Universidad de Puerto Rico

Recinto de Río Piedras

Facultad de Humanidades

Programa Graduado de Estudios Hispánicos

Tesis de Maestría

Acercamientos a Cien años de soledad desde el ajedrez

Félix G. Meléndez Meléndez

San Juan, mayo 2020

Esta tesis está completamente protegida por la Ley de Derechos de Autor. Queda totalmente prohibida su reproducción por cualquier medio sin previa autorización del autor. Todos los derechos son reservados.

Tabla de Contenido

Hoja de aprobación……6

Resumen……..7

Abstract……...8

Biografía……..9

Acercamientos a Cien años de soledad desde el ajedrez ……..11

Dedicatoria……12

I. Una pasión compartida……13

Introducción……....13

Definición, razón para utilizarlo en este estudio y cómo se juega el ajedrez……16

¿Qué significa?.....16

¿Por qué el ajedrez para abordar la novela?.....19

¿Cómo se juega al ajedrez?.....22

Textos críticos……25

El juego, su teorización……...36

Lecturas importantes en el desarrollo de la escritura de Gabriel García Márquez ……...43

II. Historia del tablero, Colombia y la novela……52

Historia del juego……53

Gitanos y ¿la difusión del juego?.....60

¿Cómo se enlazan la historia del tablero, la de Colombia y la de la novela?.....63

Instancias en las que el juego interviene en la novela…….…….69

La geografía imaginada……...…….73

La casa de los Buendía y el juego……...75

La ciudad de los espejos o los espejismos……81

III. Un juego laberíntico……...90

Simbología en los personajes principales……92

Simbología numérica……131

Pistas de otros juegos que resuenan con el tablero……138

Los nombres y su simbolismo……...142

El ajedrez como ejercicio de vida, su presencia en la obra de Gabriel García Márquez..146

Conclusión……..157

Bibliografía……159

Apéndice……..171

Acercamientos a Cien años de soledad desde el ajedrez

Disertación presentada al Programa Graduado de Estudios Hispánicos de la Facultad de Humanidades de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras, como requisito final para obtener el grado de Maestría en Artes.

_____

Félix G. Meléndez Meléndez

Tribunal Examinador:

_____ _____

Fernando Alfonso Feliú Matilla, PhD Fecha

Miembro del Comité Examinar

_____ _____

Bernard Christenson, MD Fecha

Miembro del Comité Examinador

_____ _____

Carmen I. Pérez Marín, PhD Fecha

Presidenta del Comité Examinador

Aprobado con calificación de: _____

San Juan, mayo 2020

Resumen

Esta tesis pretende dar una lectura novel a un texto ampliamente estudiado, *Cien años de soledad*, retomando el diálogo sobre la obra para demostrar cómo aún no se ha agotado. Exploraré el modo en que el juego del ajedrez puede hallarse en la novela. En el primer capítulo se presenta la definición del ajedrez, y abordaré por qué lo utilizo en el estudio y cómo se juega el mismo. Se examinan los textos críticos y teóricos y se observa cómo el ajedrez ha ejercido influencia sobre otros escritores. El segundo capítulo evalúa la historia del juego-ciencia, su influencia en la cultura a través del tiempo. El segundo capítulo cuestiona cómo se refleja la historia en el tablero/ novela y explora las instancias en que el juego interviene en la novela desde los aspectos de la narración. Finalmente, el tercer capítulo sigue las pistas que apuntan al ajedrez en la novela en el contexto de los personajes principales. En este se observa cómo se refleja además la simbología numérica, los nombres de algunos de los personajes y su importancia en el desarrollo del juego. Abordaremos también los momentos en que aparecen otros tableros en manos de distintos personajes y cómo los diferentes juegos en la historia pueden asociarse al tablero. Para concluir haremos un breve repaso a la obra de Gabriel García Márquez observando las instancias en que el juego aparece en sus distintos trabajos.

Abstract

This thesis aims to give a novel reading to a widely studied text, One Hundred Years of Solitude, by resuming dialogue on this work it can be demonstrated how it has not yet been exhausted. The study explores how the game of chess can be found in the novel. In the first chapter the definition of chess is presented, and it discusses why is chess used in the study and how it is played. Critical and theoretical texts are examined and how chess has influenced other writers is observed. The second chapter evaluates the history of game-science and its influence on Culture over time. The second chapter questions how the story is reflected on the board / novel and explores the instances in which the game intervenes in the novel from the narrative aspects. Finally, the third chapter follows the clues that point to chess in the novel in the context of the main characters. This shows how the numbers signify, the names of some of the characters and their importance in the development of the story are also reflections of the game. We will also address the times when other games of board appear in the hands of different characters and how different games in the history can be associated with the board. To conclude, we will briefly review the work of Gabriel García Márquez, observing the instances in which the game appears in his different works.

Biografía

Félix Gabriel Meléndez Meléndez, nace en 1989 y es oriundo de “la isla menos, Morovis”. Nieto de trovadores y agricultores decide cursar sus años universitarios en la Universidad de Puerto Rico Recinto de Río Piedras, clase del 2007, de donde obtuvo el grado de Bachillerato en Humanidades con concentraciones en Estudios Hispánicos y Drama. Ha sido maestro de distintos colegios en el área metropolitana desempeñándose como maestro de inglés, historia y literatura. Fue ayudante de Cátedra para la Prof. Melanie Pérez Ortiz, y miembro de la Junta Editora de la Revista Trasunto (2015-2020). Es miembro fundador de la cooperativa de trabajadores CabaCoop (2019) de ecoturismo sostenible de base comunitaria en Morovis, maestro de Yoga, facilitador, editor. Como poeta ha publicado en diversos espacios, y su primer libro *Entrópico País* (2019) fue publicado en conjunto con el poeta corozaleño Alejandro Medina con la editorial independiente *Mesa*.

Acercamientos a Cien años de soledad desde el ajedrez

"En el Oriente se encendió esta guerra
cuyo anfiteatro es hoy toda la Tierra.
Como el otro, este juego es infinito."
J.L. Borges – "Ajedrez"

Dedicatoria

A quienes me apoyaron fieramente. Sin su firmeza esto no habría sido posible. Triste es la gota que no cae, pues de a poco se llena el vaso, al fin es la hora de brindar. Por y para ustedes. Gracias.

I. Una pasión compartida

Introducción

Existen nichos metafóricos sobre los cuales las prácticas artísticas reinciden y coinciden. La capacidad simbólica de estos espacios es la que ocasiona su magnetismo. El juego del ajedrez con su antiquísima y misteriosa historia, sus piezas, estrategias y tableros ha suscitado una amplia gama de trabajos que demuestran su importancia en el acervo cultural. Desde la artesanía y maestría con la que se construyen y se han construido las piezas, hasta las diversas representaciones en todas las prácticas artísticas, el ajedrez se ha introducido en la cultura de manera contundente. Se trata, más que de un juego de una ciencia, un cálculo, un espacio donde se labran los conocimientos. El Nobel colombiano, Gabriel García Márquez se ha visto orbitando en torno a este espacio simbólico. Su más célebre novela *Cien años de soledad* objeto de múltiples interpretaciones, forma parte de la tradición literaria que hace uso de las posibilidades metafóricas que les brindan a los textos las casillas y las figuras representadas en el tablero.

A pesar de los distintos acercamientos desde los cuales la crítica ha abordado la novela, hasta este trabajo, no existía, que tengamos conocimiento, un estudio crítico que indagara las coincidencias entre la novela y el juego del ajedrez. Por tanto, estamos ante un camino inexplorado. El objetivo principal de este estudio es demostrar cómo *Cien años de soledad*, se estructura, por medio de diversos elementos, como un partido de ajedrez. La novela es la mediadora del partido, el tablero, a su vez que es el fin ulterior, el juego mismo. El partido que media la novela es el que se da entre la familia Buendía y el destino. Si el partido entre los Buendía y el destino acontece en el espacio Macondo, es porque el mismo está contenido en las páginas de la novela. Finalmente, la novela es el juego mismo, puesto

que se desplazan por sus páginas como fichas los personajes, pero son los lectores los que determinan la velocidad del partido, que recrean en la lectura.

La estrategia que se utiliza en *Cien años de soledad* disfraza profundamente el juego a la vez que encanta al lector, no solo en su acepción de gusto sino en su aspecto mágico. De este modo es con el ejercicio de la lectura que se desata la contienda, no existe el juego fuera de la novela, pero no existe la historia de los Buendía sin el juego que los crea. Es por ello que el lector es cómplice de la estrategia del creador del partido, y contendiente de la familia, pues es quien propicia el juego con la lectura. El escritor colombiano se cuestiona la existencia a través de la escritura desde la comprensión de la intrínseca relación que existe entre el juego y la vida. Su obra más reconocida y celebrada esconde esta estructura lúdica. *Cien años de soledad* es el tablero donde se desarrolla el juego.

La crítica en su función primordial es un juego estratégico. Esta se organiza, planifica cómo adentrarse sobre aquello a lo que dirige su mirada para salir victoriosa demostrando su punto de vista**.** Se parte de una estructura propuesta para crear los enlaces lúdicos a los cuales nos referiremos. Al igual que el juego se puede dividir en tres etapas (apertura, juego medio y fin de juego), el estudio será dividido en tres capítulos.

En el primer capítulo abordaremos la definición del ajedrez, el por qué lo utilizamos para nuestro estudio y cómo se juega el mismo. Se examinarán los textos críticos y teóricos que utilizamos de apoyo a la elaboración de nuestro argumento. Al final del capítulo observamos cómo el ajedrez ha ejercido influencia sobre otros escritores, figuras particulares que se vinculan con en el trabajo y formación de Gabriel García Márquez como escritor.

El segundo capítulo se encarga de la historia del juego-ciencia, así como de la avasalladora influencia que ha ejercido en la cultura a través del tiempo. El ajedrez es un juego que utiliza la lógica para su funcionamiento, desde las reglas que rigen a cada uno de los trebejos hasta las estrategias que han de utilizarse para salir victorioso. La lógica según el Diccionario de la Real Academia española: es la "ciencia que expone las leyes, modos y formas de las proposiciones en relación con su verdad o su falsedad." Es por ello que, en adelante, cada vez que denominemos juego-ciencia para referirnos al ajedrez, lo hacemos pensando en que más allá del deleite o placer que puede devenir de mover los trebejos, hay todo un andamiaje lógico que lo convierte en algo más que sólo un juego. En el segundo capítulo nos cuestionamos y contestamos, a partir de distintas nociones que nos presenta la historia, cómo se refleja ésta en el tablero/ novela. Cerramos el capítulo examinando las instancias en que el juego interviene en la novela desde los aspectos de la narración.

El capítulo final comienza siguiendo las pistas que apuntan al ajedrez en la novela en el contexto de los personajes principales. Observaremos cómo se refleja además la simbología numérica, sobre todo cómo se refleja en la familia. Tras esto, dirigimos nuestra atención a la nomenclatura de algunos de los personajes y su importancia en el desarrollo del juego. Asociamos la forma en que el narrador decide nombrar a los personajes, entendiendo que estos están codificados en la simbología ajedrecística. Abordaremos los momentos en que aparecen otros tableros en manos de distintos personajes y cómo los diferentes juegos en la historia pueden asociarse al tablero. Para concluir haremos un breve repaso a la obra de Gabriel García Márquez observando las instancias en que el juego aparece en sus distintos trabajos.

Definición, razón para utilizarlo en este estudio y cómo se juega el ajedrez

¿Qué significa?

Es importante destacar el hecho de que en nuestra lengua la palabra ajedrez solo se utiliza para denominar el juego-ciencia. La definición sobre el ajedrez que estaremos utilizando en este estudio proviene de Gabriel Vicente Maura, quien, en *Evolución del ajedrez 40 siglos: variaciones y algunos datos históricos desde los Grandes Imperios Chinos, siglo XX a.C. hasta el siglo XX d.C.* (1980) estipula que:

> "consideramos Ajedrez a todo juego que se practica sobre un tablero, sin importancia de tamaño, dividido en cuadros u otras figuras geométricas, con o sin colores alternados; utilizando fichas que representen personas, animales o cosas, siguiendo cierto orden reglamentario; entre dos bandos contendientes: con el propósito de que un bando venza al otro mediante la figura central del juego, llamada Rey o su equivalente." (Maura 24)

En la definición de Maura se omite el número de piezas debido a que su trabajo aborda las distintas variantes del juego a través de la historia, registrando en su investigación las transformaciones de éste. Por otro lado, la DRAE define al ajedrez como: "juego de mesa entre dos personas que se practica sobre un damero en el que se disponen las 16 piezas de cada jugador, desiguales en importancia y valor, que se desplazan y comen las del contrario según ciertas reglas". Ambas definiciones contienen un aire de misterio, como si las palabras no fuesen suficientes para describir lo que en el tablero sucede ya que ninguna de las definiciones apunta a cómo se juega este.

Tomando en consideración que no existe otra definición para la palabra ajedrez en español sino aquella que apunta al juego, visitemos la fuente de donde surge la palabra. Encontramos en *Historia general del ajedrez* (1973), que la travesía de la palabra comienza en la mítica India, el juego/ciencia proviene de uno anterior a este, aunque no muy disímil, el *chaturanga*, palabra proveniente del sánscrito y que se divide en dos partes *chátur*

(cuatro) y *anga* (temas), los cuatro temas o cuatro luchas. Este primer juego era jugado por cuatro personas en pareja, cada una con su ejército, además se utilizaban unos dados que era el que abría las posibilidades de moverse[1]. Al pasar a Persia cambia el nombre a *shatrang*. Además de que comenzó a significar "juego del Rey" la parte del azar fue removida al eliminar los dados; es a partir de *shatrang*, que en lo que luego sería España, se transforma a *ax-shatang* y eventualmente a *ajedrez*. Para la época de Alfonso X el Sabio y gracias a una de las más importantes aportaciones de su taller, el *Libro de los juegos* o *Libro de axedrez, dados e tablas* de 1283 se hace posible afirmar que cuando en 1492 se conquista el reino de Granada y se unifica el territorio, ya era un juego practicado y reconocido como importante a través de la Península, y su expansión como imperio nos lo trae a esta parte del mundo. Existe un hecho que debemos considerar, nos insta Maura: "no debemos ni podemos olvidar el período evolutivo anterior al *Chaturanga.* Unos y otros "ajedreces", en conjunto, según su orden en el tiempo, afectados por las circunstancias de época y lugar, producen EL AJEDREZ: juego, ciencia y arte, en una pieza." (Maura 24) Estamos ante una tradición cuyo inicio se pierde en los anales del tiempo y de la historia, pero que sigue presente en nuestras vidas.

Cuando el juego se traslada a Europa, el distanciamiento en la nomenclatura es aún mayor puesto que se comenzó a asociar con las casillas principalmente: "*scacos*, en la baja

[1] El chaturanga según el libro *Historia General*, "Constaba de un tablero de sesenta y cuatro casillas sin diferencias de colores. Los bandos Norte (negras) y Oeste (amarillas) eran aliados y luchaban contra los bandos Sur (verdes) y Este (rojas), que también jugaban de compañeros." (*Historia General* 17) Los trebejos para la contienda eran similares a los que utiliza ahora el ajedrez con un Rajá o Rey, un Elefante que corría todas las direcciones por el número de espacios que se quisiera como ahora la Reina, un caballo que se mueve como el nuestro, un barco que se movía similarmente al alfil y cuatro peones. El chaturanga se regía por una intrincada red de reglas, desde quién comenzaba el turno hasta las distintas formas para vencer en el juego; además que contaba con un elemento del azar, un par de dados, la suma de los dados indicaba el tipo de jugada posible. Cuando se abandonó la costumbre de utilizar dados se le restó el elemento azaroso.

latinidad, *scachi* italiano, *echecs* francés, *scacs* catalán, *schach* alemán…" (Maura 70) Por otra parte está la hipótesis de Mariano Ezcurra, a través de las palabras de Maura se afirma que "el nombre del juego proviene del latín *age dextre*, cuya traducción sería, actúa hábilmente…" (Maura 69) Es gracias a las múltiples maneras de designar un mismo objeto en distintas culturas que se ha buscado en otros orígenes la etimología del ajedrez, dudando del sánscrito.

En lo que compete a nuestro entorno, la tradición que llega a América es la europea. Esta tradición conserva el ajedrez asirio en el cual se representa la ciudad de Babilonia donde según Maura: "el juego representa la batalla de la vida." (Maura 71) Siguiendo esta idea Maura menciona:

> "el mundo se parece al tablero del Ajedrez, blanco y negro, colores que representan la vida y la muerte, la virtud y el pecado. Las piezas son individuos de este mundo que tienen un origen común, ocupan diferentes posiciones, tienen diferentes títulos en la vida, bregan juntos y finalmente tienen un destino común que les nivela. Con frecuencia el Rey queda en el fondo del saco debajo de las otras piezas." (Maura 109)

Los conquistadores que llegaron a suelo americano entendían la existencia a partir de jerarquizaciones, vivían bajo esta y llegaron representándola. Arribaron en nombre de una Reina y bajo un orden monárquico claro establecido, que al igual que el tablero, es imposible trazar cuándo se establece. A la llegada de los conquistadores el juego se encuentra en un momento de transformación importante y de popularidad que lo hace trasladarse por Europa y llegar hasta nuestro suelo. No es sino hasta el siglo XIX con las guerras hispanoamericanas que los países comienzan su proceso de liberación contra los imperios europeos. Habían transcurrido más de tres siglos donde el tablero formaba parte de la cultura, además del modo de entender y transformar el espacio. Esta tradición se

refleja en las distintos escenarios literarios latinoamericanos y también en campeones mundiales de ajedrez provenientes de nuestro suelo.[2]

¿Por qué el ajedrez para abordar la novela?

El ajedrez ha sido modelo metafórico para todos los aspectos de lo cotidiano, además que ha sido aplicado a estudiar la vida político – social de las naciones. En la literatura se ha utilizado tanto para crear como para criticar. Del damero han surgido textos teóricos y piezas inspiradas en este. *El ajedrez de la vida. Una reflexión sobre la idea de progreso en la evolución* (2010) de Jordi Augusti es uno de los ejemplos teóricos, en el mismo se utiliza el ajedrez para llevar a cabo una investigación paleontológica. El artificio del juego ayuda a ponderar y explicar los fenómenos evolutivos que se dan cotidianamente en la existencia. En tales procesos, los individuos son las piezas que se mueven en el entorno/tablero que es la existencia. El crítico Augusti establece que "la evolución aparecería como una gigantesca partida de damas [juego derivado del ajedrez], con unas piezas (los individuos) y un tablero (el entorno ambiental), que es el que determina qué individuos están mejor adaptados a las condiciones reinantes y pueden, por tanto, transmitir sus características a la descendencia." (Augusti 14) Esto es lo que vemos en *Cien años de soledad* la evolución de un entorno con sus personajes combatiendo las vicisitudes de lo cotidiano, nos recuerda Augusti que "el ajedrez de la vida supera con creces la complejidad de la más complicada partida de ajedrez jamás jugada." (Augusti 75)

El referente cultural que ha representado el juego a través de los siglos es innegable. Maura estipula que:

[2]El más famoso de estos campeones lo fue el cubano José Raúl Capablanca quien entre 1921-1927 fue campeón munuradial invicto, y quizá una de las figuras más influyentes del ajedrez durante el siglo XX.

> "el desarrollo literario del Ajedrez en Europa durante la Edad Media no sólo cubre trabajos técnicos sobre procedimientos del juego en sí y la composición de problemas, sino que se extendió a la narrativa poética, principalmente de pasajes históricos y épicos, de cuentos y leyendas relacionados con el juego, muchos de los cuales eran didácticos." (Maura 106)

Esta declaración viene luego de otra muy similar donde el historiador aclara que:

> "la Edad Media fue, quizá, exceptuando el Siglo XX, el período de más actividad ajedrecística en Europa. Entre los años 1000 y 1500 se produjo abundante literatura: poemas, cuentos, leyendas, etc., relacionados con el Ajedrez. A partir de la invención de la imprenta, 1436, la literatura didáctica del juego se incrementó… sin embargo no se produjo literatura sobre aperturas y teoría del juego." (Maura 102)

De estos pasajes podemos apreciar tanto su utilización como recurso didáctico, su influencia en el quehacer literario durante la Edad Media, y cómo sea posiblemente durante el siglo XX, el que lo tocó vivir a Gabriel García Márquez, el periodo de mayor utilización del recurso luego de la Edad Media.

En las posibilidades que brinda el tablero se encuentra la de un tiempo cíclico, donde cabe la historia acumulada y compartida en un espacio contenido, para ser contada y re-contada. El tiempo es cíclico porque cada pieza está destinada a representar el espacio de que su forma dicte y moverse siempre de la misma manera. La novela aborda la historia de la familia Buendía (y la de Gabriel García Márquez como broma y tributo a los suyos) pero también cuenta la historia de la humanidad, la historia de Latinoamérica, la de Colombia, y para ello, utiliza el damero al igual que han hecho diversas culturas a través de las épocas.

Encontramos, entre datos históricos metaforizados o exagerados, nombres, espacios alegóricos, repeticiones, y otros entramados, el ajedrez insertado entre las páginas de la novela, asunto que hasta el presente trabajo no ha sido atendido. Al ser la novela un juego de ajedrez, aplica una de las propuestas de Maura, "hay una característica común que

hermana a todos los ajedreces: la oportunidad que brindan al hombre de utilizar su capacidad creadora para realizar combinaciones puras con el movimiento o facultad de las piezas para lograr unos efectos pre-calculados que le conduzcan a una victoria intelectual sobre su adversario." (Maura 131) Gabriel García Márquez enmarca la estructura de su obra a partir del juego de ajedrez, ocultándolo tras una estratagema de palabras. Esto hace posible leer a Macondo como el tablero que permite el despliegue del juego. Por tanto, si la estructura de la novela es el juego del ajedrez, entonces los distintos elementos de la novela, que responden a la estructura, hacen de la lectura un partido, contendiendo así lector y novela.

Los juegos en la novela son importantes para el desarrollo de la historia y de los personajes. Texto y tablero, son polivalentes en relación al tipo de ideología que se le imponga al ser interpretados. El ajedrez, y su aparente infinidad de metáforas, se nos muestra a través de la novela, escondido tras la narración, ocultado detrás del narrador, como fuerza que guía y enfrenta a ambos, lector y narrador. La novela es la metáfora de un partido, un espejo que se refleja a sí mismo hasta el infinito, reiniciando la partida de los Buendía con cada nueva lectura. Este reflejo, ulteriormente forma parte de ambición innovadora del tablero y de la literatura, Maura reflexiona: "el afán de modificación del Ajedrez, no se estancó con los logros alcanzados en el Siglo XV. La búsqueda continuó, continua y continuará mientras haya hombres intelectualmente inquietos en el planeta tierra." (Maura 139) Gabriel García Márquez como tantos otros hombres intelectuales inquietos, no se estancó en su proceso creativo, y aludiendo a las posibilidades que le brindaba el tablero, diseñó su novela pensando en la lucha que representan las casillas y sus piezas.

¿Cómo se juega al ajedrez?

Dos contendientes se sientan frente a frente, entre ellos un tablero dividido en recuadros de ocho por ocho con alternancia de dos colores, sesenta y cuatro espacios que crean un mundo donde refugiarse y enfrentarse. Cada contendiente tiene un ejército que ocupa dieciséis recuadros, las primeras dos filas más cercanas a su cuerpo, así que queda la mitad del espacio libre para que los ejércitos se enfrenten. El objetivo del juego es poner en peligro de captura inminente la pieza principal del adversario, cuando esto se logra se le conoce como jaque mate, mientras que cuando solo se coloca en peligro y puede defenderse al rey, se dice que está en jaque. En los ejércitos y la forma de ordenarlo está basada la noción de espejo que desde sus inicios se le atribuye al ajedrez, la noción que se enfrentará la dualidad y con ello su gama de metáforas posibles.

Cada ejército está compuesto por los mismos elementos. Consta ocho peones que son el primer flanco de defensa. El peón es el único trebejo capaz de transformarse en "dama" o ascender de posición hasta tener la misma contundencia que la reina, esto si logra llegar hasta la octava casilla en el terreno enemigo. Los peones se mueven siempre hacia al frente, una casilla a la vez (a no ser que sea la primera vez que se mueva, en este caso podría moverse dos casillas adelante). Su forma de ataque es en diagonal.

