para don Lucas. (291)

Tras haber sido derrotado por el retador del campeón, Lucas experimenta una fuerte humillación y queda increíblemente endeudado, por lo que decide terminar con su vida disparándose en la cabeza. A partir de ese momento, la historia se vuelve a bifurcar, porque se levanta una historia en la que se acepta la tesis del suicidio de Lucas, y otra en la que se cree que no fue suicidio sino asesinato, y Norma intenta buscar venganza de Benito Palomera.

El ejemplo anterior es una pequeña muestra de la gran ramificación de eventos que ocurre en la novela pues, tal como lo indica Serrano, cada subíndice de la novela indica las bifurcaciones que tiene el relato. Entonces, a pesar de que tiene cuatro grandes historias, existen muchísimos universos posibles dentro de la novela, lo que resulta evidencia del

ejercicio especulativo que está presente en el texto gracias al uso del ajedrez como un recurso estructural.

Este ejercicio narrativo demuestra el juego entre escritor y lector a través de la obra de arte como intermediario, lo cual abre las posibilidades interpretativas del lector por medio de las complejas alegorías que se logran desarrollar a lo largo del texto. En consecuencia, el escritor ha hecho su jugada y es decisión del lector escoger cuál de todos los caminos tomar para su lectura. Finalmente, la escritura se cierra indicando la existencia de muchas Normas: “No era un hombre, era una mujer, una anciana con el cabello ondulado. Su rostro, al volverse, me recordó de súbito a la abuela. Era la abuela. Todas las ancianas eran la abuela. Todas la misma. Todas iguales. Todas idénticas” (414). El gesto del texto sugiere que todas las vidas presentadas son perfectamente posibles, que pueden ser la alegoría de la vida de otro, y esa interrogante es la principal virtud que tiene la obra como consecuencia estética del recurso ajedrecístico analizado.



#### 4. CONCLUSIONES Y PROYECCIONES

El presente trabajo ha demostrado la relevancia que tiene el juego del ajedrez dentro de la tradición literaria, señalando su presencia en una amplia gama de obras, lo cual es indicio de la fuerte presencia del ajedrez en las culturas del mundo. Además, se ha puesto en evidencia que la noción de juego en el arte, específicamente en la literatura, mantiene una estrecha relación con las repercusiones estéticas que produce. En ese sentido, la noción de juego en el arte le ha entregado una interesante potencia creativa a la novela *La vida que se va* del escritor mexicano Vicente Leñero, como ha quedado demostrado en el análisis realizado. Esto resalta el poder que tiene la literatura para imaginar mundos posibles y resalta asimismo el potencial revolucionario de la misma, pues invita a los lectores a reflexionar los hechos desde otro punto de vista.

Se ha intentado aportar a la investigación literaria desde diferentes perspectivas: En primer lugar, se ha destacado la relación histórica con la que se ha trabajado al ajedrez en la literatura, lo cual reposiciona el elemento del ajedrez en los estudios literarios. En segundo lugar, se ha logrado levantar una propuesta que abre nuevas posibilidades de investigación frente al elemento del juego y del ajedrez. Se ha esbozado una taxonomía comparativa de las varias formas en la que el elemento del ajedrez aparece en la obra *La vida que se va*, lo que viene a llenar un vacío que los estudios literarios no habían abordado con anterioridad. En ella se han destacado al menos tres formas en las que el ajedrez aparece: como elemento de ambientación, como recurso alegórico y como recurso estructural. Incluso, se ha intentado exponer las repercusiones estéticas que su uso tiene en la obra y en los lectores, resaltando sobretodo la complejidad con la que se van progresivamente construyendo. En tercer lugar, se ha aportado en trabajar con la noción de

alegoría en los estudios literarios, destacando su fuerza como estrategia de lectura que permite poner en juego el entramado ideológico de las obras y su potencial para construir significado a partir de los textos, y que no se agotan ni se cierran con las interpretaciones de los lectores. Un cuarto aporte que puede considerarse para esta investigación es el de subrayar la importancia de la figura de Vicente Leñero como un referente narrativo y creativo en el panorama literario latinoamericano de la actualidad, pues el autor no se ha considerado como uno central dentro de las letras mexicanas, y esta obra no es una de sus creaciones principales, por lo tanto, es un doble ejercicios de centrar la atención en figuras o elementos periféricos.

Dentro de las limitaciones encontradas para este trabajo, se puede señalar la gran cantidad existente de literatura que referencia al ajedrez. Debido a ese inabarcable número de obras, solo se ha realizado una propuesta panorámica respecto al tema que, sin embargo, no es menos valioso para aproximarse al fenómeno del juego – y específicamente al ajedrez- en los estudios literarios. Por otra parte, una segunda limitación corresponde a la gran complejidad y extensión de la novela, pues nos ha permitido analizar solamente unos pocos ejemplos referentes a cada uno de los tratamientos del ajedrez propuestos en la taxonomía. No obstante, cada uno de estos tratamientos es generalizable para la obra en su extensión y también para el resto de los textos literarios que trabajan al ajedrez. Con respecto a la complejidad de la novela, cabe señalar que solo se ha abarcado desde la perspectiva del juego de ajedrez, por lo tanto, para lograr una mayor comprensión de la totalidad de la obra, se vuelve necesaria someterla a análisis desde otras perspectivas. Una última dificultad que tuvo que enfrentar esta investigación es la gran complejidad que posee la noción de alegoría moderna, puesto que abre un gran abanico de posibilidades de

lectura. Por lo anterior, solamente se ha limitado a destacar unos pocos caminos de lectura para las múltiples e infinitas variantes de la obra.

Para pensar las proyecciones que esta investigación puedan tener, se propone revisar y reformular a futuro la taxonomía que se ha esbozado, con el objetivo de complementar, interrogar, enriquecer y nutrir el análisis de las obras que trabajen al ajedrez dentro de sus textos. En ese sentido, este trabajo se proyecta como un punto de partida para investigaciones que deseen enfocarse en análisis rigurosos acerca de la presencia del ajedrez en la tradición literaria universal. Asimismo, dado que el foco de interés estaba puesto en el ajedrez como recurso alegórico y no en las alegorías nacionales, se sugiere retomar el análisis de *La vida que se va* a partir de la cuestionable proposición de Jameson para profundizar detalladamente en su mecanismo de acción y en las implicancias ideológicas y políticas que pone de manifiesto la obra. En este trabajo se ha decidido describirlas de forma superficial, dado que estas eran una consecuencia del uso del ajedrez como recurso, pero ellas mismas ameritan una investigación aparte. Finalmente, se reconoce el gran valor del trabajo literario de Vicente Leñero en la obra seleccionada para el análisis. Debido a que en estas páginas solamente se ha analizado a profundidad una de las cuantas ramificaciones que construyen la novela (el ajedrez como recurso estético), la gran complejidad del texto se ha puesto en evidencia. Lo anterior abre un abanico de posibilidades para analizar e interpretar la obra, lo cual resulta una sugerente invitación para ahondar en el estudio de la misma obra desde otras líneas teóricas.

### Obras citadas

- Ahmad, Aijaz. "Jameson's Rhetoric of otherness and the "national allegory"". *Social text* N°17. Duke university press, 1987.3-25
- Álvarez, Ignacio. "Tres modalidades de alegoría nacional en las narraciones chilenas del noventa y el dos mil". *Revista Taller de letras* N°51, 2012. 11-31.
- Álvarez, Ignacio. "Todos contra Jameson: los alcances de la *alegoría nacional* y su valor para la lectura de dos novelas chilenas recientes". Ponencia presentada al *XIII Congreso internacional de la Sociedad Chilena de Estudios Literarios*. Santiago de Chile, 2004.
- Balbuena, Bernardo de. *Grandeza mexicana*. Madrid: Cátedra ediciones, 2011.
- Benjamin, Walter. *El Origen del Trauerspiel alemán*. Trad. de C. Pivetta. Gorla, Buenos Aires, 2012.
- Borges, Jorge Luis. *Obras Completas*. Buenos Aires: Emecé editores, 1974.
- Borges, Jorge Luis. *Poesía completa*. Barcelona: Editorial debolsillo, 2013.
- Capablanca, José Raul. *Fundamentos del ajedrez: 17ª edición*. Barcelona: Editorial club de ajedrez. 2015.
- Castro, Aida. "León Trotsky, la muerte de un revolucionario". *Diario El Universal*, 21/08/2015. Recuperado el día 29 de diciembre del 2018 de la página web: <https://www.eluniversal.com.mx/articulo/mundo/2015/08/21/leon-trotsky-la-muerte-de-un-revolucionario>
- Cherem, Silvia. "Entrevista a Vicente Leñero: a medio juego". *Revista de la Universidad de México*, 28 de junio, 2006. 7-18.
- Deighton, Len. *Funeral en Berlín*. Trad. Juan Sancho. Barcelona: Aymá. S.A, 1964.
- Dvoretsky, Mark. *Secretos del juego posicional en ajedrez*. Trad. Antonio Gude. Barcelona: Ediciones Merán, 2004.
- Eliot, T.S. *La Tierra Baldía*. Trad. Andreu Jaume. Santiago de Chile: Editorial Lumen, 2015.
- Fernández, Juan Carlos. "Fredric Jameson y el inconsciente político de la postmodernidad". *Comunicación: Revista internacional de comunicación audiovisual, publicidad y literatura*, 2002. 249-264.
- Fernández, Joaquín & Pallarés, Rosario. "El ajedrez en el Quijote". *Literatura infantil y juvenil*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona, 2004. 11-21.
- Fine, Reuben. *Psicología del jugador de Ajedrez*. Trad. Ignacio Gaos. Barcelona: Ediciones Martínez Roca, 1974.
- Fletcher, Angus. *Allegory: the theory of a symbolic mode*. Princeton: Princeton University Press, 2012.
- Gadamer, Hans Georg. *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós, 1991.