Tras los peones y ubicados en cada esquina del tablero, se encuentran las torres. Las mismas se pueden mover de modo horizontal o vertical. Esta imponente pieza suele ser de las más temidas en el tablero por su habilidad de desplazarse por la cantidad de recuadros que desee. Con estas estas piezas es posible utilizar movimientos especiales que protegen al Rey, convirtiéndola en pieza clave para la protección de la figura del monarca.[3]

[3] Con las piezas del Rey y la torre es cuando único – y bajo condiciones específicas – se pueden mover dos piezas en una misma jugada, a esto se le conoce como "enroque."

A su lado se colocan dos caballos cuyo movimiento es en forma de L (dos casillas hacia cualquier dirección y luego una casilla a la derecha o la izquierda) lo convierten en una de las piezas más versátiles y escurridizas. El caballo es el único capaz de saltar sobre otras piezas para reclamar una casilla vacía o enemiga. El movimiento del caballo le posibilita visitar todos los recuadros en el tablero sin la necesidad de pisar el mismo dos veces. Luego de los caballos se colocan dos alfiles, uno en la casilla clara y otro en la oscura. Este trebejo se mueve en diagonal siempre en su color y por la cantidad de casillas que quiera.

En el centro del tablero, protegidos por sus súbditos, se encuentran la pieza más poderosa y la más importante, la reina y el rey respectivamente. La reina o dama es la de mayor poder ya que tiene la capacidad de desplazarse en cualquier dirección por el número de casillas que le plazca. El único movimiento que no puede imitar es el del caballo. Luego está la pieza cuya captura constituye objetivo de juego es su captura: el rey. Este solo se mueve una casilla a la vez en cualquier dirección, pero es la pieza clave que se debe proteger mientras se intenta capturar al enemigo.

Desde su origen ha existido una variada cantidad de juegos posibilitados o basados en el ajedrez. Juegos que se desarrollan utilizando distintas reglas; sólo algunas piezas; distintos tipos de tableros; formas únicas de vencer; problemas de ajedrez[4]; etc. En este estudio no estaremos abordando esas otras formas en las que se juega el ajedrez, mas bien su forma clásica de contienda. La novela es su propia variación del juego. Cada individuo utiliza su capacidad creadora cuando se enfrenta al tablero, porque crear y jugar solo es

[4] Los problemas de ajedrez son composiciones muy específicas de situaciones imaginadas donde se dan las condiciones para su resolución.

posible a través de la exploración de lo desconocido que es el camino que trazan las piezas por el damero.

Por lo general se utilizan trebejos blancos y negros. Las blancas comienzan la partida y desde ese momento se alternan entre los contendientes a una movida por turno. Se mueven las piezas de acuerdo a lo que hemos previamente discutido, ningún trebejo puede ocupar el mismo espacio que otro de su mismo color, ni sustituirlo. Cuando una pieza de un jugador ocupa la misma casilla que la de su contraparte entonces esa pieza queda fuera del juego. Cada movimiento en el tablero crea un nuevo mapa de posibilidades para los contendientes. Aunque una vez comenzado el encuentro entre ambos ejércitos se trata de un ejercicio continuo donde luego de cada movida le toca al adversario. El juego se divide en tres etapas para facilitar su estudio, estas son: apertura, juego medio y final de partida.

Lo que se conoce como *apertura* se da desde el primer movimiento de las blancas, ya sea de peón o caballo (las únicas que se pueden mover inicialmente) y dura más o menos hasta la movida número dieciséis de las negras (o treinta y dos movimientos en total). En esta parte del juego se van desarrollando las tácticas a seguir, se tantea al oponente, suele no tener la misma velocidad que las otras dos partes. Hay jugadas que requieren gran estrategia y suerte donde al ejecutarse el juego podría acabar en jaque mate antes de llegar al *juego medio*.

Alrededor de la trigésimo segunda jugada, cuando las fichas están desplegadas y el medio del tablero está ocupado por ambos ejércitos, se considera que comienza el *juego medio*. El mismo funciona desde múltiples direcciones porque ya la mayor parte de las piezas dejaron su posición inicial. Por tanto, en lo esquivo de proteger y atacar

simultáneamente, y las posibilidades que van transformándose con las movidas, el juego es epitomizado por un intercambio que parece un error fatal o un sacrificio estratégico y que sólo se descubre cuando haya caído uno de los reyes. Esta parte puede alcanzar una velocidad de vértigo cuando comienza el intercambio de piezas, ya sea cambio de posición o cambio porque la han capturado, es en el juego medio donde se inclina la balanza hacia aquel contendiente con mejor estrategia.

Uno de los momentos de mayor importancia de la partida ocurre cuando alguno de los jugadores toma control del centro del tablero, esto debido a la importancia del mismo para el despliegue de las piezas. La parte final o fin de juego, también conocida como *final de partida*, comienza cuando ya quedan menos trebejos en el tablero, y el peligro hacia los reyes se vuelve cada vez más inminente. No hay un momento determinado donde se establece el comienzo del fin de partida, como ocurre con el juego medio. Aunque una consideración importante que puede argumentarse como el inicio del fin de juego es cuando comienzan las amenazas al rey o los distintos jaques. Gana la partida aquel jugador que logra hacer que el rey adversario no tenga cómo defenderse.

Textos críticos

Desde su publicación en 1967, *Cien años de soledad* marcó un hito no sólo en la carrera literaria de Gabriel García Márquez, sino en la historia literaria. Las críticas surgidas desde entonces lo demuestran. Críticas que continúan viendo la luz, ampliándose así el legado de este autor caribeño. La ambigüedad de la novela ha posibilitado que las interpretaciones se desplacen de manera entrópica como solo ocurre con las obras maestras. Su profundidad y complejidad, así como su sencillez (qué mejor rasgo que su ironía) ha

provocado que en torno a ella se elaborara una cuantiosa bibliografía. Es por eso que haber hallado, tras medio siglo de crítica, qué decir que pueda ser novel sobre Gabriel García Márquez, ha sido el resultado de esfuerzo y azar.

El aspecto lúdico de la novela ha sido el aspecto de la obra en el que menos se ha detenido la crítica. Dicho aspecto ostenta un papel protagónico en los escritores del llamado *Boom* latinoamericano. Como uno de los representantes de este movimiento, Gabriel García Márquez también ha sido objeto de investigaciones que demuestran las distintas formas en que la obra responde al juego de la literatura. Como hemos apuntado, hasta esta investigación, no hemos observado que la crítica se haya ocupado de analizar la influencia que tiene el ajedrez en la estructura de la novela. Con esta aportación intentamos establecer o profundizar enlaces de Gabriel García Márquez con otros artistas y épocas históricas que también utilizaron el tablero como recurso. Además, nos proponemos retomar el diálogo de la obra demostrando cómo aún no se ha agotado. Esperamos que este acercamiento provoque nuevas visitas a la obra de este autor, o sirva como modelo de acercarse a otros textos desde el ajedrez. En el breve recorrido cronológico a través de la crítica que ofrecemos a continuación, repasamos lo que se refiere al aspecto lúdico en *Cien años de soledad* de entre la cuantiosa crítica que existe de la obra de Gabriel García Márquez en general y la novela en particular, aunque también se establecen diálogos con críticos que se ocupan de otros aspectos pertinentes a este estudio.

Josefina Ludmer publica en 1972 *Cien años de soledad: una interpretación*, el primer estudio centrado en la novela. Establece cómo la novela da vueltas en sí misma, se repite como un espejo. Demuestra la división que existe en términos de regímenes autoritarios en la casa, dividiéndose estos en las parejas José Arcadio/ Úrsula, y a partir del

capítulo X (el reinicio de la partida) con Aureliano Segundo/ Fernanda. Basa su estudio en los elementos formales de la obra, como la cantidad de capítulos, la forma en que se estructura la familia, los profundos significados que esto tiene. A partir de la organización familiar, el árbol genealógico tiene gran influencia para Ludmer se divide en un "par de clases semánticas: la clase Aureliano y la clase José Arcadio", donde "cada clase contiene cuatro miembros (personajes)." (Ludmer 13) La suma de estos elementos es ocho. Es como si los miembros de la familia respondieran en cantidad, y veremos cómo en significación, al número de piezas principales del tablero. Además, ve en la figura de Melquíades, no tan sólo al autor de los manuscritos, sino el sujeto que potenció todo lo sucedido en Macondo con la simple estrategia de despertar en el padre el interés por el mundo exterior. Dirá la crítica: "Melquíades cambió a José Arcadio Buendía: ese forastero sin historia suscita en el padre, a través del choque de la civilización con una cultura en estado bruto, la apertura del mundo imaginario, de la letra, del descubrimiento. Con él comienza *otra vida,* que se opone a la vida anterior (la vida práctica y social): el exilio, el encierro, el descuido de la realidad inmediata..." (Ludmer 28) La importancia de la figura de Melquíades la rescatamos en el tercer capítulo, por ahora vale observar que lo que suscita en uno de los fundadores de Macondo es el mismo enajenamiento o abstracción social-mental en el que incurren los jugadores extasiados con las piezas.

De acuerdo con Carmelo Gariano autor de "El humor numérico en *Cien años de soledad*" (1978), el juego con los números en la obra representa una especie de burla a la exactitud que este lenguaje pretende representar. Una de las razones de que el crítico apunte a los números es porque considera que "fuera de la ciencia, la vida de los números es muy curiosa." (Gariano 443) esto le lleva a adjudicar al humor la utilización de los números: "la

exactitud de los actos incongruos anima el resorte más certero del humor." (Gariano 448) A pesar de que el crítico argumenta que los números son utilizados como recurso humorístico y que su inclusión no necesariamente aporta significado a la novela menciona cómo "el número de instantes vividos corresponde al número de palabras de la profecía, y la fuerza que arrastra hacia la palabra final es la misma que desencadena la hora cero" (Gariano 448). Existe en la enumeración una funcionalidad que responde a la estructura del ajedrez. Encontramos que muchas de las instancias donde se enumera son dígitos múltiplos que se asocian al tablero, dos, cuatro, ocho, dieciséis, siendo los más comunes. En los números se esconden secretos, sólo hace falta pensar en las cifras mágicas de la cábala, o la utilización de la precisión matemática para la ciencia y el tablero. Ha sido a partir de la enumeración cifrada que se arma el manuscrito que nos trae la historia de los Buendía.

El primero en acercarse al texto de García Márquez con una mirada propiamente lúdica fue Enrique Giordano con su ensayo "Play and Playfulness in García Márquez' *One Hundred Years of Solitude"* (1988). Se cuestiona el concepto de juego para elaboración de su argumento utilizando a uno de los padres de la teoría del juego Johan Huizinga. Cuando menciona al creador de la teoría del juego menciona Giordano: "Huizinga defines play as a well-defined action, different form everyday life, whose supralogical dynamics create a separate level of reality, which is endowed with rhythm and harmony within a perfect temporospatial frame" (Giordano 217). A partir de esta definición podría afirmarse que Macondo comienza como un juego que se va complicando sobre sí mismo. Parte de la interrogante del crítico recae en el hecho de que no existe aún el modo de diferenciar una realidad lúdica de una no-lúdica, ni tampoco ha sabido la crítica discernir la manera en que

los textos lúdicos varían entre ellos. Giordano hace una interpretación política de la novela en la que procura limitar los caudales de posibilidades interpretativas que suscitan de ella. Señala en su artículo, con el peso semántico que conlleva, que: "in *One Hundred Years of Solitude* space is neither solipsistic nor abstract: it is exclusively Latin American" (Giordano 219). El crítico enmarca la novela en un espacio geográfico determinado y determinable en la historia. Su mirada refleja a perfección el sentido de otredad del cual los artistas del Boom comprendieron ser objetos y ante la cual tomaron acción. Pero la geografía de Macondo tiene sus fronteras en el borde de la tinta. La literatura trasciende las estructuras de poder ya que se niega a unirse a los juegos de la cultura. De acuerdo con Giordano: "we discover at the end that the text negates itself and erects itself *as reality of the world, world invented be the world* and that it only exists as a *magical word*…"[5] (Giordano 223) El juego, con sus dinámicas supralógicas crea distintos niveles de la realidad, hasta que aceptamos que, dada las reglas de éste, el realismo es aceptado como parte del mismo. El partido es una realidad inventada que bien puede considerarse mágica, por las características simbólicas que posee. Cada pieza significa en tanto que se encuentra dentro del partido.

El crítico Nicasio Urbina publica en 1992 el ensayo "*Cien años de soledad* un texto lúdico con implicaciones muy serias". No se trata en este caso específicamente del juego de ajedrez, sino de cómo lo lúdico tiene importancia dentro del discurso narrativo. Este crítico es partidario de entender la novela como objeto de entretenimiento "a pesar de la seriedad de los temas abordados en *Cien años de soledad* y del pesimismo con que termina la novela, es innegable que se trata de una novela cómica" (Urbina 37). No obstante,

[5] Bastardillas del autor.

comprende la seriedad que los juegos aportan a la estructuración de la comunidad, ya que los juegos en la novela son una "serie de dispositivos que se van activando a medida que el lector penetra en las páginas de la novela y termina envolviéndolo en una red intrincada y sutil… el juego se plantea así como una actividad primigenia que da forma y sentido a la existencia y permite el conocimiento de los géneros supremos de las cosas" (Urbina 138). El investigador observa que en la percepción de espacios cotidianos es donde se nos muestra lo lúdico. El acuerdo implícito de cada lector se pacta con la lectura. Una vez se abre el libro, nos sometemos a la intrincada red de leyes que rigen dicha lectura. Con cada nuevo acercamiento estamos más lejos de la primera lectura y se reinventa la novela a medida que la leemos. Para Urbina, el autor y el lector entran en un espacio de complicidad y no de adversidad. Este argumento es problemático ya que el lector es parte del juego del narrador, por lo que se convierten necesariamente en adversarios. Propone que la novela nos hace cuestionar nuestra existencia, la realidad física y la metafísica, hace que nos enfrentemos a nuestra ontología. Apunta el crítico:

> "toda la obra está concebida como un juego, un refinado artefacto lúdico lleno de insinuaciones y trampas, poblado de guiños al lector, pistas falsas, alusiones autorreferenciales e intertextuales, datos desproporcionados y falaces, juegos sintácticos que desarticulan la continuidad cronológica del discurso, creando así un juego de espejismos y disyunciones temporales que comporta uno de los grandes aciertos de la novela." (Urbina 138)

Este artefacto lúdico al que hace referencia bien podría ser el tablero/ Macondo sobre el cual se desplazan las fichas/personajes.

En el ensayo "*Las mil y una noches* y *Cien años de soledad*: falsas presencias e influencias definitivas" (1992), Urbina propone que el conjunto de relatos árabes "forma parte del material narrativo que sostiene el sistema literario propuesto implícita y explícitamente en la obra." (Urbina 321) Cierto es que a lo largo de la novela varios

personajes leen este libro, sobre todo Aureliano Segundo y Aureliano Babilonia, sin embargo, nunca se menciona su título. Respecto de ello menciona Urbina:

> "en rigor la obra que se encuentra en el cuarto de Melquiades no es ninguna edición particular de *Las mil y una noches*, sino una especie de prototipo de la misma. Como tal, esta contiene no só1o las historias que se pueden leer en cualquiera de las ediciones que circulan, sino también la percepción que el público general tiene de la misma" (Urbina 326).

Resulta apropiado para nuestra investigación semejante dato, ya que al explorar entre las noches de los relatos hemos descubierto que en repetidas instancias se aborda el juego de ajedrez dentro de la narración. Ejemplo de esto es la historia de la decimotercera noche donde Sherezade hace la historia de un rey al que un mago había convertido en mono, cuando lo presentan ante un rey de otro reino este lo convida a jugar un partido de ajedrez y el primate gana las partidas, de este modo logran descubrir su historia.

Por otra parte, uno de los textos biográficos más importantes de Gabriel García Márquez es el publicado en el 2008 por el destacado crítico Gerald Martin, *Gabriel García Márquez: A Life*. Constituye la primera publicación de su biografía en inglés. Entre sus páginas encontramos los detalles de una infancia atravesada por las historias de lo fantástico y la violencia: "one of Gabito's own first memories was of soldiers marching past the Colonel's house" (Martin 174). Si es cierto que gran parte de la novela se desarrolla en la casa de sus abuelos, descubrimos con Martin que Aracataca estaba dividido como una cuadrícula, un tablero. Uno de los detalles que rescatamos del libro que tiene una resonancia importante para nuestra investigación, es una de las relaciones importantes de Gabriel y el Coronel:

> "Some of Gabito's most enduring memories were of "the Frenchman," really a Belgian, known as Don Emilio, who also arrived after the First World War, on crutches, with a bullet in his leg. A talented jeweler and cabinet maker, Don Emilio would play chess or cards with the Colonel of an evening until the day he went to

> see All Quiet on the Western Front and went home and killed himself with a slug of cyanide." (Martin 260)

El personaje, reaparece en sus textos. Lo encontramos en su primera novela *La hojarasca* (1955) donde se introduce el mundo de Macondo, y se fusiona el personaje entre el Dr. y Alfredo Barbosa; en *El amor en los tiempos de cólera* (1985) donde reencarna en el personaje suicida Jeremiah de Saint-Amour. Si notamos, esta experiencia con el ajedrez comienza a temprana edad. Previo a insertarse en la literatura, muchas de sus tardes estuvieron dedicadas a ser testigo de los largos partidos de ajedrez de su abuelo con Don Emilio.

Mercedes López- Baralt, en su maravilloso libro *Una visita a Macondo: manual para leer un mito* (2011) entre otras ideas, propone leer la novela como un largo poema mitológico, una especie de épica moderna. Para ella lo que se debate en la novela, no es otra cosa que la contienda entre *Eros y Tánatos*. Dicha dualidad puede ser interpretada a partir de nuestra noción ajedrecista sobre la novela, pues las nociones del bien y el mal, la vida y la muerte, el yin y el yan se representan en los colores de las piezas. En la novela los juegos son de suma importancia para el desarrollo de la comunidad. Estos determinan algunas de las reglas de la convivencia pueblerina, por ejemplo, en Macondo no es hasta que se reinicia la partida, una vez ha muerto uno de los fundadores más importantes, José Arcadio, que se vuelve a jugar gallos. Previo a su defunción este juego estaba prohibido por el peso trágico que cargaba y que se mantuvo en la memoria colectiva durante la primera etapa del pueblo. En cierto modo los juegos también marcan y guardan la historia. Es gracias al juego que enemigos de ideales logran entenderse, como el padre Nicanor y José Arcadio en el juego de damas chinas, que es una de las múltiples maneras de utilizar el tablero de sesenta y cuatro casillas. Pero la holganza no se traduce en un destino mayor

en el que se enfrenten al destino como un juego, sino que éste se da en las cotidianidades. La importancia de lo lúdico para la investigadora es que se trata de una forma de sobrevivir a la realidad, de estructurar la vida a partir de ello. Todos los personajes de algún modo juegan. Ahora bien, cuál es el rol que éstos desempeñan es parte de los asuntos que serán abordados.

Interesantemente en el 2017 se publicaron dos ensayos electrónicos que enlazan el trabajo de Gabriel García Márquez con el ajedrez. Óscar Domínguez relata las distintas experiencias de Gabriel García Márquez con el tablero y algunos de los momentos que este irrumpe en su obra. Domínguez, hasta donde hemos encontrado, ha escrito dos ensayos referentes a García Márquez y al tablero: "Ajedrez desde la hamaca del General" y "Ajedrez en la obra de García Márquez" publicados en el 2017 – ambos abordan las mismas obras de Gabriel García Márquez. Por ello es que hemos escogido "Ajedrez en la obra de García Márquez" pues es de mayor extensión y tiene incluido lo que se plantea en "Ajedrez desde la hamaca del General". La nota está dividida en tres partes, apertura – medio juego – final, igual que el juego de ajedrez. En la primera parte alude a las notas que aparecen sobre el juego en la autobiografía del Nobel quien cuenta las "mudas e interminables" (*Vivir para contarla* 100) partidas que solía su abuelo disputarse con el belga. Hay un hecho al que apunta Domínguez, y que aparece en la autobiografía de Gabriel García Márquez, una frase dictada por el niño Gabriel – que más tarde aceptaría como su "primer éxito literario" (*Vivir para contarla* 106) – al abandonar la casa del amigo suicida de su abuelo, hace un comentario que contiene ocho palabras, y tienen que ver con el tablero – "el Belga ya no volverá a jugar ajedrez." (*Vivir para contarla* 105) El hecho de que, al escribir sus memorias, considere como primer éxito literario una frase que tiene que ver

con el ajedrez nos da un atisbo de la importancia que tuvo en su desarrollo como persona y como escritor afamado el tablero. Sabemos por su autobiografía que el maestro de ajedrez León Grieff, de quien llegó a ser amigo de libros y sustancias etílicas le "enseñó a mover sin arte ni fortuna las piezas del ajedrez" (*Vivir para contarla* 281). Su apasionamiento por las piezas le lleva a intentar aprender sin éxito el juego con el cual su abuelo gastaba largas horas, puede esto haberlo hecho que llevase su utilización a las letras.

Lo que establece Domínguez como juego medio son dos de las novelas Gabriel García Márquez, *El amor en los tiempos del cólera* (1985) y *El general en su laberinto* (1989). Sabemos que la pareja de amantes al inicio de la primera novela se dedica a jugar al ajedrez, tanto es así que el médico Juvenal Urbino llega a inspeccionar el cadáver de su amigo y se topa con una partida inconclusa en la que su amigo perdería irremediablemente en las próximas cuatro movidas. En el caso del *General en su laberinto*, el narrador utiliza el juego en varios momentos y en uno de ellos alude al aspecto estratégico y al tipo de memoria fotográfica que ayuda a muchos de los jugadores de ajedrez:

> "esa misma noche se encerró con sus oficiales, y trazó la estrategia con gran precisión, describiendo los accidentes del terreno, moviendo ejércitos enteros como piezas de ajedrez, anticipándose a los propósitos menos pensados del enemigo. No tenía formación académica siquiera comparable con la de cualquiera de sus oficiales…pero era capaz de concebir una situación completa hasta en sus últimos detalles. Su memoria visual era tan sorprendente, que podía prever un obstáculo visto al pasar muchos años antes, y aunque estaba muy lejos de ser un maestro en las artes de la guerra, nadie le superaba en inspiración." (*El general en su laberinto* 119)

Sin duda esto demuestra un conocimiento del juego que va más allá de solo conocer el movimiento de las piezas o estrategias a ser utilizadas, estas líneas nos muestran a un Gabriel García Márquez capaz de comprender las profundas complejidades de la psique de un jugador. Anota de forma atinada Domínguez cuando señala que algunos de los

personajes de Gabriel García Márquez que mueven las piezas "lo hacen con más ardor que técnica." (Domínguez)

La parte final del ensayo de Domínguez aborda la nota periodística de Gabriel García Márquez, "La larga noche del ajedrez de Paul Badura Skoda" una crónica de una noche entre apasionados amigos y maestros del juego, así como *Noticia de un secuestro* (1996) y cómo los cautivos se ayudaban a sí mismos a través del movimiento de las piezas. Hay una particularidad a la cual Domínguez alude, que se encuentra en la carátula del libro. El cineasta Rodrigo García Barcha, hijo del novelista, estuvo a cargo de la misma y en ella coloca una torre – emblemática pieza del tablero. Comenta además el crítico que "el ajedrez para los cautivos es una extraña forma de ejercer la libertad." (Domínguez) Como se puede apreciar, ninguno de los ejemplos utilizados por el crítico se refieren a *Cien años de soledad*.

Uno de los encantamientos que tiene para los latinoamericanos cuando leemos *Cien años de soledad* es el reconocimiento de una cultura familiar, el desdoblamiento frente al espejo que nos celebra y nos reinventa. De este hechizo es parte Álvaro Mutis cuando para la edición conmemorativa de la novela en el 2007 nos revela en "Lo que sé de Gabriel" que: "no puedo leerla sin cierto sordo pánico. Toca vetas muy profundas de nuestro inconsciente colectivo americano. Hay en ella una sustancia mítica, una carga adivinatoria tan honda, que pierdo siempre la necesaria serenidad para juzgarla." (*Cien años de soledad* XIV)

¿Cómo será la magia para los lectores a quienes ha cautivado alrededor del mundo? ¿Qué secretos la devela a ellos éste complicado tablero? El ajedrez está libre de las reglas de la cultura, pero sujeto a su propio sistema, así también ocurre con los textos literarios.

El carácter ingenioso de los escritores realistas mágicos latinoamericanos estuvo en el haber reconocido la mirada de otredad que se les dirigía desde los países europeos y a partir de ella crear algo nuevo. Esta mirada de otredad, y este encuentro de la crítica ante un objeto polivalente y novedoso ha suscitado el caudaloso e intrincado camino crítico sobre el cual apenas hemos navegado.

El juego, su teorización

"La ausencia de significado trascendental extiende hasta el infinito el campo y el juego de la significación."
J. Derrida

Un juego se considera estratégico cuando puede ofrecer a sus jugadores más de un camino a la victoria. La literatura no puede sino ser estratégica, las transformaciones de ésta a través del tiempo así lo demuestran, su forma de adaptarse y moldearse para darnos una imagen de la sociedad a través de los tiempos incluso si sus autores puedan poner en riesgo su vida, por ejemplo, los textos que critican desde estados de censura – el Siglo de Oro español siendo uno de los representantes históricos de tales prácticas, y para la época de Gabriel García Márquez fueron las dictaduras latinoamericanas.[6] La teorización debe ser un enlace dinámico entre lo que sucede en el texto y las conversaciones que éste tiene con las ideas a las cuales se pretende mostrar su conexión.

La disciplina de la teoría del juego inicia hace poco más de un siglo cuando el filósofo y matemático Ernst Zermelo publica el ensayo "On an Application of Set Theory

[6] En un reportaje digital de El Espectador titulado: "La faceta política de Gabo" del 22 de abril de 2014 aparece lo siguiente: "Muy temprano sintió los rigores de la censura cuando tuvo que esconderse bajo un seudónimo, Septimus, para esquivar los censores del gobierno de Rojas Pinilla en sus columnas en El Universal. Décadas más tarde, durante el gobierno de Turbay Ayala, recurriría al exilio para poner a salvo su pellejo de una detención casi segura por los militares bajo el amparo del Estatuto de Seguridad." Sin duda *GGM* siempre estuvo activo en la vida política y claro con sus ideales.

to the Theory of the Game of Chess" en 1913 donde se cuestiona si el carácter y conclusión del ajedrez pueden ser predeterminadas. El trabajo de este matemático no discute el tablero como se suele jugar. Por ejemplo, no considera las reglas de un empate, sino que aborda situaciones específicas donde uno de los jugadores está en posición de ganar. Los problemas de ajedrez para los cuales propone el sistema para estudiarlos coloca a uno de los jugadores, usualmente las Blancas, en una posición donde tiene que ganar en determinado número de jugadas. Sucedió con el ensayo de Zermelo que al ser publicado en ruso el alcance que tuvo fue limitado. No es hasta la década de los 1990 en que se tradujo al inglés y se reconoció a Zermelo como uno de los precursores de la teoría.

No obstante, el ensayo sienta las bases para que luego John Von Neumann (considerado el padre de la teoría del juego) junto a Oskar Morgenstern en 1944 desarrollaran lo que se conoce como la estrategia del juego o *game theory*. El término *Game Theory* es un término sombrilla acuñado para interpretar el lado racional de las ciencias sociales. Al ser aplicado a la literatura esta racionalidad se transforma de acuerdo al texto. Esta teoría primero fue pensada en términos económicos, pero ha demostrado ser un aliado útil en un sinnúmero de campos.

Hay dos modos de acercamientos que se distinguen en la teoría del juego. En el primero se encuentran los juegos cooperativos donde se establecen acuerdos, promesas y tratados previos a comenzar el juego (aquí no están contempladas ni aplicadas las reglas pre-establecidas), puede ser que haya grupos de aliados participando en conjunto. El segundo acercamiento es el no-cooperativo que se concentra en las decisiones estratégicas que los individuos utilizan para alcanzar su meta. Sin duda el ajedrez participa de la segunda de estas formas lúdicas.

Von Neumann y Morgenstern establecen que existe una variedad de juegos con características particulares. Por ejemplo, los juegos de azar, no se rigen por los mismos principios que los de estrategia. Por tanto, es necesario tomar sendas distintas al momento de interpretar los resultados de cada uno de los juegos. Azar y estrategia son las principales categorías de las que parten estos investigadores para formular su teoría, sin embargo, existen juegos que utilizan el azar y la estrategia simultáneamente. Aunque los teóricos afirman que no existe el azar en el ajedrez debido a sus características, pensamos que sí existe en cada jugada la potencialidad del azar cuando un jugador hace determinada movida esperando cierta respuesta de su oponente y éste no reacciona como esperaba. Aun así, el ajedrez forma parte de la categoría de juegos de suma cero.

¿Qué es un juego de suma cero? Para ser considerado como un juego de suma cero debe el mismo cumplir con las siguientes características: es un juego *finito*, existe un determinado número de movimientos, en algún momento y dado el objetivo del juego (poner en peligro inminente de captura al rey opuesto) este habrá de acabar. Es de *suma cero* porque todo lo que gana un jugador es lo que pierde su oponente y sólo puede hacerse una movida por turno, mientras menos piezas le quedan al oponente las posibilidades de vencerlo van aumentando exponencialmente. Por último, es un juego de *información completa* puesto que ambos jugadores conocen las opciones exactas de su oponente, cada uno sabe cómo pueden moverse las piezas del otro. Está cada jugador observando desde arriba, como si de dos demiurgos se tratara, sus opciones y las de su oponente. Aunque los jugadores conozcan las opciones exactas de su adversario, siempre se desconoce el movimiento que hará el otro.

El ajedrez como sistema tiene dos componentes, el estructural y el procesal. Sabemos la estructura del ajedrez, las reglas, condiciones y turnos para que sus fichas se desplacen por el tablero, pero no podemos imaginar cómo será el proceso a través del cual se expresen estas reglas. Las reglas son las mismas para ambos jugadores, así como la cantidad de piezas, y el tiempo que tienen para tomar decisiones, pero cómo se darán los movimientos, con cuanta belleza o gracia es un misterio y una magia, encima de un camino a trazar sobre el tablero. En su ensayo "Muerte de reyes" (2009) George Steiner hace una analogía entre la música, las matemáticas y el ajedrez donde sostiene que estas "son metafísicamente triviales e irresponsables. Se resisten a conectarse con el mundo y aceptar la realidad como árbitro… dichas formas no toman en cuenta la realidad, y por lo tanto son ajenas – como ninguna otra cosa – a la autoridad banal de la muerte." (Steiner 80) Junto a estas manifestaciones debemos añadir a la literatura. Crean una realidad alterna a quienes les rodean, aquellos que participan en cualquiera de las actividades antes expuestas se alejan en su momento de lo cotidiano. Es por ello que se considera que el ajedrez puede ser íntimo aliado de la locura. De acuerdo con Steiner: "Para un verdadero jugador de ajedrez, el acto de mover treinta y dos piezas en un espacio de 8x8 casillas es un fin en sí mismo, un mundo muy completo al lado del cual la vida biológica, política o social resulta desordenada, aburrida y contingente," (Steiner 79) pero no se puede ocupar ese otro mundo que es el tablero sin alguien que nos acompañe, y de ahí la necesidad latente del otro.

El ajedrez es un juego para crear contacto entre los individuos, dos personas que buscan compartir una experiencia que les entretenga a la vez que les haga escapar de la realidad, distracción que sirve como ejercicio mental. Es la búsqueda de la inmersión a otra materialidad acompañados. Tal búsqueda puede ser adversa pues según Steiner existe: "en

todo jaque-mate lo que se llama literalmente "suimate"-un problema de ajedrez donde el que lo resuelve tiene que mover sus piezas para darse jaque-mate a sí mismo. En una partida entre jugadores de igual capacidad, si se nos derrota nos derrotamos al mismo tiempo nosotros mismos. De ahí el gusto a ceniza en la boca." (Steiner 84) La necesidad de una contraparte en el ajedrez es la misma que se da desde el juego del lenguaje para la comunicación.

Los estudiantes de Ferdinand de Saussure recopilaron un libro que publicaron en 1916 bajo el título *Curso de lingüística general*. Este libro que surge de las notas de las lecciones de Saussure, identifica el juego del lenguaje con el juego del tablero, "en ambos juegos estamos en presencia de un sistema de valores y asistimos a sus modificaciones. Una partida de ajedrez es como una realización artificial de lo que la lengua nos presenta en forma natural." (*Curso de lingüistica* 113) Por tanto, comprender las reglas del lenguaje es adentrarse en el movimiento de este, así las piezas que cumplen, de acuerdo a su movimiento una función diversa. Cuando nos enfrentamos a un texto literario encontramos que se puede complejizar la comprensión del mensaje porque las reglas no son necesariamente las del habla cotidiana. El valor de las piezas en el tablero va a depender de la posición de estas, pero la posición es sólo temporera, como en el lenguaje y en el caso de la novela, con el desarrollo de los personajes y de la trama. Cada movimiento en el tablero tiene repercusiones en todo el juego y para el otro jugador o para el espectador, es imposible determinar los modos en que afectará al desenlace una jugada, por ejemplo, podría asociarse el vasto número de interpretaciones que ha despertado la novela, como parte de las consecuencias que tuvo la jugada de publicación y que esta resultase ser tan fascinante.

Guilles Deleuze por otra parte, en la *Lógica del sentido* (1970) argumenta cómo "el juego sólo es tomado explícitamente como modelo en la medida en que él mismo tiene modelos implícitos que no son juegos: modelo moral del Bien o de lo Mejor, modelo económico de las causas y de los efectos, de los medios y de los fines." (Deleuze 48) Partiendo de este análisis del juego, podemos argüir que el ajedrez nos ayuda a entender sistemas dinámicos ya que se encuentra lo suficientemente alejado de la sociedad para que ésta lo pueda recuperar y utilizarlo como metáfora aplicada para explicar distintas facetas de la vida o la sociedad. Necesitamos las metáforas para poder pensar y esclarecer los conceptos y en el tablero se encuentra una excelente herramienta para ejercitar distintas facetas del pensamiento.

En el ensayo "Games of Chess: A Model of Literary and Cultural Studies" (1996) de Sacvan Bercovitch, se articula lo siguiente: "chess invites us to extend the analogy form sport to real-life games: chess and war, war and politics, politics and class, class and gender, gender and religion, religion and superstition, hence chess and superstition." (Bercovitch 39). Es posible observar una relación bilateral que se establece en el juego respecto a los aspectos cotidianos de la existencia, si esto así, también la literatura entra en estos campos de significación donde pueden estar enfrentadas o se extiende la analogía entre ajedrez y literatura. Más adelante el teórico menciona cómo:

> "the game gains meaning as a ludic system by its symbolic autonomy from the various realities the symbols transparently reflect. Kingship stands for a certain kind of political system; but at any given time, under any given conditions (democratic, socialist, dictatorial) the terms of kingship in chess are absolute, independent of institutional vicissitudes." (Bercovitch, 40)

El juego crea su propio espacio de la realidad donde su autonomía se limita solo por sus propias reglas, pero no deja de representar un sistema dual en el que uno de los implicados

vence sobre el otro. Gracias a Bercovitch comprendemos que siempre que haya una estructura donde el poder esté centrado hegemónicamente sobre un individuo, es posible adjudicarle a esa figura el término de rey, pero como trebejo del tablero, o sea, líder de ese partido, pero no líder de la partida, ya que alguien más maneja la pieza que es él. Al final, el juego siempre gana, nos sobrevive y se sobrevive a sí mismo. La novela se alimenta de todas las posibilidades representacionales del ajedrez, a la vez que utiliza formas distanciadas del juego, como modo de reclamar autonomía. No tiene por qué seguir las reglas que el tablero le impondría.

Sabemos, o podemos estudiar el proceso de un juego una vez este ha terminado, pero la magia que imanta a los jugadores a este sigue siendo un misterio. Existe una teoría del ajedrez, pero si esta se hubiese descubierto ya no habría juego. Del mismo modo, es por esta razón que reincidimos en la lectura de la novela, porque existe un significado intrínseco que se nos escapa, tal vez un mensaje oculto y que cada lector descifra. La novela, como propuesta literaria y no juego que se debate en el plano físico, no necesita responder en su totalidad a la definición de los juegos de suma cero para utilizar el ajedrez como referente.

El lenguaje que utiliza la crítica no puede sino aferrarse a un juego teórico particular que establece unas reglas de cómo se lee, y que el lector debe poder entenderlas para acercarse a ella, entonces esto también hace de la crítica, un lenguaje estratégico. Bercovitch menciona que el ajedrez ha funcionado como un lugar común en las ciencias sociales, para las leyes de la historia, la estructuración del lenguaje, las reglas culturales de continuidad y para los mecanismos de poder institucionalizados. Ajedrez y literatura tienen su propio lenguaje, pero a su vez son espejos. Esta investigación se detendrá en las distintas

instancias en las que entendemos está presente el juego en la novela. No pretendemos restar mérito a las interpretaciones que hasta ahora existen de la novela, ni siquiera aquellas que hablan del aspecto lúdico de la misma, al contrario, es un diálogo y una integración de dichas interpretaciones para la creación de un modo alterno de mirarla.

Lecturas importantes en el desarrollo de la escritura de Gabriel García Márquez

En el mundo del arte existen figuras claves que han destinado su trabajo al empleo y búsqueda de la dinámica conversación entre las manifestaciones artísticas y el ajedrez. Esta búsqueda crea enlaces de influencia hacia los que la crítica debe apuntar. Esta influencia según el más reciente artículo de Fredric Jameson referente a *Cien años de soledad*: "No Magic, No Metaphor" (2017), "is not a kind of copying, it is permission unexpectedly received to do things in new ways, to broach new content, to tell stories by way of forms you never knew you were allowed to use." (Jameson). Cada autor hace homenaje a sus maestros transformándolos e integrándolos a sus obras, o utilizando métodos aprendidos de estos, aunque dándole su toque diferenciador. Las nuevas posibilidades de representación que pueden o no surgir a partir de un texto o un elemento en la cultura, son desconocidas para éste (quien las crea), y observables para los nuevos creadores. El ajedrez ha encontrado una gama de plausibles modos de insertarse en la cultura.

Quizás una de las grandes figuras en el desarrollo de la escritura de Gabriel García Márquez y que el propio autor acepta y refuta con la misma pasión sea Rabelais (1494 – 1553), padre de la estética de la fealdad, quien publica entre 1532 y 1564 la pentalogía de *Gargantua y Pantagruel*. La última de las entregas, repleta de escenas y elementos

reconocibles en *Cien años de soledad*, nos muestra a Pantagruel y demás personajes presenciando un partido de ajedrez donde las piezas son bailarines que se mueven al compás de la música. El juego es transformado en una mascarada carnavalesca y en espejo de los eventos políticos y militares de la época.[7] No nos detendremos a profundizar sobre la influencia que en Gabriel García Márquez han ejercido los distintos autores a los que haremos referencia, sino que, hacemos mención de la utilización de una herramienta común para ampliar las posibilidades de diálogo entre los autores.

Para el denominado Siglo de Oro español, el tablero fungió como vehículo metafórico. Se hacían representaciones de juegos de ajedrez en la corte con figuras de escala humana, se decoraban los espacios utilizando las cuadrículas del tablero y se les impartían lecciones a hijos de cortesanos utilizando como fuente principal las sesenta y cuatro casillas. Sin embargo, fueron sus autores responsables de popularizarlo. Lope de Vega (1562 – 1635) contribuyó de modo decisivo a través de sus distintas piezas teatrales a dicha popularización. El ensayo de Sergio Negri: "Lope de Vega, fénix de los ingenios, fénix del ajedrez", aborda la utilización del ajedrez en la obra de Lope de Vega. Otra de las grandes figuras y precursor de la novela moderna, Miguel de Cervantes y Saavedra (1547 – 1616), alude en distintos momentos al tablero. En *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* se hacen múltiples referencias al juego. Sin duda, el contexto del juego, donde cabe la posibilidad de trabar la ficción caballeresca con la realidad, sea lo que más acerque la novela. Una de las escenas donde queda demostrada la admiración y conocimiento de

[7] Juan Molina Molina apunta a la correspondencia entre Rabelais y GGM en su ensayo "Hipérbole y belleza. Correspondencias entre García Márquez y Botero" (2011): "en García Márquez se hace evidente el vínculo con las obras de Rabelais, pues tiene como parentesco la acumulación, la hipérbole, la festividad del cuerpo que vive y se desborda por sus orificios." (Molina Molina 2) Por otro lado la influencia de Rabelais la confirma el propio autor cuando afirma que "la influencia de Rabelais no está en lo que escribo yo sino en la realidad latinoamericana, la realidad latinoamericana es totalmente rabelesiana." (*El mundo de Macondo* 64)

Cervantes por el juego se encuentra en el capítulo doce de la segunda parte cuando Sancho, representante de una parte de la clase popular e iletrada (entre otras cosas), cuenta con la sapiencia propia de quien conoce las metáforas que se construyen a partir del juego: "Brava comparación – dijo Sancho – aunque no tan nueva, que yo no la haya oído muchas y de diversas veces, como aquella del juego de ajedrez, que mientras dura el juego cada pieza tiene su particular oficio, y en acabándose el juego todas se mezclas, juntan y barajan, y dan con ellas en una bolsa…" En boca de Sancho el argumento cobra singularidad, pues se trata del momento histórico en que el ajedrez va integrándose a la sociedad, ya no solo perteneciente a cortesanos.

El trabajo que en España desarrollaron los artistas con las metáforas del ajedrez no fue exclusivo de la región. Contemporáneo a Cervantes y Lope de Vega, en Inglaterra William Shakespeare (1564 – 1616) hacía uso de esta herramienta. Aunque en varias de sus obras hace referencia al juego, no es sino en *The Tempest* (1611) donde se menciona la palabra ajedrez para describir lo que sucede en la escena 1 del acto V como dirección escénica: "Here Prospero discovers Ferdinand and Miranda playing chess."[8] Resalta de la escena que no solo están los personajes jugando ajedrez, o que sea el único lugar donde Shakespeare hace mención del término, sino que la misma está compuesta de sesenta y cuatro palabras, en versos de ocho líneas, cada sección del diálogo está dividida en partes iguales donde los personajes utilizan treinta y dos palabras cada uno (Wall). En la precisión y exactitud matemática, hay una estética que entiende el juego como una creación que no guarda sus fronteras en el tablero.

[8] Los pasajes de Shakespeare y las citas provienen del ensayo "Chess and Shakespeare" (2013) de Bill Wall.

En el siglo XIX con las novelas de Lewis Carroll (1832 – 1898); *Alice's Adventures in Wonderland* (1862) y *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* (1871), se observa un tratamiento similar y recurrente sobre el ajedrez. Aunque en la primera entrega no se remite al juego, existe una intencionalidad de establecer un esqueleto que parte de lo lúdico, cómo se entiende y dispone para crear un texto. Con casi una década de diferencia, la secuela y continuación de las aventuras de Alice, sin duda nace, se desarrolla y culmina desde y por el juego del ajedrez. Con lo primero que el lector se enfrenta es con un problema de ajedrez que de ser resuelto antes de comenzar la lectura se revela el desenlace[9]. Antes del capítulo inicial, una imagen con un partido de ajedrez que no sabemos si ya está cercano a su conclusión o se trata de una composición. El arreglo de las piezas está seguido por un enunciado: "White Pawn (Alice) to play, and win in eleven moves."; esto seguido de la enumeración con los movimientos que deben seguir las fichas blancas para alcanzar su cometido.

Through the Looking Glass es el entramado que supone el ejercicio ajedrecístico inicial, su resolución. Del lector no captar a primera instancia que se trata de una novela/partido, la disposición del espacio al cual llega Alice, así como las figuras que orbitan esta nueva dimensión (y el modo en que estas se desplazan) lo hacen evidente. Para el crítico y filósofo Gilles Deleuze: "Carroll's uniqueness is to have allowed nothing to pass through sense, but to have played out everything in nonsense, since the diversity of nonsenses is enough to give an account of the entire universe, its terrors as well as its glories; the depth, the surface, and the volume or rolled surface." (Deleuze 1997) Todas las

[9] Un problema de ajedrez es una composición compuesta que debe ser resuelta en cierto número de jugadas. La resolución es el mate, que suele en estas composiciones hipotéticas y de gran valor estético, estar del bando de las blancas. A los que crean este tipo de problemas, así como a los músicos, se les conoce como compositores.

posibilidades son viables dentro de este universo, su inserción en diversos planos de realidades, nos encontramos ante algo que sobrepasa los límites de la novela.

Durante el pasado siglo se observó un prolífico tratamiento en la dualidad arte/juego. Reconocido como uno de los pensadores de finales XIX y las primeras décadas del XX, Miguel de Unamuno (1864–1966), un verdadero apasionado del tablero, también lo hizo blanco de duras críticas. A lo largo de su carrera no dejó de hacer referencia al juego en sus escritos. En *Niebla* (1914) existe una analogía entre la partida que sostiene Augusto Pérez con su amigo Víctor, y el desenlace de su enamoramiento con Eugenia (Negri). Y a manera de rendirle tributo a una pasión que lo acompañó toda la vida, en uno de sus últimos trabajos literarios Unamuno nos lega *La novela de Don Sandalio jugador de ajedrez* (1930). *Don Sandalio* es una novela corta a modo de epístola, donde el personaje principal dedica sus días al juego, hasta que un buen día decide dedicarse a seguir a su oponente en los momentos en que no se encuentran de riña en el tablero, lo que provoca en el narrador y en los lectores espacios para reflexionar.

Quizá tan apasionado como Unamuno, y con una devoción que le llevó a abandonar en un momento el resto de sus artes, Marcel Duchamp (1867–1968) fue uno de los defensores acérrimos del juego. Es en 1910 cuando aparece la primera de sus piezas que intenta reflexionar sobre dos de sus pasiones, la plástica y el juego con *La partida de ajedrez*. Además de las repetidas y variadas representaciones en sus obras, el artista llegó a adquirir el rango de maestro entre sus colegas al participar de distintos torneos internacionales y representar a Francia en dos Olimpiadas de dicho juego. Buscaba el francés encontrar y entender el movimiento en el tablero como un arte, y así llegó a expresarlo a través de su arte y su palabra: “beauty in chess is closer to beauty in poetry;

the chess pieces are the block alphabet which shapes thoughts; and these thoughts, although making a visual design on the chessboard, express their beauty *abstractly*, like a poem." (Schwarz, p.69)

Para el Nobel de 1969, Samuel Beckett (1906–1989) la pasión, al igual que a su contemporáneo Duchamp (contra quien llegó a jugarlo) lo llevaría a convertirse en semi-profesional. Por otra parte, su predilección lo convierte en 1932 en coautor junto a Vitaly Halberstadt de *Opposition et Cases Conjuguées (sont réconciliées par)*, libro que contempla las complejidades de una situación específica del ajedrez, los problemas. En una de sus obras más conocidas se advierte desde el título la referencia al tablero, *Final de partida* (1957). Como hemos mencionado, el final de partida es la tercera fase del juego donde se determina finalmente quien habrá de vencer. Beckett logra el absurdo en una de sus mejores representaciones en esta pieza de una escena sobre la que argumenta Theodor Adorno en su ensayo "The Artist as Deputy" (1991) "the last absurdity is that the peacefulness of the void and the peacefulness of reconciliation cannot be distinguished from one another." (*Notes*, p.274). El desasosiego que se genera de no saber el destino, es el mismo que genera el saberlo y no poder hacer nada al respecto, como le sucede al último de los Buendía.

El prolífico escritor austriaco Stefan Zweig (1881–1941) probablemente sea la figura del siglo XX de mayor prominencia en cuanto al uso del ajedrez en su trabajo literario. Al no creer que la Segunda Guerra Mundial acabaría, y desesperado por el sentimiento de persecución que lo asechaba, en Brasil en 1941 decide junto a su esposa acabar con su vida, no sin antes dejar un legado de diálogo entre literatura y el juego como pocos artistas han hecho. Testigo de esto fue la última novela *Schachnovelle* (1941 –

"Chess Novella" o "Royal Game"); una historia donde el personaje principal se obsede de modo tal con el juego que logra dividir su personalidad en blanco o negro para jugar contra sí mismo. El ex-aristócrata ruso, Vladimir Nabokov (1899–1977), fue tanto una problemática e influyente figura literaria, como un notable jugador, compositor de problemas ajedrecísticos y especialista del juego.[10] En 1969 aparece el libro de Nabokov, *Poems and Problems* compuesto de cincuenta y tres poemas y treinta y nueve problemas. Para el estadounidense William Faulkner (1897–1962), quien tanta influencia tuvo sobre Gabriel García Márquez, entre otras cosas por crear un mundo literario donde los personajes entraban y salían de los distintos relatos, el ajedrez es crucial. El texto publicado en 1949 *Knight's Gambit* (Gambito de caballos) es uno híbrido en tanto que se trata de una novela de seis capítulos o seis relatos separados donde se alude al tema del ajedrez desde el título. Un gambito es un término específico del ajedrez, tal movida consiste en sacrificar una o más piezas, preferiblemente al inicio de la partida, para posicionarse mejor que el oponente. Uno de los cineastas de mayor influencia de la historia, el sueco Ingmar Bergman (1918–2007) estrena en 1957, lo que se convirtió en su obra maestra, *El séptimo sello*. En esta se muestra a un templario que sobrevive a un naufragio tras una gesta épica y la muerte lo espera en la orilla, para ganar más tiempo el soldado decide retar a la Muerte a un partido de ajedrez.