- Gadamer, Hans Georg. “Capítulo 2: La ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico: El juego como hilo conductor de la explicación ontológica.” En *Verdad y Método*. Salamanca: Ediciones Sigueme, 2017.143-178.
- Goodspeed, Julie. “Sexual Politics in the wasteland: Eliot’s treatment of women and their bodies in “A game of chess” and “The fire sermon””. *Feminismo/s N°4*: Ball State University, 2004. 117-126.
- Grau, Roberto. *T-ratado general de ajedrez: Tomo 1, rudimentos*. Buenos Aires: Editorial Sopena Argentina, 1990.
- Graff, Erin. “Metapolítica de la alegoría: más allá de Jameson”. Trad. Jimena Jiménez Real. *Transas: Letras y artes de América Latina*. University of Southern California, 2017. En línea, recuperado el 11 de noviembre del 2018 de la página web: <http://www.revistatransas.com/2017/05/26/metapolitica-de-la-alegoria-mas-alla-de-jameson/>
- Helguera, Luis Ignacio. *Peón aislado: Ensayos sobre ajedrez*. Ciudad de México: Pértiga, 2006.
- Hooper, David. & Whyld, Kenneth. *The Oxford Companion to Chess*. New York: Oxford University Press, 1984.
- Jameson, Fredric. “La literatura del tercer mundo en la era del capitalismo multinacional”. Trad. Ignacio Álvarez. *Revista de humanidades N°23*. Junio 2011. 163-193.
- Krogius, Nicolas. *La psicología en el Ajedrez*. Barcelona: Colección Escaques, 1978.
- Lasker, Emmanuel. *El sentido común en el ajedrez*. ePub: Editorial Titivillius, 2008.
- Leñero, Vicente. *La vida que se va*. Ciudad de México: Punto de lectura ediciones, 2003.
- Lida, Clara. “La España perdida que México ganó”. *Revista Letras Libres*. Mayo del 2003. Recuperado el día 28 de diciembre del 2018 de la página web: <https://www.letraslibres.com/mexico-espana/la-espana-perdida-que-mexico-gano-0>
- Martínez, Ezequiel. *Filosofía del ajedrez*. 1ª edición. Buenos Aires: Biblioteca Nacional, 2008.
- Nimzovich, Aaron. *Mi sistema*. Trad. Antonio Gude. Madrid: Editorial la casa del ajedrez, 2009.
- Nunn, John. *Comprender el ajedrez jugada a jugada*. Trad. Alfonso Romero. Londres: Gambit Publications, 2002. Impreso.
- Kasparov, Garry. *Cómo la vida imita al ajedrez*. Trad. Montse Roca. ePub: Editorial Titivillius, 2007.
- Pascual, José. “Las articulaciones semánticas del texto literario: Soneto del ajedrez de Jorge Luis Borges”. *INTI, Revista de literatura hispanoamericana No.20*. Universidad Nacional Autónoma de México. 1984. 1-16.

- Rodríguez, Romina. “La significación alegórica según Walter Benjamín: Límites y potencialidades”. *IX Jornadas de Investigación en Filosofía*. Universidad Nacional de la Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. 2013. 1 - 14.
- Samaritan, Sergiu. *Entrenamiento Sistemático en ajedrez*. Trad. Sergio Picatoste. Barcelona: Editorial Hispano Europea, 2008.
- Serrano, María. *Paralelismos entre el ajedrez y la novela “la vida que se va” de Vicente Leñero*. Tesis para optar al grado de Magister en literatura española: Universidad de Oslo, 2010.
- Tambling, Jeremy. *Allegory*. London: Routledge Editions, 2010.
- Tzu, Sun. *El arte de la guerra*. Trad. Elisabeth Courbet. Barcelona: Ediciones Brontes, 2009.
- Vásquez, Braulio. “El rey en jaque: Alfonso X y el ajedrez”. *Alcante VII: Revista de Estudios Alfonsíes*. Sevilla: Universidad de Sevilla, 2011. 293-328.
- Walsh, Rodolfo. “Zugzwang”. *Obra literaria completa*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 1985.
- Weckmann, Luis. *La herencia medieval de México*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 1994.