Aunque son varios los escritores latinoamericanos que utilizan el tablero como recurso literario, haremos mención de dos de los de mayor influencia. Considerado como uno de los precursores del Boom y quizá la figura más influyente en las letras

[10] El crítico George Steiner sostiene en su ensayo "Muerte de Reyes" (Extraterritorial) que "el ajedrez es el referente simbólico de todas las novelas de Nabokov." Nabokov en su autobiografía *Speak Memory* le rinde homenaje a una pasión que lo acompañó siempre y al haberse dedicado a la composición.

latinoamericanas del siglo XX, el argentino Jorge Luis Borges (1899–1986), se sintió atraído hacia el tablero desde temprana edad. Relata cómo su padre le enseñaba lecciones de vida a través del mismo, y se demuestra la influencia a través de toda la obra; en poemas como "Ajedrez", en relatos; "El milagro secreto" donde el protagonista sueña una larga partida disputada a través de la historia por dos familias que ya nadie recuerda cuando comenzó; o como confiesa en su prólogo a *El otro, el mismo* de 1969: "ajedrez misterioso la poesía, cuyo tablero y cuyas piezas cambian como en un sueño y sobre el cual me inclinaré después de haber muerto." Múltiples son las fuentes que observan de cerca la compleja relación de Borges con los trebejos.

El también argentino y amigo de Gabriel García Márquez, Julio Cortázar (1914–1984) no se excluyó de introducir el tablero a su obra literaria. La crítica Martha Paley Francescato en su ensayo "El juego como metáfora de la búsqueda en la obra de Julio Cortázar" menciona cómo el ajedrez, los naipes, la rayuela y otro tipo de juegos trabajan en pos de evidenciar el modo de ver el mundo del autor. La novela cumbre de Cortázar, *Rayuela* (1963) recurre en varias instancias al ajedrez, pero es particularmente interesante el hecho que lo utilice en el primer capítulo para presentar a uno de los personajes más importantes y memorables, la Maga: "Como no sabías disimular me di cuenta en seguida de que para verte como yo quería era necesario empezar por cerrar los ojos, y entonces primero cosas como estrellas amarillas … un mundo donde te movías como un caballo de ajedrez que se moviera como una torre que se moviera como un alfil." (Cortázar, 8) La carencia de formas para describir a la Maga junto a la necesidad de recurrir al tablero para significar movimientos constantes e indeterminables por los que se caracteriza el personaje, evidencia un conocimiento por las piezas, así como una pasión latente.

Esta breve enumeración ayuda a comprender la importancia que ha tenido el tablero para el desarrollo creativo de sujetos que han influenciado en el quehacer cultural a través de los siglos. Si bien es cierto que no todos los autores mencionados han ejercido influencia directamente sobre Gabriel García Márquez, vemos cómo se comparte una misma inquietud a través de los siglos, y una misma utilización de un recurso, que, hasta el momento, al igual que el número de jugadas posibles en el tablero, parece inagotable. Después de la segunda mitad del s. XX surgen los escritos de Gabriel García Márquez y con ellos la utilización de una herramienta que ha servido a través de distintas épocas y culturas, para la enseñanza, el entretenimiento, el ocio, escritos políticos o para quienes quieren alejarse, desligarse de la cotidianidad por un rato.

Esta utilización del tablero enlaza a las figuras históricas mencionadas. Estamos de acuerdo en que cada uno utilizó la herramienta hasta donde su ingenio le permitió. Algunos hicieron más evidente el recurso que otros. Gabriel García Márquez, si bien alude al ajedrez en los textos ya citados y en otros que encontraremos en el capítulo final, en *Cien años de soledad* esconde la estructura lúdica del tablero a partir de distintas estrategias. Hemos definido el juego y revisado la crítica que creemos pertinente a nuestro trabajo. En el próximo capítulo inquirimos la historia del juego/ciencia, su influencia en la cultura, así como su reflejo en la historia de *Cien años de soledad*. Además, estaremos observando los momentos en que el juego irrumpe en la narración.

II. Historia del tablero; Colombia y la novela

"…tras cada leyenda de un pueblo se esconde una verdad científica heredada de la civilización precedente y que se ha perdido en la bruma nocturna de los tiempos, de manera que ideas perfectamente claras y comprensibles de un ciclo cultural ascendente, se van haciendo difíciles, complicadas, hasta degradar en fabulas cuyas enseñanzas pueden presentar incluso un aspecto paradójico." – *Historia general del ajedrez*

La historia del juego, al igual que la historia de Colombia e incluso la novela misma, dan espacio para que sobre de si orbiten leyendas que se pierden "en la bruma nocturna de los tiempos" como indica el epígrafe que abre el capítulo. Si bien es cierto que no todas estas leyendas alcanzan a ser plasmadas al papel, las reminiscencias de sus enseñanzas perduran. En las páginas que siguen hacemos un análisis sobre la historia del juego, los cambios que el mismo ha atravesado a través de los siglos y la sincronía que existe entre la difusión del juego y los gitanos. Esto, para ayudar a comprender la complejidad que implicó tan magna hazaña de la humanidad, después de todo, casi en cada rincón del planeta es posible encontrar un tablero de ajedrez y quién entienda cómo mover sus piezas, más aún, cómo hacerlo apasionadamente. Exploramos también cómo se enlazan: la historia del tablero, la de Colombia de mediados de siglo XX y la de la novela. Pues la relación que existe entre el texto escrito y el juego, es una intrincada, en la que encontramos cómo acercarla en distintos planos. Finalmente abordamos las instancias en que entendemos el juego del ajedrez interviene en la novela. Esto sucede con más de un componente en la misma. Desde la narración de cómo los personajes actúan, cómo se refleja en la casa de los Buendía y la noción de espejo que está presente a lo largo de la historia. Abordemos inicialmente la historia del juego.

Historia del juego

Un aura de misterio rodea la historia de los orígenes del juego de ajedrez. Los datos que mayor luz arrojan sobre el posible origen apuntan a Oriente, la cuna, para la mayor parte de los estudiosos es la India, pero existen teorías que apuntan a China como posible originaria. Lo cierto es que toda tradición milenaria, antes de ser incluida en la tradición escrita, debe haber nacido y evolucionado en la tradición oral. Esto sucede con el ajedrez.

La primera mención que aparece en un texto escrito sobre la última variante del juego antes de transformarse en el ajedrez clásico, data del 600 d.C. y solo se alude de forma espontánea a él, lo que sugiere que su difusión ya era amplia al momento de la redacción. El juego al que aludimos es persa y se llamó Shatranj, una adaptación de un juego más antiguo, Chaturanga, que estos adoptaron al conquistar Persia (quienes a su vez lo habían aprendido en la India). Este contaba con sesentaicuatro casillas donde contienden treinta y dos trebejos, el valor asignado a cada uno de ellos es similar al ajedrez moderno. El ajedrez moderno surge como una variación y adaptación del *Shatranj* que llegó, primero a España, tras ser conquistada por el Islam entre el 700 y 900 d.C., luego a Italia, y el resto de Europa. (*Historia general del ajedrez*, 1973)

El arribo del juego trajo consigo las metáforas y las posibilidades de entender la existencia y las relaciones a través de éste. Las referencias numerológicas en el tablero son de vital importancia para comprender la relación que guardan con los elementos que constituyen la realidad y el Universo. En el epígrafe que abre el capítulo se trata acerca de saberes olvidados y/o perdidos en el tiempo. La milenaria tradición religiosa de la India con sus sacerdotes brahmánicos insertó en el tablero su visión cosmogónica. En un revelador artículo que parece ser la colaboración de varios autores a quienes no le interesó

que supiéramos sus nombres y cuyo título es “La dimensión iniciática del ajedrez” se abordan diversos aspectos del juego que rebasan la contienda de dos ejércitos como; ajedrez: ciencia – arte, acercamiento numerológico de la simbología del damero y el misticismo. Uno de los aspectos más reveladores de la numerología:

> “Este simbolismo cíclico del tablero de ajedrez expresa el despliegue del espacio, según el principio cuaternario y octogenario de las direcciones principales (4x4x4=8×8), sintetizando de forma clara los dos grandes ciclos complementarios del sol y la luna: el duodenario del zodíaco y las veintiocho mansiones lunares (8). El número 64, suma de las casillas del tablero, es submúltiplo del número cíclico fundamental 25.920, que mide la precesión de los equinoccios… los hindúes explican por cálculos basados en el tablero, la marcha del tiempo y los ciclos, las influencias superiores que se ejercen sobre este mundo (símbolo del Espiritu Universal, síntesis inmutable del Cosmos) y los lazos que le vinculan al alma humana (símbolo de la Existencia, soporte pasivo de las manifestaciones divinas).” (*“*La dimensión iniciática del ajedrez”)

La vida misma se organiza a partir del tablero y las repercusiones de los distintos movimientos en éste. Se observa en “la alternancia entre los colores blanco y negro, vemos la integración en una misma superficie de dos aspectos complementarios, aunque opuestos, que adquieren una importante relevancia simbólica con el juego de esta representación dual: blanco y negro, Divino y Humano; Sol y Luna...” (“La dimensión iniciática del ajedrez”) Dicha dualidad también es numerológica e importante para nuestra aportación. Por tanto, no fue un simple juego lo que viajó desde el Valle del Indo al resto del mundo, sino una forma de entender y aplicar principios numéricos a la vida para darle cohesión y entendimiento a lo que vivimos.

En el capítulo anterior establecimos que no existe otra palabra en español para referirse al juego/ciencia. Por tanto, la versión castellana viene de una larga adaptación, donde ajedrez es la última de las variantes y proviene del castellano “acedrex”, “axedrez”. El ensayo de Braulio Vázquez Campos “El rey en jaque: Alfonso X y el ajedrez” contiene datos particulares del juego y su desarrollo. La palabra sánscrita originaria de la antigua

India pasa a Persia como *chaturanga*, y allí se adapta por vez primera al pelvi *chatrang*. Cuando los persas son conquistados por los musulmanes en el siglo VII d.C. se transforma con el árabe clásico por segunda vez a *shitrang*. Su dispersión por el Califato le hace entrar por varios puertos mercantiles, incluyendo la península Ibérica. (Vázquez Campos)

El momento preciso en que entra el ajedrez a la actual España se desconoce, aunque hay una versión que responsabiliza al músico Ziryab en el siglo IX en la corte del emirato cordobés, y en el siglo X uno de los estándares del ejército califal cordobés se llamaba "Ajedrez" (*Shatrag)* lo que implica que ya era altamente influyente en la corte. También los cristianos de estos siglos conocían el juego. (Vázquez Campos)

Por otro lado, múltiples son los aspectos del juego que se pueden, y se han estudiado para corroborar su procedencia inicial. Entre los aspectos que han indagado respecto del juego-ciencia se encuentra su estructura y la transformación a la que ha estado sujeta con el pasar de los siglos. En el ensayo "Origen del ajedrez: variabilidad espacial de los restos arqueológico" (2006) Juan C. Echevarría, concluye, a partir de análisis arqueológicos y científicos, que la India es la cuna del juego.

Echevarría analiza dos estudios particulares que reafirman tal propuesta. El estudio de A. Kraaijeveld "Origin of chess. A phylogenetic perspective" (2000) plantea a partir del análisis de cuarenta variantes del juego antiguas y modernas sus características anatómicas y funcionales que el ancestro más probable es el Chaturanga indio. (J. Echevarría) La segunda hipótesis que utiliza proviene del ensayo de C. Jostén, "Chess – A living fossil" (2000), donde se establece que el ajedrez es la combinación de distintos juegos que se practicaban en las regiones donde quedaba la ruta de comercio de la antigua ruta de seda. Debemos tener en cuenta que los objetos arqueológicos hallados en un lugar no

necesariamente nos relatan la aparición del ajedrez en el espacio, sino más bien a una época tardía donde abundase el objeto inicial. (J. Echevarría) Según lo que concluye Echevarría a partir de los análisis, se entiende que la aparición del juego se da en el noreste de la India cerca del 300 d.C. o quizá antes.

Resulta fascinante que al día de hoy solo haya teorías que especulan sobre el origen del juego, más no existe un dato que lo confirme propiamente. Diversos yacimientos arqueológicos han demostrado que los juegos de tablero análogos al ajedrez existen en otras culturas. Pero no se ha hallado uno que anteceda al *chaturanga*. Entre los países donde han surgido tales hallazgos se encuentra Egipto. Además de tener monumentos que representan escaques, "en el palacio de Ramsés III, en Tebas (1178 a JC) se ha encontrado un papiro con un dibujo satírico que representa la caricatura del faraón jugando ante un tablero con piezas parecidas al ajedrez o, tal vez, las damas." (*Historia general del ajedrez*), no obstante "no se ha encontrado ni una sola descripción de cómo los egipcios jugaban estos juegos…" (*Historia general del ajedrez*)

La China tiene una leyenda que responsabiliza a un soldado mandarín del año 174 a.C. de inventar el juego para elevar la moral de sus subordinados en un momento de grandes percances en la guerra, aunque el diccionario nacional chino *La Haipienne* tiene una entrada donde especifica que la entrada del juego en el país data del siglo VI d. C. (*Historia general del ajedrez*) A Japón, para el 500 d. C. se introdujo un juego proveniente de la China donde dos ejércitos se enfrentan y cuyas piezas son de valor similar a las del ajedrez. Mientras que en Birmania (República de la Unión de Myanmar en la actualidad) la similitud existente con el *Chaturanga* es aún mayor, ya que el tablero también es de sesenta

y cuatro casillas y tiene la misma cantidad de piezas con un mismo valor simbólico y modo de moverse en el juego. (*Historia general del ajedrez*)

En la antigua Grecia hubo algunos juegos de mesa cuyo origen se desconoce, aunque como en la China, existe una leyenda que atribuye la invención del Petteia a Palamade (rey de Eubea) quien inventa el juego como distracción durante la época troyana. (*Historia general del ajedrez*) Conquistados los griegos por los romanos también tuvieron un juego de mesa del cuales múltiples autores hablan mas ninguno explica cómo se jugaba o de qué se trataba. (*Historia general del ajedrez*)

Es en el proceso de transición entre la Edad Media y el Renacimiento donde se observa una mayor proliferación de la utilización del ajedrez. Considerando el tiempo que le ajedrez lleva en el territorio europeo, es posible argumentar que el arribo de éste a Europa antecede las lenguas romances o al establecimiento político de los países actuales. Tanta llegó ser la influencia que ejercía el tablero sobre la cotidianidad que se convirtió en una de las herramientas que emplearon cortesanos para adoctrinar a sus descendientes en distintas e importantes facetas de la vida: como la guerra, el amor, o el modo en que está configurado el mundo. Desde el libro del *rey Sabio* hasta la segunda mitad del siglo XV han ido surgiendo cambios. Pero es en el despuntar del Siglo de Oro Español que comienza:

> "la transformación estructural del ajedrez…el Alfil se le da mayor radio de acción, convirtiéndose en la pieza actual; posteriormente el Alferza [consejero del Rey] es sustituido por la Dama, y al Peón se le otorga una amplia promoción, pudiéndose transformar en cualquier pieza. Esta nueva manera de jugar imprime un dinamismo mayor a la partida y la lucha adquiere potencialidad, ganando en riqueza y combinaciones. Por este motivo, cuando se empleaba la nueva modalidad, se le llamaba jugar 'a la rabiosa' … el ajedrez de la Dama fue imponiéndose al ajedrez del Alferza, hasta que este último terminó por quedar relegado al olvido…" (*Historia general del ajedrez*)[11]

[11] Por otra parte para los historiadores Govert Westerveld y José A. Garzón, es para honrar la figura de la poderosa reina Isabel la Católica y su naciente Imperio que el trebejo que custodiaba al Rey en el tablero dejó de ser el Consejero para convertirse en la Reina. Para probarlo los historiadores hacen una revisión

Fundamental resultó ser en la formación y estructuración de la vida cotidiana durante esta época, al punto, que los rigurosos estudios realizados sobre el tablero, los llevó a establecer un sistema de reglas por el cual aún se rigen. De hecho, el modo de jugar que predominó a partir del siglo XVI y que surge durante el último tercio del siglo XV denominado como "a la rabiosa" se inspira en una figura histórica. Según cuenta una leyenda, cuando le presentan el juego a la reina Isabel la Católica, quien unifica lo que ahora compone el territorio español, le desagrada el hecho de que la reina no tenga un rol importante en tal juego bélico habiendo ella unificado un reino. Se hacen los arreglos pertinentes para cambiar el Alferza (consejero del Rey) por la Dama a la vez que añadirle mayor poder a esta nueva ficha, pudiéndose desde entonces, poner en inminente y constante peligro a la figura del Rey. Con la expulsión en 1492 de los judíos el juego se difunde por el resto de Europa, pero es el juego que lleva a la imponente Dama al lado del Rey en vez de un consejero. Sumado a la reconquista y a la eventual expulsión de judíos, en el 1492 las naves que representan a la monarca atracan en tierras Arahuaco – Taínas, dando paso a la conquista genocida y el establecimiento del Imperio Español, asentando la figura legendaria e imponente de Isabel la Católica. Esta influencia y los detalles sobre el siglo XV presentados, están recogidos en el documental *La Dama dels Escacs* (La Dama del ajedrez) de Agustí Mezquida del 2013, en el 2014 tal información es corroborada por Govert Westerveld con su estudio *La reina Isabel la Católica: su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuna del ajedrez moderno y origen del juego de damas*.

---

extensa de distintos tipos de libros de la época como historia, tratados, literatura entre otros en su libro: *Isabel la Católica: Su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuna del ajedrez moderno y origen del juego de damas.* (Tercera ed., 2004)

Fernando Gómez Redondo abarca una variedad de temas que vinculan al juego con la vida en una interesante y prolongada serie de ensayos que llevan el mismo encabezamiento en el título: "El ajedrez y la literatura". Gómez Redondo en uno de los ensayos titulados "El ajedrez y la literatura (28). Movimientos ajedrecísticos y enseñanza alegórica", hace un interesante apunte sobre la dama y su ascendencia "la dama se desplaza conforme a los movimientos de todas las piezas del tablero, excepto los del caballo, es decir puede ir de frente, de lado o en diagonal, recordando que podía ser de bajo estado o linaje cuando era hecha de peón." (Gómez Redondo) Tal alegoría podía ser aplicada a los cortesanos. [12]

Entre los temas que resultan pertinentes a este trabajo está: "El ajedrez y la literatura (31). El juego del áxedrez a lo erótico" de donde rescatamos que "la poesía burlesca y festiva de la segunda mitad del siglo XVI no podía desaprovechar ese rico imaginario; el ajedrez encubre, así, el tenso preludio de la relación amorosa en los 'juegos de amor'… "toda invitación de caballero de dama para competir ante un tablero comportaba una significación erótica, ya apuntada en el *Libro del buen amor*". (Gómez Redondo) Sabemos que hay personajes en *Cien años de soledad* que también practican el amor de forma lúdica.

Otra de las aportaciones está en el texto: "El ajedrez y la literatura (28). Los peones y los oficios populares" donde se estudia cómo cada uno de los peones representa un oficio popular distinto de acuerdo a la figura de la nobleza que se encuentre protegiendo. Ya que el primer flanco del cada ejército está compuesto de peones, según al cortesano que esté protegiendo se dictamina su valor.

[12] Otro interesante punto que aborda Gómez Redondo con la figura de la dama, es el siguiente y resulta fascinante pues parece referirse al comportamiento de dos de los personajes de *Cien años de soledad*: "en su manera de andar se manifiesta la sutileza con que debe huir para protegerse, ya que tiene que resguardarse para conservar la dignidad del rey y de su linaje. Ha de precaverse contra los deseos desenfrenados, la codicia y otros vicios y no dudar en arriesgarse a cambiar de posición, a fin de evitar ser asediada por la hostilidad de los nobles o acechada por seglares y eclesiásticos." En el tercer capítulo presentaremos cuáles son los personajes a los que aludimos.

Las metáforas que surgen del ajedrez son tales que sirven a los exploradores y cronistas del “Nuevo mundo” como referente para explicar lo desconocido con lo que se toparon. Por tanto, la conquista estuvo orquestada por individuos que hallaron en el ajedrez un nicho metafórico y de estructura social que implementar a todas las facetas de la vida. Sin duda, desde su arribo al continente americano, el ajedrez ha formado parte del acervo cultural de los países. En el capítulo anterior abordamos una serie de individuos que han influenciado en la cultura y su afición al tablero, lo que nos da una idea clara del valor que tiene el tablero más allá del continente americano.

Es necesario que retornemos a la India, pues no es solo la génesis del juego lo que resulta misterioso. ¿Por qué India? Según el libro *Historia general del ajedrez*:

> "este país posee la virtud de poseer la historia más difícil de reconstruir, con fascinantes acontecimientos cuyas fechas resulta imposible ordenar debido a la frondosidad de sus libros de carácter histórico por donde desfilan miles y miles de nombres, ya de soberanos, ya de comarcas diferentes, envueltos en confusas y laberínticas fabulas." (*Historia general del ajedrez*)

Cierto es que el Valle del Indo tiene una historia cuyo carácter más importante es haberla preservado. Hasta que no se encuentre evidencia arqueológica que resulte ser más antigua que la hallada en la India, seguirá siendo este misterioso país la cuna de tan intrincada representación de la existencia. Pero no solo la historia de la India resulta misteriosa, sino que la de algunos de sus habitantes, o ex-habitantes en este caso, también lo es. Nos referimos al grupo étnico denominado gitano.

Gitanos y ¿la difusión del juego?

¿De dónde surgen? ¿Por qué emigraron? Lo cierto es que estas interrogantes apenas comienzan a responderse. No existen datos que confirmen el origen del pueblo gitano,

sobre todo, porque se trata de una sociedad que en su mayoría carece de un lenguaje escrito. ¿Cómo se han comenzado a responder las interrogantes sobre este pueblo? Nos apoyamos en dos estudios para responder a esta interrogante. El primero de ellos es un estudio lingüístico en donde determinaron, mediante variantes del léxico la ubicación de la procedencia inicial de los migrantes gitanos en el norte de India.[13] Segundo, el estudio de varios autores "Reconstructing the Population History of European Romani from Genome-wide Data" publicado en el 2012 tiene unos datos relevantes.

En este estudio se tomaron muestras de trece grupos alrededor de Europa de genomas y por sus rasgos se determinó que "the Romani diaspora constitutes a single initial founder population that originated in north/northwestern India ∼1.5 thousand years ago (kya)."[14] ("Reconstructing the Population History"…) [15] El estudio que se realizó sobre genomas de varios grupos gitano (Romani) y Europeo– no gitanos, demostró que la ola migratoria proveniente del norte – noroeste de la India, se da para el siglo VI d.C. , esta se conoce como la primera gran migración.

Por qué emigraron se desconoce, y es difícil saberlo porque se trata de un pueblo nómada que no se ha ocupado de mantener registro de la historia de su éxodo. Para reconstruir la historia de este pueblo fuentes externas han tenido que recurrir a procesos científicos. Claro que al tratarse de un conjunto de individuos es de esperarse que al momento de los gitanos abandonar su tierra llevasen consigo sus tradiciones, juegos, bailes, recetas y estructuras sociales entre otras cosas.

---

[13] La información relacionada al estudio lingüístico mencionado se encuntra en la página web: "The Gyspsies" - https://bit.ly/2Gw3RSt

[14] Romani es el nombre con el cual se les conoce a los gitanos en toda Europa, esto debido a su dialecto.

[15] El DRAE define genoma como: "secuencia de nucleótidos que constituye el ADN de un individuo o de una especie." Esta información genética es relevante porque cada individuo contiene un mapa genético distinto.

¿Cómo se asocia el éxodo de los gitanos a la difusión del juego? La primera mención escrita de la última variante del juego (*Chaturanga*) antes de transformarse en ajedrez es del siglo VI d.C. (*Historia general del ajedrez*). Coincide dicha aparición con el momento en el que el primer grupo de gitanos, por motivos que desconocemos, decide cargar con sus costumbres y bártulos a distintas partes de lo que hoy comprende Europa. Al llevarse consigo todos los elementos que pudieron de su cultura, hay que pensar que también cargaron con sus formas de entretenimiento y con sus herramientas de enseñanza. El tablero proporciona ambas actividades a la vez que propicia una increíble facilidad para ser transportado. Puede tratarse de un pedazo de tela con las casillas impresas que se utiliza como saco para guardar las piezas a ser desplegado sobre una superficie plana.

El epígrafe que abre el capítulo es importante puesto que aborda el olvido colectivo del que algunos elementos de la cultura son objeto. No implica una menor importancia para el elemento de la cultura al que le haya quedado rezagado a la desmemoria una de sus dimensiones, en este caso, el de los inicios del ajedrez, la historia. Para que alguno de los componentes de la cultura se inserte en la escritura, tiene que haber pasado por un proceso oral extendido, posiblemente de siglos. En tal proceso los individuos van adoptando las enseñanzas que tal herramienta podría brindarles lo suficiente como para tener la capacidad de plasmarlas con el lenguaje escrito. Un ejemplo claro de esto son las fábulas medievales, antes de ser recogidas de modo escrito, las mismas habían perdurado a través del tiempo de boca en boca, esto, hasta que alguno decidió, o fue comisionado a, prolongar su vida – el de las fábulas – a través de la escritura. Tomando en cuenta que los gitanos carecen de tradición escrita, es posible conjeturar que, al emigrar, el *chaturanga* fuese popularmente conocido en la región y su modo de transmitir el conocimiento del juego y sus reglas era a

través de la práctica del mismo. Entonces es real la posibilidad de adjudicarle a estos viajeros parte de la responsabilidad de la difusión por tierras que ahora son europeas.

¿Cómo se enlazan la historia del tablero, la de Colombia y la de la novela?

"Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.
¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza
de polvo y tiempo y sueño y agonía?"
"Ajedrez"- J.L.Borges

El epígrafe con el cual abrimos esta parte, un extracto del poema "Ajedrez" de Jorge Luis Borges, encierra la posibilidad de entender la existencia como un gran partido de ajedrez que se pierde en el tiempo. Como si la historia de los humanos se pudiese entender a manera de un enfrentamiento ajedrecístico que no tiene principio, o cuyo principio se pierde en la memoria. Esto ha fascinado a muchos y aterrorizado a otros, pero siempre ha despertado una reacción. Es, entre otras cosas, gracias a la fascinación que produce en quienes lo juegan que el ajedrez alcanza la popularidad mundial con la que cuenta. Tal esparcimiento hace que le entendamos como un juego nómada. A través de los tiempos soldados y mercaderes lo han cargado entre sus pertenencias por si aparece alguien contra quien contender en los momentos de ocio, y en nuestros tiempos hay una extendida gama de posibilidades desde los juegos portátiles para viajeros hasta las aplicaciones para las distintas plataformas electrónicas donde se pueden encontrar oponentes en alerta para la batalla en cualquier momento. La novela, con sus múltiples reimpresiones y sinnúmero de traducciones ha sido también nómada, y sin duda, ha creado en quienes le han leído una fascinación que sigue latente y que da reconocimiento mundial a Gabriel García Márquez y al país que le vio nacer. Es posible establecer entre las historias del tablero, la historia contemporánea de Colombia al momento de la escritura de *Cien años de soledad* y la

historia de *Cien años de soledad* un diálogo desde distintas vertientes. Una de las características que comparten es la violencia.

Aunque el ajedrez sea considerado un juego estratégico, es una estrategia de guerra, y la guerra es la manifestación de violencia más poderosa que puede existir. Cada vez que una pieza queda fuera de la partida, representa la muerte por manos del contendiente quien calculó la ejecución de la misma. El ajedrez es la violencia de la guerra enclaustrada en un plano donde se derriba al oponente, su historia siempre es la de un rey que vence a otro.

Para enlazar el diálogo de la violencia, hay que apuntar al contexto político en el que se desarrollan las obras de Gabriel García Márquez. Hacemos referencia al ciclo de la historia colombiana conocida como "la Violencia", cuyo detonante principal fue "el Bogotazo" tras el asesinato en 1948 del líder liberal y populista Jorge Eliécer Gaitán bajo el gobierno del presidente Mariano Ospina Pérez y que desató largos años de conflicto bélico entre grupos oponentes en Colombia. Este hecho casi coincide con la inserción de Gabriel García Márquez en las letras del país, y fue una sangrienta realidad que perduró durante los primeros veinte años de su carrera literaria y periodística. En el ensayo de Lucila Inés Mena: "*Cien años de soledad*: Novela de 'La Violencia" donde se argumenta que este proceso histórico influye de modo garrafal en los autores de la época. Mena menciona: "sin duda alguna García Márquez fue el novelista del grupo que con más éxito logró remontarse a las raíces de la problemática de 'La Violencia', para promover toda una explicación histórica de los orígenes de los odios heredados que marcaron a generaciones enteras de colombianos y que tuvieron su máxima expresión en la época de 'La Violencia'." (Mena 3-4) Gabriel García Márquez encontró la forma de metaforizar la historia del país a medida que la vivía, pero también de incluir la historia previa al ciclo de

violencia por el cual atravesaron.[16] Según esta crítica es posible "ver con toda claridad que la problemática política de Macondo es una re-creación de la problemática política de Colombia durante el periodo de un siglo." (Mena 21)

El crítico puertorriqueño José Luis Méndez publicó en el 2000 su libro *Cómo leer a García Márquez: una interpretación sociológica*, donde señala cómo las primeras obras de García Márquez se publican bajo un régimen de censura, esto necesariamente influye en el modo en que se desarrolla la voz narrativa del autor. Para Méndez, la obra literaria del colombiano, la calidad estética y el valor histórico-sociológico funcionan de manera simbiótica a partir de las condiciones político sociales. Gabriel García Márquez adopta un sentido profundamente irónico. Conciencia irónica que lleva hasta sus últimas consecuencias con la familia Buendía:

> "en *Cien años de soledad* la sátira se hace magia y altera de tal manera la estructura narrativa de la evolución literaria de García Márquez, que crea el espacio necesario para integrar todas las preocupaciones principales de las etapas precedentes de su obra en un mundo ficticio, en el que la tragedia y la sátira pueden coexistir dialécticamente, es decir: como una unidad de opuestos." (Méndez 53)

Similar situación ocurre en la Colombia de Gabriel García Márquez, donde el desclasamiento y estructuración políticas surgidos a partir del Bogotazo, funcionan de manera sistemática entre los poderes conservadores y liberales fungiendo como uno solo. Esta dialéctica política parecía un juego de ajedrez con los cuerpos de los hombres de la nación donde, se suplantan los reyes una vez vencido el plazo de su turno y se comienza un nuevo partido. Una contienda fratricida es la que se dio en el contexto de las guerras

[16] Para Mena: "La peste del insomnio aparece como "preámbulo de una colonización inminente" (Mena 6) ya que al terminarse aparece la autoridad del estado representada por su primer corregidor. Con la llegada de Apolinar Moscote, dirá la crítica: "se empieza a percibir el fatalismo que persigue a los habitantes de la aldea, quienes después de haber escapado de un sistema colonial están a punto de caer en otro." (Mena 8) Desde la novela se interpreta que: "América Latina aparece, entonces, como un continente perennemente colonizado." (Mena 11) o lo que se puede reinterpretar como un continente perennemente en conflicto.

civiles colombianas.[17] El mismo tipo de contienda que se da entre los jugadores del ajedrez cuya pasión por el tablero les hermana a la vez que les insta necesariamente a querer vencer a quien se siente en frente.

La historia de los hombres en un país es como la historia de los ejércitos, siempre regidos por una autoridad superior. Al hacer su entrada en el mundo literario desde un contexto de censura, los artistas se ven empujados a encontrar nuevos métodos de expresión. Gabriel García Márquez no fue la excepción. La situación de la Colombia en donde se publican los primeros trabajos del que sería futuro Nobel se dan bajo un contexto de gran violencia. Esta violencia es la misma que se encuentra presente en el tablero, ya que cada vez que se 'captura' una pieza es desvanecerla para siempre del juego. Es pertinente tal violencia ya que está presente al inicio de la novela. Es, al igual que en la Colombia de Gabriel García Márquez y los ejércitos del tablero, una contienda fratricida la que hace que el primer Buendía parta con los suyos de Riohacha. Tras la invitación al duelo y posterior acto violento de atravesarle a Prudencio Aguilar la garganta con una lanza, José Arcadio sale en éxodo autoimpuesto para, sin imaginarlo, ulteriormente fundar Macondo.

Un aspecto que cabe señalar son los cambios que ambos, juego y novela, sobrellevaron a lo largo de los años. Al inicio de este capítulo argumentábamos cómo se desarrolló el juego, desde aquel primer tablero que se entiende dio inicio a todo, el *chaturanga*, hasta el ajedrez moderno. Tales cambios incluyeron la nomenclatura, las reglas para jugarlo, la velocidad que adquirió, incluso algunos personajes. A través de

[17] Mena presta particular atención a esta contienda desde *Cien años de soledad* y argumenta que: "los cien años de historia de Macondo pueden resumirse como una lucha siempre desigual entre la subversión y la represión, con el triunfo final del sistema represivo el que, con el transcurso del tiempo, va cobrando cada vez más fuera al mismo tiempo que se nota el debilitamiento de la fuerza subversiva." (16)

distintas entrevistas entre las que destaca la de Plinio Apuleyo Mendoza, sabemos por el mismo Gabriel García Márquez que la novela en sus inicios se titulaba *La Casa*, y que cargó con el manuscrito de esta por más de una década. El mundo realista mágico de Macondo se va construyendo a través de los diversos textos, estableciéndose así las reglas que regirán *Cien años de soledad*. Además, poco más de un tercio de los capítulos de la novela habían aparecido en diversas revistas previo a su publicación. Ciertamente la versión final de los siete capítulos publicados fue reeditada por el autor, sin embargo, uno de estos capítulos aparecía como perteneciente a una novela en proceso que no llegó a titularse *La Casa de los Buendía*. Observamos así cómo tienen resonancias el desarrollo del tablero y el modo en que se desarrolló el proceso creativo de la novela.

El azar transita por caminos insospechados. Uno de estos caminos impidió que la primera edición de la novela fuese publicada del modo en que el autor deseaba. Fue imposible materializar el deseo de Gabriel García Márquez para con la portada de la primera edición de la novela. El encargo hecho a su amigo y artista, el mexicano – español Vicente Rojo no llegó a tiempo a la imprenta para la publicación, razón por la cual tuvo que improvisarse la ya reconocida imagen del galeón español en la selva, rescatada de la narración misma. Para intentar reparar tal desacierto inicial, la segunda edición de la obra si aparece con la portada original de Rojo. La imagen, después de tantos años, nos es conocida, una superficie en forma de tablero con recuadros de símbolos variados.[18] Hay quienes han interpretado la imagen como el diseño de un juego popular de la zona bananera del Caribe. No se trata de estar en desacuerdo con este modo de interpretar la portada, sin embargo, al revisitarla desde la simbología del ajedrez, esta imagen adquiere una

[18] Ver apéndice 1

profundidad que la universaliza. Según Juan- Eduardo Cirlot en su Diccionario de Símbolos, el damero o tablero donde se juega a las Damas puede ser representado por[19]:

> "toda superficie con recuadros, losanges o rectángulos alternantes, en positivo o negativo (blanco, negro) o colores distintos tiene relación simbólica con la dualidad de elementos que presenta una extensión (tiempo) y por ello con el destino... la idea del damero concierne a las ideas de combinación, demostración, azar y posibilidad y al esfuerzo por dominar lo irracional sojuzgándolo en una estructura dada." (Cirlot)

¿Nos quería decir algo el autor con esta primera portada que no pudo aparecer? ¿No es el juego una dualidad que puede llegar a representar nuestro propio esfuerzo por controlar el destino haciendo del azar nuestro contrincante? Si toda representación de damero simboliza una lucha, puede ser tan simple como luchar con la dualidad de lo cotidiano. Bien pudo haber sido ese intento fallido de la primera imagen del damero en la portada, lo que despertara las sospechas ajedrecísticas que ahora atendemos.

Anteriormente establecimos un vínculo entre el esparcimiento del juego en el siglo VI a.C. y los gitanos. En la novela, los primeros individuos en llegar a Macondo del exterior, por su condición de nómadas, son los gitanos. Estos cumplen un importante rol en la formación de la trama de la novela. Es, como sabemos, uno de esos gitanos, Melquíades, el que escribe el relato de la familia en pergaminos cifrados. "Todos los años, por el mes de marzo, una familia de gitanos desparramados plantaba su carpa cerca de la aldea, y con un grande alboroto de pitos y timbales daban a conocer los nuevos inventos." (*Cien años de soledad* 9) Para los aldeanos, que aún no cuentan con eventos culturales específicos, la llegada de los gitanos cada marzo es motivo de celebración, desarrollo, expansión de conocimientos, en fin, un estímulo de vitalismo que trae consigo, distintos

[19] Para jugarlo se utiliza una superficie de sesenta y cuatro recuadros, y doce piezas cada jugador. El juego de damas, al igual que el ajedrez, es un juego de suma cero, donde ambos contrincantes tienen la información completa, se alternan los turnos (uno por movimiento) y todo lo que gana uno lo pierde el otro.

modos de diversión, entre los que se encuentran los juegos, y muy probablemente el ajedrez.

Habiendo establecido estos paralelismos entre la historia del tablero, la de Colombia que le tocó vivir a Gabriel García Márquez y *Cien años de soledad*, precisa referirnos a los momentos en que el tablero se manifiesta en lo narrado. Se integra camuflado en las páginas aguardando a ser descubierto.

Instancias en las que el juego interviene en la novela

"Las cosas tienen vida propia – pregonaba el gitano
con áspero acento, – todo es cuestión de despertarles el ánima."
Melquíades – *Cien años de soledad*

En la parte anterior expusimos paralelismos entre el juego del ajedrez y la novela. El primero de ellos fue la violencia, reflejo de la Colombia de Gabriel García Márquez y los ejércitos del tablero, violencia que acontece en la historia de *Cien años de soledad*. El segundo paralelo que establecimos fueron los cambios que ambos, juego y novela, atravesaron a través de los años hasta convertirse en lo que hoy día reconocemos. Esto para insertarnos en el modo en que el juego del ajedrez puede hallarse en la novela. Entre los métodos en que se utiliza el juego se encuentra el empleo de los números. El ajedrez es un juego de lógica y cálculo de posibilidades estratégicas las cuales están condicionadas por, la cantidad de cuadros, el número de piezas o movimientos posibles. Estas claves numéricas son utilizadas en la novela de diversos modos.

Así mismo, exploramos la sincronía que existe entre la geografía de Macondo y el tablero de ajedrez y cómo es posible entender dicha geografía desde la óptica del juego. El modo en que Macondo es descrito en su localidad promueve el tipo de lectura que aquí se

propone donde la novela es un juego. No solo veremos cómo se refleja el juego en la geografía, sino que además abordamos cómo la casa de los Buendía está permeada por la simbología ajedrecística. Encontraremos para el final de este capítulo que no son solo la geografía de Macondo o la casa de los Buendía elementos que resuenan con el tablero, sino que, además, la ciudad entera se refleja a sí misma como un gran espejo. Anotaremos el posible modo de descifrar dicho paradigma desde las concepciones del juego.

La intrincada relación que existe entre *Cien años de soledad* y el tablero va más allá de los paralelismos previamente expuestos. Permea el juego entre las páginas utilizando distintas estrategias, pero su rastro es trazable. Además de los paralelismos discutidos, encontramos diversas técnicas que utiliza el narrador, entre estas: la nomenclatura de los personajes, los juegos de algunos que estos practican, el tipo de lenguaje bélico para describir ciertas situaciones y los números. Uno de los recursos al que se recurre en la narración, es la enumeración de elementos o instancias y la utilización de números.

Estos números a los que nos referimos se vinculan directamente con el juego del ajedrez de modos diversos. Desde la cantidad de trebejos, principales o en total, el número de las casillas, la dualidad, la utilización de números que son divisibles entre dos, la utilización de números favorece el acercamiento de la novela al juego. Las cifras o números que tienen mayor afinidad con el tablero, son; 2, por ser los ejércitos que se enfrentan y la representación de la dualidad que existe en la naturaleza, no existe nada sin su opuesto; 4 que es el número de monarcas que participan de la batalla, 8 es la cantidad de piezas principales y el número de casillas en horizontal y vertical; 16 es el número total de piezas con el que cada jugador comienza el juego; 32 es la suma de los dos ejércitos además que

representa la mitad del tablero; 64 es la cantidad total de cuadrados en el tablero. Si bien es cierto que no se limita solo a estos números, son los más frecuentes.

El crítico Agustín Seguí en su ensayo "Los deslices de *Cien años de soledad*" (2009) establece que "las imprecisiones de García Márquez no deben ser confundidas con la inmensa cantidad de fenómenos exagerados o enteramente fabulosos que pueblan la novela." (Seguí 205) y también que "no siempre se trata, propiamente hablando, de errores, sino casi siempre de alteraciones arbitrarias que persiguen un fin determinado." (Seguí 206) Una de las arbitrariedades que menciona son los números, pero la utilización que hace de estos no es simbólica, sino simplemente numérica. A lo que el crítico hace referencia son a las instancias de incongruencia en la narración, como es el caso de los diecisiete hijos del coronel Aureliano que los matan a todos en una semana, pero sabemos que Aureliano Amador sobrevivió hasta muchos años después del horrible suceso. Explica el crítico que: "lo que vemos, en resumidas cuentas, es una serie breves de deslices verdaderos, alternando con paradojas hiperbólicas engañosas y con otra serie bastante más prolongada de hipérboles bien colocadas y arbitrariedades temporales con ribetes de mito." (Seguí 212) Como observamos, para el crítico los números o la enumeración no tienen otra función que la de hacer realista o jocosa la lectura, no tienen un significado más profundo. Sin embargo, entendemos que ambas herramientas narrativas, enumeración de elementos y los números utilizados, son de suma importancia para la elaboración de nuestro argumento, la novela se basa en el juego del ajedrez y la forma en que se utilizan los números son un guiño de ojo al lector. No es casual lo frecuente de su utilización en la historia y los números, como las encíclicas cantadas de Melquíades, contienen mensajes cifrados.

Nos referimos a la enumeración de elementos o instancias que ocurren en *Cien años de soledad* a las veces en que el narrador establece un patrón narrativo. Lo observamos, por ejemplo, cuando el narrador apunta a las distintas muertes de Melquíades, el número de cartas que se envían los amantes, las noticias del paradero del Coronel Aureliano Buendía, el recorrido que hace la sangre de José Arcadio de ida y vuelta a la casa familiar y otras instancias sobre las cuales iremos profundizando. Por otro lado, cuando hacemos referencia a la utilización de números, nos referimos a los momentos en que el narrador usa una cantidad específica para dar detalles a la historia. Es imposible considerar que, tras entender la meticulosidad con la cual Gabriel García Márquez trabajaba, y la cantidad de tiempo invertido para crear esta historia, sus descripciones o algunos de sus componentes haya sido resultado de un descuido o dejado al azar. Los números utilizados resuenan con el simbolismo del tablero, como los levantamientos del Coronel Aureliano, las cartas de Pietro Crespi u otros momentos sobre los cuales iremos apuntando.

Existe una relación entre los números utilizados en la novela – ya sea para hacer una descripción de instancias o una enumeración de elementos – y el tablero. En el primer capítulo abordamos el texto crítico de Gariano "El humor numérico en *Cien años de soledad*" en el que se aborda la utilización de los números en la novela como un simple juego o burla a la seriedad que el lenguaje matemático pretende representar. Sin embargo, a pesar de que el crítico desvirtúa la importancia de los números relegándolos a un segundo plano emite una opinión que parece contradictoria a su propio argumento cuando menciona que "el número de instantes vividos corresponde al número de palabras de la profecía, y la fuerza que arrastra hacia la palabra final es la misma que desencadena la hora cero" (Gariano 448). Por tanto, el número de instantes, que ya se encuentran escritos en la

profecía, son la cantidad de movidas posibles para los Buendía quienes representan los trebejos del tablero, pues son quienes se enfrentan al destino. Así la enumeración de instancias y el uso de números se utilizan en la novela para significar el ajedrez. Un ejemplo de ello es la utilización repetida del número dos, que puede funcionar como alusión a la dualidad en cada individuo o en cada situación de la existencia, que también está representada en el juego. Debemos aclarar que no todos los números utilizados o las enumeraciones hechas en la novela responden a cifras en el tablero. Tampoco haremos referencia solamente a las instancias con datos numerológicos en la novela, pues hay otras pistas que nos muestran la influencia del damero, por ejemplo, cómo o dónde se ubica Macondo en relación al resto del mundo.

La geografía imaginada

Todo escenario de guerra es similar en su violencia. No importa dónde se lleve a cabo la batalla, es un lugar donde seres humanos se arrebatan la vida, indistinto si es una planicie, una jungla o un desierto y el tablero de ajedrez representa semejante escenario. La geografía del campo de batalla siempre se divide del mismo modo, dos ejércitos luchan por controlar un espacio determinado. El tablero es un plano de sesenta y cuatro casillas, en el que solo existe el mundo dentro de estos recuadros 8x8 de líneas rectas. El norte de cada ejército es llegar a conquistar a su contrario, así que solo tienen una posibilidad de moverse, hacia adelante.

¿De qué modo dispone el narrador de *Cien años de soledad* a Macondo, y cómo es que esto lo acerca al tablero? En el momento que José Arcadio Buendía, tras fundar Macondo, decide explorar hacia el norte una ruta por la cual tener acceso a otros pueblos

se topa con el mar. Pero antes el narrador se encarga de ir encerrando por todos los lados a Macondo, para que la realidad exista sólo en el pueblo fundado por los Buendía:

> "hacia el *oriente* estaba la sierra impenetrable, y al *otro lado* de la sierra la antigua ciudad de Riohacha, donde en épocas pasadas – según le había contado el primer Aureliano Buendía, su abuelo – sir Francis Drake se daba al deporte de cazar caimanes a cañonazos, que luego hacia remendar y rellenar de paja para llevárselos a la reina Isabel. En su juventud, él y sus hombres, con mujeres y niños y animales y toda clase de enseres domésticos, atravesaron la sierra buscando una salida al mar, y al cabo de veintiséis meses desistieron de la empresa y fundaron Macondo por no tener que emprender el camino de regreso. Era, pues, una ruta que no le interesaba, porque solo podía conducirlo al pasado. Al *sur* estaban los pantanos, cubiertos de una eterna nata vegetal, y el vasto universo de la ciénaga grande, que según testimonio de los gitanos carecía de límites…De acuerdo con los cálculos de José Arcadio Buendía, la única posibilidad de contacto con la civilización era la ruta del *norte*… Sus sueños terminaban frente a ese mar color de ceniza, espumoso y sucio, que no merecía los riesgos y sacrificios de su aventura. - ¡Carajo! –gritó – Macondo está rodeado de agua por todas partes." (*Cien años de soledad* 19-22)[20]

La voz narrativa se encargar de enclaustrar la ubicación del lugar creando la noción de tablero. Esta es la primera noción que se tiene de Macondo ya que es la primera empresa de aventura que los habitantes del pueblo ejecutan, liderados por José Arcadio Buendía. Tenemos un espacio encuadrado, con fronteras imposibles de rebasar: Macondo es un tablero.

Por su rol en el desarrollo del pueblo sabemos que José Arcadio es considerado como fundador y patriarca. Puede entenderse el movimiento que llevó a fundar a Macondo como el movimiento de los peones que una vez llegan al lado opuesto del tablero, o la octava casilla, tienen la capacidad de transformarse convirtiéndose en Dama. Pero como mencionamos en un momento anterior, se trata de una novela que se basa en el juego y no del juego mismo, por tanto, al fundar Macondo, José Arcadio y Úrsula se convierten en las figuras principales y con ellos sus descendientes.

[20] En adelante las itálicas serán mías, a menos que se estipule lo contrario.

Esta transformación ocurre con los Buendía al fundar Macondo y se asienta con Úrsula. Uno de los aspectos de mayor importancia es el hecho de que Úrsula descubre una ruta por el mismo norte en el cual José Arcadio encontró el mar. Ella es el primer miembro de la familia que establece contacto con el exterior cuya relación no es con los gitanos. De hecho, el que Úrsula haya encontrado la ruta por el norte permite que el partido comience propiamente. Es tras su regreso y a partir de entonces que llegan a Macondo nuevos individuos. Estos, serán responsables de las transformaciones, retos y de las guerras que habrían de librar los Buendía contra la existencia. Desde nuestro modo de entender la novela no son casualidad dos cosas. La primera es que sea una ruta por el norte la que permita el contacto con el mundo, y que sean lo que propicien que la familia se enfrente al destino. Segundo, que el primer enfrentamiento con el que se topa la familia Buendía es con la autoridad del Estado.

La casa de los Buendía y el juego

Queda claro que las casas de Macondo, en el inicio son una réplica de la casa de los Buendía. Así como Úrsula, Aureliano Segundo o Amaranta Úrsula intervienen o comandan los cambios que ocurren en el hogar, José Arcadio es el arquitecto de Macondo. Lo fue por más de una ocasión ya que organizó el pueblo cuando arribaron, luego, tras Úrsula partir en busca de su hijo y regresar con los nuevos habitantes, le tocó re-ordenar el espacio. Este personaje dispone de las casillas que corresponden a los nuevos habitantes del pueblo:

> "volvió a ser el hombre emprendedor de los primeros tiempos que *decidía* el trazo de las calles y la *posición* de las nuevas casas, de manera que nadie disfrutara de privilegios que no tuvieran todos. Adquirió *tanta autoridad* entre los recién llegados que no se echaron cimientos ni se pararon cercas sin consultárselo, y se determinó que fuera *él quien dirigiera* la repartición de la tierra." (*Cien años de soledad* 50)

El lenguaje utilizado es el que se utiliza para referirse a los jugadores y a las fichas. No solo era José Arcadio quien contaba con la capacidad necesaria para establecer la estrategia en las posiciones de las casas que iba transformando el espacio a medida llegaban más personas, así como sucede con los cambios en el tablero con cada nueva jugada, sino que además los habitantes del pueblo reconocen y no cuestionan su liderazgo en tales asuntos.

Se establece así que es la familia Buendía la que cumple un rol protagónico en el desarrollo de Macondo, y como responsables, les corresponde enfrentarse al destino. Comandados inicialmente por José Arcadio, quien sin proponérselo necesariamente funge como jefe y su dama Úrsula a cargo de los quehaceres relacionados al hogar. Es interesante que en el momento que la voz narrativa reconoce el protagonismo autoritario de José Arcadio, y justo antes que aparezca Don Apolinar Moscote, la composición familiar es de ocho miembros: 1. José Arcadio, 2. Úrsula, 3. Aureliano, 4. Amaranta, 5. Arcadio 6. Cataure, 7. Visitación y 8. Rebeca, esta cantidad es representativa de las figuras principales del juego. Este número de integrantes coincide con el número de piezas principales en el tablero.

La dualidad del ajedrez, representada en los colores de las fichas y los recuadros, queda establecida en la casa de los Buendía. La casa está pintada originalmente de blanco, pero un decreto del Estado, recién llegado a Macondo y representado por Don Apolinar Moscote, establecía que debían pintarse azul. Esto causa una primera batalla puesto que José Arcadio y los suyos: “no habían fundado un pueblo para que el primer *advenedizo* les fuera a decir lo que debían hacer.” (*Cien años de soledad* 69) Tenemos entonces un primer encuentro de la dualidad que se representa en el tablero. Ya que uno de los posibles sinónimos de la palabra advenedizo es intruso, y un intruso es una amenaza para la paz que

rige en el lugar al que llega. En los partidos de ajedrez, la primera jugada siempre corresponde a las blancas, y fue la familia la que hizo el primer movimiento, negándose a reconocer la autoridad del Estado puesto que al fundar Macondo sabían que el Estado existía.

Cuando Don Apolinar Moscote le advierte a José Arcadio que está armado, José Aracadio lo levanta por las solapas y lo lleva fuera de la casa pues prefiere "cargarlo vivo y no tener que seguir cargándolo muerto por el resto de [su] mi vida" (*Cien años de soledad* 69). Si la familia tiene la primera movida no estando dispuestos a seguir el decreto del Estado, la amenaza de Don Apolinar, es la segunda movida del partido. Por otro lado, el que José Arcadio le haya levantado por la solapa y le haya llevado hasta fuera mientras le explicaba sus razones para hacer se puede ver como la próxima movida. Es un juego de poder en el cual se enfrascan. Tras la negativa de José Arcadio de obedecer, Don Apolinar Moscote manda a buscar de la capital a seis soldados armados con fusiles y un sargento. Con esta nueva movida las figuras de poder en Macondo, entre Don Apolinar Moscote, el sargento y los seis soldados, componen un total de ocho, al igual que el número de miembros de la familia Buendía, y clara referencia al tablero. Pero esta es una partida que ganan a mitad los Buendía.

Observamos cómo la composición política bajo la cual hasta entonces se vivía en Macondo se ve afectada por el arribo de Don Apolinar Moscote, corregidor oficial de Macondo y el proceso de las elecciones que trajo consigo. Ambos bandos, inicialmente, tienen la misma cantidad de trebejos. Ya ha quedado estipulado que las figuras principales de poder en el tablero son ocho, y tanto la familia Buendía como los representantes del Estado tienen esa cantidad de miembros. Existen claras resonancias con el ajedrez en la

dualidad de los colores para las casas, el enfrentamiento con la autoridad y la cantidad de figuras de poder que llegan a Macondo.

La casa es pues uno de los lugares en que se refleja el tablero. La misma, atraviesa distintos cambios por parte de las diversas generaciones de los Buendía, y estos cambios repercuten con el ajedrez. Úrsula, la matriarca es la primera responsable de hacerle mejoras al hogar. La primera vez que esto ocurre el narrador hace un interesante señalamiento sobre Úrsula, pues esta: "ordenaba la *posición* de la luz y la *conducta* del calor, y *repartía el espacio sin el menor sentido de sus límites*." (*Cien años de soledad* 69). Úrsula juega con el espacio y con otros de los elementos subordinándolos a sus mandatos y dictando qué hacer de ello, el que carezca de un sentido de los límites no significa que estos no existan en la estructura que reordena. La cantidad indefinida de posibilidades señalada nos retrotrae a las casillas y las posibilidades diversas que existen para formular o ejecutar las jugadas.

Entre los cambios estructurales que atraviesa la casa, se encuentra los que suceden cuando Úrsula se entera que el coronel Aureliano regresa por primera vez de sus expediciones, ésta, considerando que ya es una anciana, adquiere una vitalidad impresionante. Observemos cómo responde la enumeración de instancias al número ocho. En este caso, las instancias se pueden ver como movidas de Úrsula tras recuperar la vitalidad con la buena noticia del retorno:

> "La hizo lavar y pintar (1), cambió los muebles (2), restauró el jardín (3) y sembró flores nuevas (4), y abrió puertas y ventanas (5) para que entrara hasta los dormitorios la deslumbrante claridad del verano. Decretó el término de los numerosos lutos superpuestos (6), y ella misma cambió los viejos trajes rigurosos por ropas juveniles (7). La música de la pianola volvió a alegrar la casa (8)." (*Cien años de soledad* 210) [21]

[21] En adelante la enumeración entre paréntesis son mías. Son utilizadas para asistir en observar cómo incide el tablero en la novela. Las cifras de cada enumeración están relacionadas directamente juego de ajedrez.

La inserción del juego se da a través de la enumeración de elementos, en este caso, las acciones o las consecuencias de estas. Si bien es cierto que el último elemento de la enumeración no parece ser propiamente una acción o movida de Úrsula es una consecuencia directa de sus acciones, y si ya ella sola se había encargado de la recuperación del hogar, bien pudo haberla ella encendido para que alegrase la casa.

Cada encuentro con el ajedrez es distinto, en este caso podemos apreciar y dividir la estrategia que usa el narrador. Siguiendo la enumeración que hemos propuesto, lo primero que Úrsula hace es asear la casa (1), luego hace compras para la misma (2), construye (3), siembra (4), permite de nuevo la luz en la casa (5), acaba con la tristeza (6), cambia su propia imagen para estar a la par con la de la casa (7) y finalmente permite que la alegría regrese con la música (8). La música es la respuesta de los Buendía en su lucha por su existencia. Con la alegría de regreso en la casa, de cierto modo, Úrsula intenta demostrar que subsisten.

Además de la figura de Don Apolinar Moscote, hay una llegada que resulta embebida en claves ajedrecísticas y que también ocasiona nuevos cambios en el hogar de los Buendía. Las transformaciones que traen consigo los gringos son tantas que los habitantes de Macondo en apenas "*ocho* meses después de la visita de Mr. Herbert… se levantaban temprano a conocer su propio pueblo." (*Cien años de soledad* 262) Este hecho, repercute en la estructura de la casa. La contentura que siente Aureliano Segundo con la llegada de los gringos es tanta que "la casa se llenó de pronto de huéspedes desconocidos, de *invencibles* parranderos mundiales, y fue preciso agregar dormitorios en el patio, ensanchar el comedor y cambiar la antigua mesa por una de *dieciséis* puestos… Fernanda tuvo que atragantarse sus escrúpulos y atender como *a reyes* a invitados de la más perversa

condición…" (*Cien años de soledad* 262-3). Era tanto el trabajo que para poder dar abasto y mantener el ritmo en la cocina se necesitaban "*cuatro* cocineras" (*Cien años de soledad* 263). Podemos apreciar cómo el narrador utiliza un lenguaje asociable al ajedrez ya que el mismo denota contienda entre bandos a los cuales se les sirve como a la realeza. De manera análoga se observa que el tiempo que tomó cambiar por completo el tablero/Macondo, la cantidad de puestos en la mesa y las cocineras requeridas para poder alimentar el flujo de personas, están basados en números representados en el damero.

Como digna bisnieta de Úrsula, la última contrincante dama de la familia, Amaranta Úrsula, al regresar al hogar para quedarse, batalla fieramente contra el olvido. Es quien se encarga de las últimas renovaciones del hogar previo al cataclismo profético. Para ello emprende un nuevo camino de restauración de la casa. Enumera el narrador:

> "Desbandó a las hormigas coloradas que ya se habían apoderado del corredor (1), resucitó los rosales (2), arrancó la maleza de raíz (3), y volvió a sembrar helechos, oréganos y begonias en los tiestos del pasamanos (4). Se puso al frente de una *cuadrilla* de carpinteros, cerrajeros y albañiles que resanaron las grietas del piso (5), enquiciaron puertas y ventanas (6), renovaron los muebles (7) y blanquearon las paredes por dentro y por fuera (8), de modo que tres meses después de su llegada se respiraba otra vez el aire de juventud y de fiesta que hubo en los tiempos de la pianola." (*Cien años de soledad* 427- 28)

La renovación y el espíritu joven de Amaranta Úrsula la llevan a combatir el tiempo y sus estragos sobre la casa. Reordena el espacio, como en su momento lo hizo su bisabuela Úrsula para entablar una nueva batalla contra el destino. Es importante notar que lidera a una cuadrilla de trabajadores, la cuadrilla es un sinónimo de escuadra, que es como decir que tuvo su propio ejército, el cual comandó, para llevar a cabo los arreglos pertinentes. Con sus ocho movidas transforma el espacio devolviéndole la vitalidad que en algún momento tuvo. Se prepara para una nueva partida, como se preparó para una nueva partida Úrsula la primera vez que retornó el coronel Aureliano al lecho materno. Se puede apreciar

las semejanzas que ambas comparten cuando la bisnieta, repetición o doble en el espejo de la abuela, comanda frente a su ejército o "cuadrilla" de trabajadores los arreglos pertinentes en la lucha por la existencia, como clara referencia a la contienda contra el olvido de los Buendía.

Las transformaciones de la casa y la del pueblo se van dando conjuntamente pero no del mismo modo. Cuando se fundó el pueblo, se usó como modelo a los personajes más importantes como ejemplo, José Arcadio Buendía y su esposa Úrsula, por lo que en principio todas las casas de Macondo están diseñadas como la casa de los Buendía. Con la lectura asistimos a la fundación, desarrollo y caída de un pueblo representado por una familia. Estos cambios son el resultado de los distintos movimientos que van haciendo los personajes a través de la novela.

La ciudad de los espejos o los espejismos

La relación que se establece entre el tablero de ajedrez y el espejo no es novedosa a *Cien años de soledad.* La misma ya la encontramos, por ejemplo, en la novela de Lewis Carroll de 1871, *Through the Looking – Glass, and What Alice Found There*. En la trama Alice atraviesa un espejo donde no solo la lógica se vuelve su contrario, sino que, además, cuando entra, llega a un tablero de ajedrez siendo peón. Debe ascender como pieza a Dama. El resto de los personajes también son piezas del tablero. Es una batalla que se libra en un tablero dentro de un espejo el cual devuelve la imagen. Si bien es cierto que en *Cien años de soledad* ningún personaje atraviesa un espejo, sí Aureliano Buendía atraviesa un mismo cuarto repetido en su sueño, y, por otro lado, sabemos que Macondo es la ciudad de los espejos o los espejismos. Espejo y tablero se asocian, pues los ejércitos cuentan con la

misma cantidad de piezas, cada una de ellas tienen el mismo rango, las mismas posibilidades, el uno es reflejo del otro. De hecho, los trebejos están dispuestos de forma tal, que, sino llega a ser porque son colores distintos, parecería un espejo reflejado. Repetir o reflejar la imagen que tiene en frente hasta el infinito es la cualidad del espejo.

La dualidad con la casa de los Buendía no solo se aborda en los colores. Dicho dualismo representado en las fichas del tablero crea la noción de espejo, cada ejército es exactamente igual al del oponente. La sensación de sentirnos frente a un espejo la encontramos repetida en el espacio tablero/Macondo y sobre los personajes. La narración lleva a que uno se sienta observando una misma escena, a tal grado llegan los personajes a repetirse entre ellos que las matriarcas del partido llegan a reconocer los designios de la familia como eventos cíclicos.

La importancia que la crítica le ha dado a la noción de los espejos y las repeticiones en *Cien años de soledad* aporta a nuestro modo de entender la novela, esta como la metáfora de un juego de ajedrez. Ulises Gonzales autor del ensayo "Macondo sagrado y profano. Presencia del pensamiento antropológico de Mircea Eliade en el mundo de *Cien años de soledad*" (2007) propone que el concepto de ciudad espejo puede explicarse a través del pensamiento del antropólogo Eliade. En este se establece que las culturas fundan la ciudad tomando como ejemplo ciudades mítico celestes. Menciona Gonzales en su estudio: "los hombres religiosos, habitantes del tiempo sagrado, fundan sus ciudades en la tierra imitando el arquetipo de las ciudades celestiales... Las ciudades terrestres no son sino un reflejo, a imitación de las ciudades celestiales y el acto de fundarlas repite el arquetipo de la creación." (Gonzales) Tenemos entonces que Macondo sería una representación en la tierra de una ciudad celeste. Esto quiere decir que repite el modelo de basarse en un saber

que se pierde en el tiempo. El tiempo de lo divino es distinto al de los hombres, por tanto, es imposible saber la época en la que se fundó la primera ciudad celeste, sobre la cual se basan las de la tierra. Esta falta de conocimiento del origen es la misma que tenemos con la historia del tablero la cual apenas conocemos en su complejidad.

Por otra parte, Marcela María Raggio, autora de "Mito y símbolo en la narrativa de Gabriel García Márquez" (2009) además de considerar el espejo desde el espacio mítico de Eliade, considera que "Macondo es fundada al modo de las antiguas utopías renacentistas…" (Raggio 2). Discutíamos en el primer capítulo la importancia y la influencia que tuvo el juego del ajedrez para el Renacimiento. Cortesanos y nobles se encargaban de que sus descendientes aprendieran tan noble juego. Durante ese momento histórico se llevaban a cabo juegos usando trebejos de escala humana para los mismos. Es en esta época que se comienzan a utilizar en ciertos espacios de importancia los pisos ajedrezados. La influencia del ajedrez para la época del Renacimiento se deja ver en las estructuras, los quehaceres cotidianos, por tanto, el hecho de que Macondo esté pensada como una utopía renacentista es una alerta sobre su cercanía con el juego del ajedrez.

Como hemos establecido, las casas del pueblo en la fundación son espejo de la casa de los Buendía en términos estructurales, lo que resulta apropiado para la interpretación que venimos desarrollando. Apropiado puesto que no solo lo simétrico de las casas nos dan la noción de espejo, sino que el sueño de José Arcadio confirma esta idea: "José Arcadio soñó esa noche que en aquel lugar se levantaba una ciudad ruidosa con casas de paredes de espejo. Preguntó qué ciudad era aquella, y le contestaron con un nombre que nunca había oído, que no tenía significado alguno, pero que tuvo en el sueño una resonancia

sobrenatural: Macondo." (*Cien años de soledad* 34) Es gracias a esta revelación que le pueblo se funda.

Macondo es el resultado de un sueño, que como hemos establecido en relación al espejo, un sueño inspirado en el tablero. Este mismo sueño el propio José Arcadio lo reinterpretará una vez conozca el hielo y se imagine que es esa la respuesta de su sueño. Sin embargo, la interpretación que hace según Melquíades, estaba errada:

> "Melquíades profundizó en las interpretaciones de Nostradamus… Una noche creyó encontrar una predicción sobre el futuro de Macondo. Sería una ciudad luminosa, con grandes casas de vidrio, donde no quedaba ningún rastro de la estirpe de los Buendía. «Es una equivocación», tronó José Arcadio Buendía. «No serán casas de vidrio sino de hielo, como yo lo soñé…" (*Cien años de soledad* 67)

Tanto el vidrio de las predicciones, como el hielo soñado son semejantes a los espejos, son superficies que reflejan lo que se encuentre de frente. El vidrio y el hielo simbolizan el mundo que es Macondo, del mismo modo que el tablero se ha utilizado para representar la vida. El que en la interpretación de Melquíades no quede ni un rastro de los Buendía, pero perdure Macondo tiene resonancias con la interpretación de la novela como juego de ajedrez. El tablero pervive mientras que las piezas en este, aunque repetidas en su representación, siempre serán distintas pues en cada batalla liberada son distintos los ejércitos que luchan. No queda un rastro de los Buendía en las predicciones de Melquíades porque ya ellos jugaron su partido y les corresponde a nuevos individuos enfrentarse al destino.

No se circunscribe el narrador solo a crear la noción de Macondo como su propio espejo que devuelve su imagen, sino que los personajes son igualmente atravesados por tal noción. De lo general pasamos a lo particular, y a la idea de estar en ante un espacio que

se repite. Así es cómo encontramos a José Arcadio Buendía una vez lo traen del almendro hasta el cuarto:

> "se consolaba con el sueño de los *cuartos infinitos*. Soñaba que se levantaba de la cama, abría la puerta y pasaba a otro cuarto igual, con la misma cama de cabecera de hierro forjado, el mismo sillón de mimbre y el mismo cuadrito de la Virgen de los Remedios en la pared del fondo. De ese cuarto pasaba a otro exactamente igual, cuya puerta abría para pasar a otros exactamente igual, y luego a otro exactamente igual, hasta el *infinito*. Le gustaba irse de cuarto en cuarto como en una galería de *espejos paralelos*, hasta que Prudencio Aguilar le tocaba el hombro. Entonces regresaba de cuarto en cuarto, despertando hacia atrás, recorriendo el camino inverso, y encontraba a Prudencio Aguilar en el cuarto de la *realidad*. Pero una noche, *dos* semanas después que lo llevaron a la cama, Prudencio Aguilar le tocó el hombro en un cuarto intermedio, y él se quedó allí para siempre, creyendo que era el cuarto real." (*Cien años de soledad* 165)

Si bien parece estar ante un espacio sin límites como es el de los sueños, no es la carencia de fronteras lo que en este caso acerca la novela al juego, sino la noción del espacio repetido por siempre, el tablero que siempre es el mismo, con su alternancia de colores en los recuadros y piezas con valor determinado. Observamos que la cantidad de tiempo que pasa desde que llega a la cama del almendro, hasta que se queda para siempre atrapado responde a la dualidad en el tablero. Las casillas son las mismas y el destino de cada pieza está en que el jugador sepa o no tomar la decisión correcta de colocar en determinado espacio el trebejo, pues este está en peligro constante de morir. El que Prudencio Aguilar le tocase el hombro en el cuarto equivocado se entiende entonces como la movida que propicia la muerte de este personaje cuya importancia en el desarrollo de la historia es innegable. José Arcadio representaba uno de las piezas rey que tuvo la familia, por eso cuando Prudencio lo toca en el cuarto intermedio, el quedarse en el cuarto que no pertenecía a la realidad fue moverse al recuadro donde quedó vulnerable para la derrota.

La misma atmósfera cíclica que observamos en el sueño de Aureliano Buendía es la que suele rodear al coronel Aureliano Buendía. Este es uno de los personajes que

mayores resonancias con el damero tiene. Entre sus tantas guerras, treinta y dos (32) levantamientos para ser exactos, número que tiene una clara referencia al juego pues, además de representar la cantidad de los dos ejércitos, es el número de la mitad de las casillas, llega a alcanzar el poder y con él la convicción, de que éste era una ilusión, así como el vacío de la guerra:

> "se sintió disperso, *repetido*, y más solitario que nunca... se cansó de la incertidumbre, del *círculo vicioso* de aquella guerra eterna que siempre lo encontraba a él en el *mismo lugar*, solo que cada vez más viejo, más acabado, más sin saber por qué, ni cómo, ni hasta cuándo… y la normalidad era precisamente lo más espantoso de aquella *guerra infinita*: que no pasaba nada." (*Cien años de soledad* 195)

Esa guerra personal y de todos en la que lleva luchando por tanto tiempo parece infinita porque el Coronel Aureliano no logra o no puede vislumbrar su fin, lo que le aterra. El lenguaje que utiliza el narrador para describir la sensación del Coronel Aureliano alude a las formas en que se describe al ajedrez. El círculo vicioso de volver a colocar las piezas en el tablero para comenzar una nueva batalla justo tras haber acabado una partida, la repetición de los roles en cada ocasión que es inalterable, el mismo lugar donde esa guerra infinita lo encuentra es la casilla correcta para su supervivencia, y esa misma guerra infinita es la que existe y se representa con el tablero.

Claramente estamos ante un personaje enfrentándose a un poder superior que, aunque no logra descifrar, sí ha llegado a la comprensión de su destino: repetirse hasta dejar de ser. Eso le da una leve ventaja sobre las fichas del tablero quienes tienen el mismo destino, pero sin la conciencia de ello. Al igual que su padre, el coronel Aureliano también sueña, y su sueño es siempre el mismo, no cuenta con cuartos repetidos, pero si es el mismo espacio que siempre visita:

> "soñó que entraba en una *Casa vacía*, de paredes *blancas*, y que lo inquietaba la pesadumbre de ser el primer ser humano que entraba en ella. En el sueño recordó que había soñado lo mismo la noche anterior y en muchas noches de los últimos años, y supo que la imagen se habría borrado de su memora al despertar, porque aquel sueño recurrente tenía la virtud de no ser recordado sino dentro del mismo sueño." (*Cien años de soledad* 303)

El sueño del Coronel Aureliano es la sensación del partido que se repite. El espacio onírico es utilizado para representar que la repetición de los individuos sobrepasa su conciencia. Se encuentra el personaje en una casilla y no logra, o no sabe cómo moverse de ese espacio. La familia, la casa y Macondo están insertados en un juego literario que a su vez se nutre de otro juego, el ajedrez, para crear su mundo y las reglas que por las cuales éste se rige. Puede ser que, al leerlos, la lectura de nuevamente vida a los personajes que están desde siempre encontrados en su repetición literaria, sin saber cómo salir de ella, porque no existe una salida. La contienda habrá de repetirse para siempre, en el tablero, y en las páginas.

Los instantes cíclicos son de importancia crucial para el entendimiento de la novela como un partido de ajedrez. Esto porque nos hablan de retornos a espacios habitados, como sucede con las casillas. Esto le sucedió a Arcadio quien, frente al pelotón de fusilamiento, "acumulado en un zarpazo desgarrador, volvió a sentir todo el terror que le atormentó en la vida." (*Cien años de soledad* 143). Ocurre además cuando Úrsula ve al coronel Aureliano en la prisión de Macondo; "Esta mañana, cuando me trajeron, tuve la impresión de que ya había pasado por todo esto… - ¿Qué esperabas? – suspiró Úrsula –. El tiempo pasa. – Así es – admitió Aureliano –, pero no tanto." (*Cien años de soldad* 148) [22]

La noción de lo repetido está presente en toda la novela. Los nombres, las formas de ser de los personajes, las casas, el regreso de los gitanos, la confección de pescaditos de

[22] Esto puede ser porque una vez termina el juego y comienza otro partido exactamente igual, las piezas no pueden sentir, sino que ya lo han vivido. También esto le sucede al lector

oro, el tejer y destejer de la mortaja, son algunas de las formas de circularidades de la novela. Distintos personajes hacen alusión y uso de las repeticiones, algunos de ellos incluso llegan a poder leerlas en la familia como es en el caso de Úrsula y el de Petra Cotes, quienes aprenden a reconocer, gracias a su longevidad, cómo actúan los miembros de la familia. La familia y el tablero se repiten, y en esta repetición los nombres designados son de importancia ya que establecen lo que uno ha de ser, por ejemplo, un peón será un peón en todos los partidos y de ahí su poder y sus movidas. En la novela Úrsula nota que: "en la larga historia de la familia, la tenaz repetición de los nombres le había permitido sacar conclusiones que le parecían terminantes." (*Cien años de soledad* 211) Así conoce el designio en los corazones de cada Buendía, sus motivos, porque estos parecen heredarse con el nombre. Este reconocer a la familia se profundiza cuando pierde la vista pues descubre "que cada miembro de la familia repetía todos los días, sin darse cuenta, los mismos recorridos, los mismos actos, y que casi repetía las mismas palabras a la misma hora." (*Cien años de soledad* 283). Es por ello que cuando Úrsula queda ciega, aprende que cada miembro de la familia hace exactamente lo mismo cada día, así nadie supo nunca que perdió la visión, lo que para Úrsula representó una victoria. Entendiendo que la repetición y el reflejo son partes importantes en el conglomerado de metáforas que contiene el juego de ajedrez, es posible afirmar que la utilización de ambas en la novela apoya la lectura de *Cien años de soledad* como un juego de ajedrez. Como el Coronel, las piezas están destinadas a contender por la eternidad en un mismo espacio repetido.

Hemos trazado parte de las relaciones que existen entre el juego y *Cien años de soledad*. Analizamos cómo se enlazan la historia del tablero, la historia de Colombia y la de la novela. Observamos además las instancias en que el juego interviene en la novela en

la geografía de Macondo, la casa de los Buendía y cómo ésta refleja el tablero. La cualidad repetitiva junto a la noción de espejo son elementos que se dan en más de una ocasión en la novela. En el capítulo siguiente abordaremos los personajes de *Cien años de soledad* y la relación que guardan con el tablero. Nos detendremos en las expresiones lúdicas que aparecen en la novela. Asimismo, establecemos un diálogo con el resto de la obra de Gabriel García Márquez como evidencia que incluir al tablero en sus escritos, fue un ejercicio al que le dedicó la vida.

III. Un juego laberíntico

"Ya esto me lo sé de memoria- gritaba Úrsula –. Es como si el tiempo diera vueltas en redondo y hubiéramos vuelto al principio."
Úrsula – *Cien años de soledad*

La variedad de rutas posibles que conducen a la victoria, su camino intrínseco, hacen que el ajedrez sea observado como un laberinto. Tanto en el ajedrez como en los laberintos, con cada paso se toma una decisión que te aleja o te acerca del objetivo. El ajedrez es un laberinto que se transforma con cada nueva jugada. Hemos utilizado un acercamiento similar al de un jugador de ajedrez para atravesar con distintas estrategias, el juego laberíntico desde el cual observamos se crea la novela. Para poder llevar a cabo tales acercamientos, primero definimos lo qué es el juego del ajedrez, cómo se juega y porqué lo utilizamos para interpretar la novela. El ajedrez ha resultado ser una herramienta metafórica de gran utilidad y eficiencia para más de un autor a través de los siglos. La posibilidad de entender la dualidad de la existencia y de los pueblos aplicada al tablero, donde se representa la vida misma y la historia de los hombres es a la vez un paradigma y la razón por la cual el ajedrez ha sido inspiración de tantos.

Desde la historia del juego, su posible propagación a cargo de los gitanos y las implicaciones que esto tiene para el modo en que entendemos la novela, a las instancias en que el juego irrumpe en la geografía, la casa o el espejo, y cómo la simbología numérica se nutre del tablero, *Cien años de soledad* es un partido de ajedrez. Estas diversas estrategias de las cuales hemos hecho uso para interpretar la novela funcionan para acercarla al juego. Las mismas, no son las únicas estratagemas que utiliza el narrador para relacionar la novela con el tablero.

En las páginas que siguen a continuación nos aproximamos a la simbología de los personajes principales. Detrás de estos existen pistas que contribuyen a entender que los Buendía son las piezas principales que contienden en el juego contra el destino. Haremos referencia a la simbología numérica, esta vez ya no en la casa o en la geografía, sino que en los personajes. Estos, al igual que el pueblo mismo, Macondo, están plasmado numerológicamente del simbolismo del juego. No son solo los personajes principales de la familia quienes se ven embebidos de la resonancia ajedrecística, observaremos cómo se vinculan personajes aledaños, además de su enlace con los números, en su nomenclatura al juego de ajedrez. Si bien es cierto que la novela utiliza como vehículo metafórico el juego del ajedrez como referente, no es éste el único que aparece en la historia. Aludiremos a los momentos en que en la narración se utilizan formas de entretenimientos que no necesariamente son el ajedrez, pero que contienen en sí paralelismos con el mismo.

Este ensayo se ha enfocado en demostrar como el juego del ajedrez es utilizado de herramienta para crear *Cien años de soledad*, la novela como un partido. Al tratarse de Gabriel García Márquez reconocemos que, si bien es esta novela el más reconocidos de sus trabajos, el ejercicio de la escritura fue uno que le ocupó todos los días de su vida desde que fue reportero. Larga es la lista de títulos que llevan su nombre, desde textos originales de diversos tipos a colaboraciones, muchas son las páginas que portan su nombre. El ajedrez ha acompañado a este autor desde sus primeras memorias. No solo lo ha acompañado en su memoria, sino en su quehacer como escritor le ha utilizado en todo momento. Para concluir revisaremos la obra del autor para comentar las instancias en que este ha utilizado como herramienta metafórica el ajedrez.

Con esto pretendemos demostrar cómo el ajedrez, que siempre ha sido empleado en la literatura, se aplica al contexto de *Cien años de soledad*. Veamos cómo el simbolismo del juego atraviesa los personajes principales de la novela.

Simbología en los personajes principales

Como hasta el momento hemos observado, el ajedrez se utiliza de más de un modo en el contexto de la historia. Se utiliza para estructurar la novela; al hacer de Macondo un espacio encuadrado, cuyos retos provienen de una misma dirección, el norte. Establecimos que es la familia Buendía la que se encuentra en contienda con el destino, el patriarca José Arcadio impone el orden de cómo se va repartir el espacio para las casas. Además de ello, se observa que al establecerse la primera situación que requiere un enfrentamiento, la aparición de Don Apolinar Moscote, el número de personajes de la familia es igual al de las piezas principales en el tablero, ocho.

El vínculo del ajedrez con algunos de los personajes los hemos comenzado a tratar en el capítulo anterior. Los cambios que llevaron a cabo en la casa cada una de las distintas generaciones de los Buendía, desde Úrsula hasta Amaranta Úrsula, tienen resonancias con el tablero. Es importante destacar que cada personaje de la familia se ve envuelto en un aura ajedrecística, y que incluso, algunos de los personajes que son allegados a esta, también están cifrados a partir del juego. No solo se trata de los espacios geográficos como el tablero, o cuartos que se repiten hasta el infinito, exactamente iguales, como las casillas. Los personajes contienen en si el simbolismo necesario que les acerca al tablero. Sin embargo, como hemos dejado establecido, el juego de la literatura no tiene porqué serle fiel a las reglas del ajedrez, por tanto, el que se utilice como referente al tablero para

estructurar y para crear las imágenes. A continuación, hacemos un recuento de los personajes y cómo entendemos el ajedrez se manifiesta a través de estos.

El personaje que mayor enigma contiene en la trama de la novela no proviene de la familia Buendía, pero su influencia sobre la familia y sobre la historia es incuestionable. Este personaje desde su aparición, formó parte integral de la familia aun cuando ya no pertenecía al plano de los vivos. El gitano errante al que nos referimos es Melquíades, el responsable de que tengamos acceso a la historia de la familia. Este personaje, sabemos, es el demiurgo detrás de la trama de la novela. El autor de los pergaminos, es, por tanto, creador de la partida suscitada en Macondo. ¿Qué repercusiones tiene con el tablero este personaje?

Si observamos su nombre no es como el de ninguno otro de los personajes que aparecen en la historia. El resto de los personajes en *Cien años de soledad* parecerían tener nombres que podemos encontrar en la cotidianidad americana. La responsabilidad de los hechos que atribuimos a Melquíades se pueden entender si comprendemos lo que su nombre significa. Según el *Diccionario de nombres propios* (2007) de Roberto Faure "es controvertido el origen de este nombre; algunos autores lo interpretan desde el hebreo *malki – yah*, 'mi rey es yahvé', de *malki* o *melki*, 'mi rey', y *yah*, abreviatura de Yahvé." Por tanto, si Melquíades es uno de los múltiples nombres que posee Dios, es considerado rey, lo que tiene a su cargo son los súbditos de su ejército. Cada personaje del tablero/ Macondo está sujeto a su voluntad. Melquíades hace que se libre la batalla del partido, estando él directamente involucrado en el asunto.

Hay pocas formas posibles a través de las cuales se regresa de la muerte. Entre estas, la literatura, donde cada vez que alguien toma entre sus manos un libro, revive la

historia contada y con ella los personajes presentes en la misma. La otra forma de regresar de la muerte es la reconfiguración de las piezas del tablero. Melquíades regresa de la muerte como parte de su estrategia para que su partido se complete. El que este sea el demiurgo del mundo Macondo, no lo exime de estar sesgado por la simbología del tablero. En sus retornos de la muerte, enumera el narrador:

> "Era un fugitivo de cuantas plagas y catástrofes habían flagelado al género humano (1). Sobrevivió a la pelagra en Persia (2), al escorbuto en el archipiélago de Malasia, (3) a la lepra de Alejandría (4), al beriberi en el Japón (5), a la peste bubónica en Madagascar (6), al terremoto de Sicilia (7) y a un naufragio multitudinario en el estrecho de Magallanes. (8) Aquel ser prodigioso que decía poseer las claves de Nostradamus, era un hombre lúgubre, envuelto en un aura triste, con una mirada asiática que parecía conocer el otro lado de las cosas." (*Cien años de soledad* 14)

Se observa en esta narración la irrupción numérica con la cual podemos asociar la novela al juego de ajedrez. Entre los atributos que el narrador le atribuye a Melquíades, uno resulta particularmente interesante, su mirada, pues esta parece que conoce "el otro lado de las cosas". (*Cien años de soldad* 14) Ese lado bien podría ser el de la estrategia que usa para controlar el partido que es el destino de los Buendía. Este partido es literario. Esta acción de Melquíades, también funciona como espejo de lo que ha de sucederle a la novela y sus personajes siempre que esta sea re-leída (o leída por vez primera). Con cada nueva lectura de la partida cambia y las interpretaciones que surgen de esta son tan variadas como las que nos ofrece el tablero.

Sabemos que la figura de Melquíades se les aparece a distintos personajes de la familia a través de la novela. No siempre todos los personajes pueden notar su presencia. Hay una clave de suma importancia que se le da al último personaje de la familia que entra en el cuarto que pertenecía a Melquíades, Aureliano Babilonia. En el momento en que Melquíades pregunta si ya había descubierto la lengua en que habían sido escrito los

pergaminos la respuesta nos acerca al tablero: "Aureliano había terminado de clasificar el alfabeto de los pergaminos. Así que cuando Melquíades le preguntó si había descubierto en qué lengua estaban escritos, él no vaciló para contestar. – En sánscrito – dijo. Melquíades le reveló que sus oportunidades de volver al cuarto estaban *contadas*." (*Cien años de soledad* 404) Es una advertencia la que Melquíades le hace a Aureliano Babilonia, porque el *jaque mate* está cerca, aunque aún lo suficientemente distante para que este pueda descifrar su destino. El que las oportunidades de entrar al cuarto estén contadas implica que las movidas de la familia están determinadas. Es como si en esos momentos Melquíades estuviese anunciando que nos encontramos en la etapa del final de juego. Mencionamos que esta es una de las pistas que mayor luz arroja sobre el entendimiento de la novela como partido de ajedrez. Esto, porque el idioma en que están escritos los pergaminos es sin duda alguna relevante al tablero. Como hemos discutido, según los diversos estudios realizados, la cuna del tablero es la India, el sánscrito es la lengua antigua de este pueblo. El hecho de que sea esta lengua en la cual se cifra el destino de los Buendía es un guiño de ojo para el lector, una forma de acercar la novela al tablero.

En cuanto a los pergaminos, vemos cómo Melquíades se va desintegrando a medida que Aureliano Babilonia va aprendiendo cómo descifrarlos. El creador del juego que es Macondo, se cerciora de cumplir con su propósito. Tras comprobar que su designio, o sus movidas, están destinadas a consumarse, Melquíades regresa a un estado originario en donde no necesita regresar a la vida, muere más allá de la muerte. Ya no tiene que decidir ser blanca o negra porque se ha integrado al mundo en una especie de elevación de la conciencia, donde cada vez que leamos el libro le resucitamos. Melquíades alcanza la

plenitud de su ser al dejar establecido el juego que los Buendía están destinados a jugar para siempre.

La importancia que este personaje tiene, además de ser el responsable del inicio del partido, también es él quien comienza los ciclos en Macondo siendo el primero que llega con su tropa al recién fundado pueblo. Su influencia sobre José Arcadio Buendía, fundador del pueblo, es incuestionable. La crítica Josefina Ludmer menciona cómo:

> "Melquíades cambió a José Arcadio Buendía: ese forastero sin historia suscita en el padre, a través del choque de la civilización con una cultura en estado bruto, la apertura del *mundo imaginario*, de la letra, del descubrimiento. Con él comienza *otra vida*, que se opone a la vida anterior (la vida práctica y social): el exilio, el encierro, el descuido de la realidad inmediata..." (Ludmer 28)

Es interesante que sea con su llegada que se abren las puertas de la imaginación en Macondo. Ese mundo imaginario es el del tablero. Esa otra vida que descubre es la suya misma como personaje del juego. La pasión que Melquíades despierta en el patriarca es la misma que es posible asociar a los jugadores de ajedrez que quedan obnubilados por el movimiento de las piezas y donde el mundo en derredor deja de existir.

En el capítulo anterior discutimos cómo es José Arcadio el arquitecto de Macondo, que no es lo mismo que el creador, ese es Melquíades. Su rol como la figura que está a cargo se demostró no solo en sus decisiones respecto de la forma en que se dispondría el pueblo, sino además se asentó en el momento que se enfrenta con Don Apolinar Moscote, pues asume propiamente su rol para con el pueblo. También hemos visto cómo este personaje está encubierto con un aura ajedrecística cuando cada día se repite en su cuarto infinito en los sueños donde siempre aparece Prudencio Aguilar. Existe un hecho que comprueba la importancia y el rol de José Arcadio Buendía en Macondo.

Si bien es cierto que fue el coronel Aureliano Buendía el que predijo la muerte de su padre, no es este el que trae consigo la noticia. El retorno del indio Cataure, tras haber abandonado la casa durante la peste de insomnio, está cifrado. Cuando su hermana Visitación le pregunta la razón de volver este le responde que "he venido al sepelio del *rey*." (*Cien años de soledad* 166). Considerando la importancia y la autoridad que llegó a representar José Arcadio, el comentario de Cataure confirma nuestro argumento, la novela es un partido de ajedrez. El rango en la jerarquía del juego que ocupada José Arcadio, queda aclarado por estas palabras. No es la única vez que en la narración ocurre semejante comparanza entre personaje y similar trebejo de la realeza.

Por la otra parte, Úrsula, la matriarca, es a su vez un poderoso trebejo de la familia, la reina. Es Úrsula la que propicia que comience el juego ayudando a encontrar una ruta por el norte, de donde llegan los contrincantes de los Buendía. Ella, como hemos visto, al igual que José Arcadio hizo con el pueblo, dispuso de los arreglos de la casa y "ordenaba la *posición* de la luz y la *conducta* del calor, y *repartía el espacio sin el menor sentido de sus límites*." (*Cien años de soledad* 69) Además reconoce el efecto que tienen los nombres en los individuos de la familia, cómo será su carácter.

Este personaje, como una de las piezas más fuertes de la familia, tiene que enfrentarse a la muerte para salvar al coronel Aureliano y por esa ocasión venció: "Úrsula se lo *disputó* a la muerte. Después de limpiarle el estómago con vomitivos, lo envolvió en frazadas calientes y le dio claras de huevo durante dos días, hasta que el cuerpo estragado recobró la temperatura." (*Cien años de soledad* 160). La disputa es una contienda, por tanto, Úrsula batalla y vence, al menos en más de una ocasión a la muerte. Esa misma fiereza con la que luchó para salvar a su hijo, es la misma que le lleva a salvar a Don

Apolinar Moscote. Cuando su nieto Arcadio se convierte en tirano de Macondo y tiene preso a Don Apolinar Moscote esta va y demuestra cómo no existe autoridad para ella entrando y propiciándole una golpiza:

> "Cuando Úrsula irrumpió en el patio del cuartel, después de haber atravesado el pueblo clamando de vergüenza y blandiendo de rabia un rebenque alquitranado, el propio Arcadio se disponía dar la orden de fuego al pelotón de fusilamiento. -¡Atrévete, bastardo! – gritó Úrsula. Antes de que Arcadio tuviera tiempo de reaccionar, le descargó el primer vergajazo. "Atrévete, asesino – gritaba -. Y mátame también a mí, hijo de la mala madre. Así no tendré ojos para llorar la vergüenza de haber criado a un fenómeno." Azotándolo sin misericordia, lo persiguió hasta el fondo del patio, donde Arcadio se enrolló como un caracol…los muchachos del pelotón se dispersaron, temerosos de que Úrsula terminara desahogándose con ellos… A partir de entonces fue ella quien mandó en el pueblo." (*Cien años de soledad* 127-8)

Como se observa, ninguno de los soldados se atreve a cuestionar la autoridad de Úrsula, incluso, salen despavoridos temerosos de sufrir el mismo destino que Arcadio. Cabe destacar, que luego de esta empresa Úrsula es quien comanda en el pueblo. O sea, es la autoridad, la que decide qué movidas se harán, como monarca intenta restablecer el orden que le es familiar a ella, para ello: "restableció la misa dominical, suspendió el uso de brazales rojos y descalificó los bandos arbitrarios." (*Cien años de soledad* 128) Aunque el reinado de Úrsula no haya durado demasiado, existió.

Sabemos que es Úrsula uno de los personajes que mayor longevidad tiene en la novela. Ya anciana, se promete a sí misma no morirse hasta que acabase la lluvia que duró meses. Una vez esta acaba, Úrsula recupera la lucidez que parece se le había enmohecido con la lluvia, y nota su condición, al hacerlo, sucede como cuando hace los arreglos de la casa, son ocho los elementos o las acciones que toma esta, la última siendo la reincorporación a la vida familiar:

> "Úrsula lloró de lástima al descubrir que por más de tres años había quedado para juguete de los niños (1). Se lavó la cara pintoreteada, (2) se quitó de encima las tiras

> de colorines (3), las lagartijas (4) y los sapos resecos (5) y las camándulas (6) y antiguos collares de árabes que le habían colgado por todo el cuerpo (7), y por primera vez desde la muerte de Amaranta abandonó la cama sin auxilio de nadie para incorporarse de nuevo a la vida familiar. (8)" (*Cien años de soledad* 379)

La resistencia y el aplomo para la vida que tiene Úrsula le hacen no necesitar de nadie aun cuando ya no ve. Solo el tiempo puede con este personaje. Al igual que su marido José Arcadio, previo a morir, a pesar de no entrar en un cuarto repetido si "hilvanaba una cháchara colorida, comentando asuntos de lugares apartados y tiempos sin coincidencia… sentada en la cama, hablando sola, y perdida en un laberinto de muertos." (*Cien años de soledad* 388) Ya hemos mencionado la relación que existe entre los laberintos y el ajedrez, por tanto, el que Úrsula se pierda en un laberinto de muertos repercute en el tablero.

Solo la vence el tiempo cuando sus tataranietos en broma, hacen como si no la escucharan. La derrotaron, quizás sin ellos pretenderlo, los comentarios de sus tataranietos Amaranta Úrsula y Aureliano, quienes, además, se entretenían con ella, haciendo todo tipo de juegos:

> "Pobre la tatarabuelita – dijo Amaranta Úrsula –, se nos murió de vieja. Úrsula se sobresaltó. - ¡Estoy viva! – dijo. - ¡Ya ves! – dijo Amaranta Úrsula reprimiendo la risa -, ni siquiera respira. – ¡Estoy hablando! – gritó Úrsula. – Ni siquiera habla - dijo Aureliano-. Se murió como un grillito. Entonces Úrsula se rindió a la evidencia. «Dios mío -exclamó en voz baja-. De modo que esto es la muerte.»" (*Cien años de soledad* 388)

Después de esto comienza su decadencia hasta morir el jueves santo. La lucha de este trebejo fue hasta el final, es por ello que, entre las oraciones previas a su defunción, le da los consejos a la familia para evitar la invasión de las hormigas coloradas e intenta evitar el que dos familiares se casen por la posibilidad de los hijos con cola de cerdo, aspirando proteger a la familia incluso en su ausencia. Úrsula y José Arcadio son quienes hacen que la familia se transforme en las figuras principales del juego. Al mudarse de Riohacha y

fundar Macondo recrean el movimiento de los peones que una vez alcanzan la octava casilla del oponente se convierten en Dama. Para los Buendía, la fundación de Macondo es su modo de asimilar el mando del partido que les corresponde.

Al momento de decidir que no continuarían su camino por la selva y escogen el lugar en el que se fundaría Macondo, José Arcadio Buendía y Úrsula Iguarán ya cargaban con su primer hijo, José Arcadio. Este icónico personaje lo reconocemos por sus proporciones épicas y sus aventuras sin igual. Está, como sus padres, cifrado por el juego. De hecho, es principalmente por su movida que el partido puede comenzar. Si él no se hubiese escapado con los gitanos errantes de Melquíades, Úrsula no habría salido en su búsqueda. Aunque Úrsula no lo encontró, sabemos que es por ello que llegan los contendientes a Macondo para comenzar el juego.

Cuando José Arcadio arriba a la casa tras haberle dado la vuelta al mundo en cinco ocasiones todos lo notan, desde Amaranta cosiendo con sus amigas, hasta el padre José Arcadio en el almendro. Hemos observado que en personajes anteriores han sido ocho elementos que menciona el narrador u ocho las acciones o movimientos que los personajes ejecutan para las descripciones, cantidad que responde al número de piezas principales y cantidad de casillas en las filas del tablero. En esta ocasión se trata de un personaje de una magnitud extraordinaria. Es quizás por sus proporciones que para éste personaje se necesita una mayor cantidad de elementos para describirle, en vez de ocho como hasta el momento hemos observado:

> "Llegaba un hombre descomunal (1). Sus espaldas cuadradas apenas si cabían por las puertas (2). Tenía una medallita de la Virgen de los Remedios colgada en el cuello de bisonte (3), los brazos (4) y el pecho completamente bordados de tatuajes crípticos (5), y en la muñeca derecha la apretada esclava de cobre de los *ñiños- en – cruz* (6). Tenía el cuero carcomido por la sal de la intemperie (7), el pelo corto (8) y parado como las crines de un mulo (9), las mandíbulas férreas (10) y la mirada

> triste (11). Tenía un cinturón dos veces más gruesos que la cincha de un caballo (12), botas con polainas (13) y espuelas (14) y con los tacones herrados (15), y su presencia daba la impresión trepidatoria de un sacudimiento sísmico. (16)" (*Cien años de soledad* 109-10)

El narrador, al doblar la cantidad de elementos que utiliza para describir a este personaje demuestra cómo sobresale del resto. Sin embargo, no es solo la descripción del personaje la que está codificada en el ajedrez. El encuentro con su madre, primera persona ante la cual se detiene al entrar a la casa tras su regreso también contiene el juego:

> "De pronto cuando el duelo llevaba tanto tiempo que ya se habían reanudado las sesiones de punto de cruz- alguien empujó la puerta de la calle a las dos de la tarde, en el silencio mortal del calor, y los horcones se estremecieron con tal fuerza en los cimientos, que Amaranta y sus amigas bordando en el corredor, Rebeca chupándose el dedo en el dormitorio, Úrsula en la cocina, Aureliano en el taller y hasta José Arcadio Buendía bajo el castaño solitario, tuvieron la impresión de que un temblor de tierra estaba desquiciando la casa (1). Llegaba un hombre descomunal (2). Sus espaldas cuadradas apenas si cabían por las puertas (3). Tenía una medallita de la Virgen de los Remedios colgada en el cuello de bisonte, los brazos y el pecho completamente bordados de tatuajes crípticos, y en la muñeca derecha la apretada esclava de cobre de los niños-en-cruz (4). Tenía el cuero curtido por la sal de la intemperie, el pelo corto y parado como las crines de un mulo, las mandíbulas férreas y la mirada triste (5). Tenía un cinturón dos veces más grueso que la cincha de un caballo, botas con polainas y espuelas y con los tacones herrados, y su presencia daba la impresión trepidatoria de un sacudimiento sísmico (6). Atravesó la sala de visitas y la sala de estar, llevando en la mano unas alforjas medio desbaratadas, y apareció como un trueno en el corredor de las begonias, donde Amaranta y sus amigas estaban paralizadas con las agujas en el aire (7). «Buenas», les dijo él con la voz cansada, y tiró las alforjas en la mesa de labor y pasó de largo hacia el fondo de la casa (8). «Buenas», le dijo a la asustada Rebeca que lo vio pasar por la puerta de su dormitorio (9). «Buenas», le dijo a Aureliano, que estaba con los cinco sentidos alertas en el mesón de orfebrería (10). No se entretuvo con nadie (11). Fue directamente a la cocina, y allí se paró por primera vez en el término de un viaje que había empezado al otro lado del mundo (12). «Buenas», dijo (13). Úrsula se quedó una fracción de segundo con la boca abierta, lo miró a los ojos, lanzó un grito y saltó a su cuello gritando y llorando de alegría (14). Era José Arcadio (15). Regresaba tan pobre como se fue, hasta el extremo de que Úrsula tuvo que darle dos pesos para pagar el alquiler del caballo (16)." (*Cien años de soledad* 110)

El que José Arcadio regresara del otro lado del mundo se entiende como el desplazamiento de un trebejo poderoso, capaz de moverse de ida y vuelta por el tablero. Tales movimientos

están reservados para las figuras principales, ningún peón es capaz de retroceder, lo que quiere decir que este es un personaje importante para el desarrollo de la novela, y poderoso en el juego. Es cierto que el encuentro no se da en la oración número dieciséis. No obstante, la presentación del personaje es la oración número quince, y en la decimosexta, el hecho de que Úrsula le diese el dinero para pagar el transporte, implica la aceptación plena, y con ella, su reinserción al partido que batalla la familia Buendía. No es casualidad que lo primero que hace José Arcadio tras dormir una prolongada siesta es "tomarse dieciséis huevos crudos" (*Cien años de soledad* 110), cantidad que nos habla del número de fichas principales entre los bandos contendientes, o del número de piezas totales de cada jugador.

José Arcadio es protagonista del único misterio irresoluto de Macondo. Salvaguardando su modo de trabajar con este personaje, el narrador recurre a una descripción que hasta el momento es mayor que a la de los otros personajes. José Arcadio muere en su hogar bajo condiciones enigmáticas y su sangre se desplaza por el tablero Macondo para comunicarle la noticia a Úrsula. Si observamos la cantidad de elementos que se narran desde el momento en que se menciona el único misterio de Macondo, descubrimos al ajedrez:

> "Tan pronto como José Arcadio cerró la puerta del dormitorio, el estampido de un pistoletazo retumbó la casa. Un hilo de sangre salió (1) por debajo de la puerta, atravesó (2) la sala, salió (3) a la calle, siguió (4) en un curso directo por los andenes disparejos, descendió (5) escalinatas y subió (6) pretiles, pasó de largo (7) por la calle de los Turcos, dobló una esquina a la derecha (8) y otra a la izquierda (9), volteó (10) en ángulo recto frente a la casa de los Buendía, pasó (11) por debajo de la puerta cerrada, atravesó (12) la sala de visitas pegado a las paredes para no manchar (13) los tapices, siguió (14) por la otra sala, eludió (15) en una curva amplia la mesa del comedor, avanzó (16) por el corredor de las begonias y pasó sin ser visto (17) por debajo de la silla de Amaranta que daba una lección de aritmética a Aureliano José, y se metió (18) por el granero y apareció (19) en la cocina donde Úrsula se disponía a partir treinta y seis huevos para el pan. -¡Ave María Purísima! -gritó Úrsula. Siguió el hilo de sangre en sentido contrario (20), y en busca de su origen atravesó el granero (21), pasó por el corredor de las begonias (22) donde

> Aureliano José cantaba que tres y tres son seis y seis y tres son nueve, y atravesó el comedor (23) y las salas (24) y siguió en línea recta por la calle (25), y dobló luego a la derecha (26) y después a la izquierda (27) hasta la calle de los Turcos, sin recordar que todavía llevaba puestos el delantal de hornear y las babuchas caseras, y salió a la plaza (28) y se metió por la puerta de una casa donde no había estado nunca (29), y empujó la puerta del dormitorio y casi se ahogó con el olor a pólvora quemada (30), y encontró a José Arcadio tirado boca abajo en el suelo sobre las polainas que se acababa de quitar (31) , y vio el cabo original del hilo de sangre que ya había dejado de fluir de su oído derecho (32).” (*Cien años de soledad* 157)

La oración que habla del tiro, aunque no forma parte de la enumeración, es importante por dos razones: el que ocurriera el hecho a puerta cerrada implica que incluso el narrador no sabe lo que sucede, o eso nos hace pensar. La segunda razón es porque el pistoletazo que retumba es responsable de cobrar la vida de este personaje, de vencerlo. La enumeración que hacemos sigue la pista de la sangre desde que sale en búsqueda de Úrsula y regresa hasta llevarla por vez primera a su casa. El que la sangre recorriera el camino sin detenerse en ninguna parte hasta llegar a Úrsula es la forma de este personaje repetirse. Ese es un espejo del viaje que realizó ininterrumpidamente de regreso hasta el hogar luego de viajar con los gitanos. Nuevamente, la capacidad para desplazarse de ida y vuelta solo es posible para las fichas de mayor poder en el tablero. Esta peculiaridad de desplazamiento y retorno, también la percibimos en el regreso anual de los gitanos, en los cuartos infinitos del sueño de José Arcadio y en el viaje que hizo Úrsula. Existe un personaje para quien el desplazamiento y retorno se vuelve inherente de su persona, una segunda naturaleza, se trata del hermano de José Arcadio y segundo hijo de Úrsula y José Arcadio Buendía.

El coronel Aureliano Buendía, primer habitante nacido en Macondo, es un personaje de grandes resonancias con el tablero. El capítulo quinto de la novela comienza hablando de la cantidad de trifulcas comenzadas por este personaje. “El coronel Aureliano Buendía promovió treinta y dos levantamientos armados y los perdió todos.” (*Cien años*

de soledad 125) La cantidad de levantamientos auspiciados por el ímpetu del coronel Aureliano está relacionado directamente con el juego del ajedrez y no solamente por tratarse de la guerra. La imagen de la guerra contiene a su vez la metáfora principal del partido, dos ejércitos que luchan. Pero el número de levantamiento es un indicio de cómo el coronel Aureliano intentó ocupar para sí la mitad del tablero, aunque parecería que no llegó a hacerlo. Sin embargo, al que a éste lo hayan promovido quiere decir que su rol en el quehacer político era importante. Para lograr que hombres te sigan, y más para irse a la guerra, requiere de un poder de convencimiento y liderazgo.

Al igual que sucede con los personajes que hasta el momento hemos discutido, Melquíades, José Arcadio Buendía, Úrsula y José Arcadio, el coronel Aureliano Buendía es descrito utilizando una cantidad de elementos que nos retrotraen al ajedrez. En su exposición épica de las hazañas del personaje el narrador menciona ocho elementos:

> "Escapó a catorce atentados, a setenta y tres emboscadas y a un pelotón de fusilamiento. (1) Sobrevivió a una carga de estricnina en el café que habría bastado para matar un caballo. (2) Rechazó la Orden del Mérito que le otorgó el presidente de la república. (3) Llegó a ser el comandante general de las fuerzas revolucionarias, con jurisdicción y mando de una frontera a la otra (4), y el hombre más temido por el gobierno, pero nunca permitió que le tomaran una fotografía. (5) Declinó la pensión vitalicia que le ofrecieron después de la guerra y vivió hasta la vejez de los pescaditos de oro que fabricaba en su taller en Macondo. (6) Aunque peleó al frente de sus hombres, la única herida que recibió se la produjo él mismo después de firmar la capitulación de Neerlandia que puso término a casi veinte años de guerras civiles. Se disparó un tiro de pistola en el pecho y el proyectil le salió por la espalda sin lastimar ningún centro vital. (7) Lo único que quedó de todo eso fue una calle con su nombre en Macondo. (8)" (*Cien años de soledad* 125)

De todas sus hazañas lo único que perdura es una calle, porque la familia ya jugó su juego y éste debe continuar por siempre. Como su madre en Macondo, el coronel Aureliano Buendía estuvo al mando de todas las fuerzas revolucionarias. Es decir, que estuvo a cargo de los movimientos que se hacían en el terreno entre los ejércitos que se enfrentaban.

En algún punto de la batalla donde se encuentra en serios apuros, e inspirado en sus presagios, el coronel Aureliano Buendía, pide como último deseo que su fusilamiento sea llevado a cabo en Macondo. Esto es sin duda alguna es una movida estratégica del coronel. Su presagio funciona, o sea, su movida contra el destino tuvo un resultado positivo ya que en Macondo los soldados no se atrevieron a proseguir con las órdenes de las autoridades mayores. El ser desafortunado cuyo nombre sale de la tómbola para presidir el pelotón de fusilamiento dirá:

> "La mala suerte no tiene resquicios', dijo él con profunda amargura. 'Nací hijo de puta y muero hijo de puta.' A las cinco de la mañana eligió el pelotón por sorteo, lo formó en el patio, y despertó al condenado con una frase premonitoria: – Vamos Buendía – le dijo –. Nos llegó la hora. - Así que era esto – replicó el coronel –. Estaba soñando que se me habían reventado los golondrinos." (*Cien años de soledad* 152)

El jefe de fusilamiento sabe que al dar la orden de ejecución del coronel Aureliano Buendía estará firmando su propia sentencia y la de sus soldados. La estrategia funciona para salvarse de lo que parecía un jaque mate inminente, pues a pesar del temor de los soldados, cuando están a punto de ejecutar la orden aparece la figura de su hermano apuntando con su escopeta al jefe del pelotón. Esta aparición por un lado demuestra cómo la estrategia del coronel Aureliano funciona, por el otro se hace evidente la importancia de la figura de José Arcadio en el tablero. Ante la amenaza el jefe del pelotón riposta: "No haga fuego – le dijo el capitán a José Arcadio –. Usted viene mandado por la Divina Providencia. Allí empezó otra guerra. El capitán Roque Carnicero y sus seis hombres se fueron con el coronel Aureliano Buendía a liberar al general Victorio Medina, condenado a muerte en Riohacha."[23] (*Cien años de soledad* 153) Si sumamos el número de soldados que fusilarían al coronel, el jefe del pelotón y el coronel Aureliano, tenemos un total de ocho piezas

[23] Es como si el coronel Aureliano hubiese adquirido sus 7 piezas principales y ahora arma la peonada.

principales que son las que comienzan una nueva guerra. La muerte de Victorio Medina es también la razón por la cual el coronel Aureliano se convierte el "jefe de las fuerzas revolucionarias del litoral del Caribe, con el grado de general." (*Cien años de soledad* 154), y se demuestra su importancia tanto en la narración como en el desarrollo del juego contra el destino entablado por la familia.

Mientras que el rango adquirido por el coronel nos podría llevar a comentar que llega a ser rey, el modo en que se mueve es más la combinación de varias de las piezas principales. En la novela del argentino Julio Cortázar, *Rayuela*, hay una descripción de la Maga, que bien podría utilizarse para referirnos al modo en que se mueve el coronel Aureliano Buendía: "un mundo donde te movías como un caballo de ajedrez que se moviera como una torre que se moviera como un alfil." (*Rayuela* 8) Las noticias de los lugares en donde derrotaban o había luchado el coronel se dan por todo el mapa.

Tras múltiples levantamientos y su leyenda creada en donde aparece en distintos lugares liberales y demócratas lo condenaban por igual y "al cabo de *dieciséis* derrotas, el coronel Aureliano Buendía salió de La Guajira con dos mil indígenas bien armados, y la guarnición sorprendida durante el sueño abandonó Riohacha. Allí estableció su cuartel general, y proclamó la guerra total contra el régimen." (*Cien años de soledad* 155) Es justo a la mitad de la cantidad total de sus levantamientos que la voz narrativa recalca la declaración de guerra, dieciséis, como la cantidad total de piezas de cada jugador. Lo que hacen las autoridades en el momento que el coronel Aureliano proclama la guerra total contra el régimen, es ponerlo en jaque: ya que el término que le dieron para que se rindiera o fusilaran al coronel Gerineldo Márquez fue de cuarenta y ocho horas – que no inocentemente es múltiplo de ocho. Se observa cómo intentan las autoridades cercarle el

camino, a lo que arrogantemente responde el coronel con su plan de establecer su cuartel general en Macondo y encontrar vivo a su amigo, bajo promesa de fusilar a toda la oficialidad prisionera y futura, promesa que no tiene que cumplir cuando llega bajo el término establecido.

El coronel Aureliano Buendía es un personaje que muta en múltiples ocasiones. Su carácter, siempre serio, se ve afectado por la gran cantidad de batallas que su cuerpo experimentó. Una vez regresa a Macondo, ya habiendo atrapado al general Moncada, el narrador hace una descripción del coronel Aureliano Buendía y la misma es dividida en ocho oraciones. Si bien es cierto que Úrsula interviene, su intervención parece que se adelanta a la voz narrativa. La reflexión de Úrsula sobre la temeridad de su hijo, justo antes de la octava oración, es como si también ella estuviese escuchando de lo que el narrador andaba contando de su hijo:

> "Vestía un uniforme de dril ordinario, sin insignias de ninguna clase, y unas botas altas con espuelas embadurnadas de barro y sangre seca (1). Llevaba al cinto una escuadra con la funda desabrochada, y la mano siempre apoyada en la culata revelaba la misma tensión vigilante y resuelta de la mirada (2). Su cabeza, ahora con entradas profundas, parecía horneada a fuego lento (3). Su rostro cuartado por la sal del Caribe había adquirido una dureza metálica (4). Estaba preservado contra la vejez inminente por una vitalidad que tenía algo que ver con la frialdad de las entrañas (5). Era más alto que cuando se fue, más pálido y óseo, y manifestaba los primeros síntomas de resistencia a la nostalgia (6). {intervención de Úrsula] 'Dios mío', se dijo Úrsula, alarmada. 'Ahora parece un hombre capaz de todo.' (7) {acaba la intervención} Lo era. (8)" (*Cien años de soledad* 183)

La severidad de su comportamiento habla de cómo la guerra cambió a este personaje. Cuando Úrsula interviene utiliza las palabras que hubiese usado la voz narrativa, razón por la cual el narrador en vez de hacer una nueva descripción del personaje, responde a las palabras de Úrsula. La octava oración valida lo que se dijo en la séptima, no es lo mismo parecer un hombre capaz de todo, que serlo. Tenemos en el personaje del coronel

Aureliano Buendía, a un hombre marcado por el ajedrez, cómo actúa, los sucesos, la cantidad de levantamientos y finalmente, su obsesión de hacer y deshacer pescaditos de oro, que es como jugar la misma partida cada día, enfrentarse a la cotidianidad asumiéndola en su máximo esplendor, repetida, como las piezas del tablero.

En el contexto de la familia Buendía es Amaranta la última en nacer de José Arcadio y Úrsula. La menor de los tres hijos, al igual que el resto de los familiares, y Melquíades, se ve envuelta en un aura que nos remite al ajedrez. Si bien es cierto que este personaje no se desplaza como hacen los demás, sí, al igual que su madre, tiene un encuentro con la parca. Aunque solo Amaranta es capaz de saber su presencia, nadie más puede verla, ni siquiera Úrsula.

En una escena que parece sacada de la película *The Seventh Seal* (1957) del director sueco Ingmar Bergman, Amaranta se encuentra con la muerte mientras teje la mortaja de Rebeca. En el film de Bergman un soldado que regresa de las cruzadas se topa con que a su país ha llegado la peste negra. Desde el inicio éste se encuentra con la muerte, y sabiendo la razón por la cual ella está frente a él – llevárselo consigo a otro plano – el soldado la invita a un juego de ajedrez. La muerte acepta y están a lo largo del film jugando, la victoria de la muerte es inminente, pero el soldado intenta retrasarla lo más posible por salvar al niño de una compañía familiar de actores. Existen paralelismos entre lo que ocurre en el film de Bergman y *Cien años de soledad*, en ambas los personajes pueden ver la muerte sin que nadie más la perciba y ambos entran en una contienda con la misma. Aunque en el caso de Amaranta no se trate de un juego de ajedrez, se trata de un espacio de tiempo determinado en donde tiene las movidas contadas:

> "La muerte no le dijo cuándo se iba a morir ni si su hora estaba señalada antes que la de Rebeca, sino que le ordenó empezar a tejer su propia mortaja el próximo seis

> de abril. La autorizó para que la hiciera tan complicada y primorosa como ella quisiera, pero tan honradamente como hizo la de Rebeca, y le advirtió que había de morir sin dolor, ni miedo, ni amargura, al anochecer del día en que la terminara. Tratando de perder la mayor cantidad posible de tiempo, Amaranta encargó las hilazas de lino bayal y ella misma fabricó el lienzo. Lo hizo con tanto cuidado que solamente esa labor le llevó cuatro años. Luego inició el bordado. A medida que se aproximaba el término ineludible, iba comprendiendo que sólo un milagro le permitiría prolongar el trabajo más allá de la muerte de Rebeca, pero la misma concentración le proporcionó la calma que le hacía falta para aceptar la idea de una frustración… Amaranta se había hecho a la idea de que se podía reparar una vida de mezquindad con un último favor al mundo, y pensó que ninguno era mejor que llevarles cartas a los muertos." (*Cien años de soledad* 318-9)

La muerte solo le pidió que empezara a tejer su propia mortaja con el mismo ímpetu y dedicación con que hacía la de Rebeca, con esa pasión que comparten los Buendía cuando se dedican a una empresa determinada. En este juego con la muerte, alargó la partida lo más que pudo sin caer en hacer trampas, pues nadie ni la escapa ni la engaña. Se encargó de cada detalle, hasta de preparar los hilos: "los hizo con tanto cuidado que solamente esa labor le llevó *cuatro* años." (*Cien años de soledad* 318), en esta preparación se esconde el juego en la cantidad de años que le tomó solo uno de los elementos, como queriendo decir, que, a pesar de sus movimientos, el final es irremediable. Cuando no puede retrasar el concierto de clavicordio de Meme, busca como retrasar su labor "*cuarenta y ocho* horas, y hasta pensó que la muerte la estaba complaciendo… Pero al día siguiente, a las *ocho* de la mañana, dio la última puntada…" (*Cien años de soledad* 319). Es importante el tiempo que intenta retrasar el final de la partida, dos días, el número cuarenta y ocho en las casillas representa la sexta fila, o sea, dos previas a llegar hasta la última fila del contrincante, luego, la hora exacta en que acabó la puntada remite nuevamente al tablero.

En la tranquilidad que le otorgaron sus últimos momentos, Amaranta desarrolla como estrategia post-mortem, restablecer los vínculos con los vencidos en el juego de la vida. Como sabemos por la llegada del espíritu de Prudencio Aguilar a Macondo dirigido

por Melquíades cuando murió, el espacio de la muerte se encuentra en otro plano. Si es cierto que el juego de la vida acaba, es solo para que el juego de la muerte comience, en ese mundo de los muertos, el olvido es la forma suprema de morir. Mantenerlos con vida en la muerte, o sea, no olvidarles, es responsabilidad de quienes quedan respirando, es por eso que la estrategia de Amaranta es la de llevarles un mensaje a los seres queridos, como para que sepan que no les olvidan. Pero Úrsula consternada de que los vecinos no fueran a pensar que Amaranta se estaba volviendo loca, comienza a sacar a gritos a los curiosos que ya comenzaban a llegar tras escuchar la noticia. Nuevamente irrumpe el juego cuando es "a las *cuatro* de la tarde" (*Cien años de soledad* 320) que Úrsula logra sacar a todo el mundo de su hogar.

El par de gemelos José Arcadio Segundo y Aureliano Segundo son la ejemplificación en la familia del espejismo, que como hemos abordado apunta al juego. Lo de idénticos les duró a los hermanos hasta la adolescencia, cuando uno se desarrolló como los José Arcadios y el otro como los Aurelianos previos, aunque parecería que en los juegos de la niñez se intercambiaron los nombres y ya ninguno supo quién era cuál. Cuando pequeños, su acto de mimetismo a la mesa, más que un espejo nos recuerda la posición de los jugadores frente al tablero. Hacen que sus movimientos sincronizados parezcan un partido donde ambos oponentes mueven las mismas fichas a lados contrarios del tablero: "era tan precisa la coordinación de sus movimientos que no parecían dos hermanos sentados el uno frente al otro, sino un artificio de espejos." (*Cien años de soledad* 203).

Ya en la adultez el juego les envuelve de manera distinta. Al igual que el resto de la familia, las empresas que emprenden, siempre épicas, están a su vez, como hasta ahora

hemos visto, cifradas en el ajedrez. Cuando José Arcadio Segundo decide planificar traer el tren a Macondo, la descripción que hace el narrador es la siguiente:

> "Remató sus gallos al mejor postor (1), reclutó hombres (2) y compró herramientas (3), y se empeñó en la descomunal empresa de romper piedras (4), excavar canales (5), despejar escollos (6) y hasta emparejar cataratas (7) … cuando estimó que el río era navegable, José Arcadio Segundo hizo a su hermano una exposición pormenorizada de sus planes (8)." (*Cien años de soledad* 225)

Como observamos, son ocho los elementos que utiliza la voz narrativa hasta el momento en que expone sus planes al hermano. Este momento es importante y significativo para la comprensión de la novela como un partido de ajedrez porque José Arcadio posibilita el que llegue el Sr. Brown, y con la más férrea contienda de la familia Buendía, pues cuando la compañía bananera finalmente se va de Macondo, ya este no logra recuperarse. Este movimiento de José Arcadio Segundo que da paso a una nueva fase del juego, es el mismo caso de su bisabuela Úrsula en la primera ocasión cuando encuentra el camino por el norte en busca de su hijo.

Sabemos que José Arcadio Segundo es un activista político en contra de lo que hace la compañía bananera. Cuando se entera de que el ejército llegaría a establecer el orden no se alteró: "hizo la *jugada*, que tenía prevista y no erró la carambola." (*Cien años de soledad* 343) Es irrelevante que se trate del billar, porque adelante dirá que sabía que "no solo la partida de billar sino la *callada y solitaria partida que jugaba consigo mismo* desde la madrugada de la ejecución, habían por fin terminado." (*Cien años de soledad* 343) El personaje sabe que forma parte de un juego que no tiene escapatoria, y cuyo fin se acerca ineludiblemente. El juego de los ejércitos es la forma del ajedrez, y es lo que le espera a la revuelta de los trabajadores. Cuando José Arcadio Segundo regresa, tras haber sobrevivido a la masacre, unos soldados le andan buscando, y él estaba escondido en el cuarto que era

de Melquíades, los soldados entran y no lo ven justo al frente de ellos, en ese momento "al cerrar la puerta, José Arcadio Segundo tuvo la certidumbre de que su *guerra* había terminado." (*Cien años de soledad* 354) Se pensó en jaque, lo estuvo, pero la movida de haber entrado en la casilla de Melquíades le protegió.

Los soldados del regimiento, nos dice la voz narrativa en un guiño de ojo que apunta al juego, que "eran todos idénticos, hijos de la misma madre, y todos soportaban con igual estolidez el peso de los morrales y las cantimploras, y la vergüenza de los fusiles con las bayonetas caladas, y el incordio de la *obediencia ciega* y el sentido del honor." (*Cien años de soledad* 343-4) Estos personajes tienen claras resonancias con el juego del ajedrez, en específico con los peones. En el tablero estos son quienes cubren a las piezas principales y son exactamente iguales unos y otros. Las piezas del tablero obedecen sin cuestionar la mano que los mueve. Además, el que sean hijos de una misma madre, también hace alusión al hecho de que, al jugar, las piezas que se utilizan provienen de una misma fuente, por tanto, son todas hermanas. Las confeccionó la misma mano, y probablemente vengan de la misma fuente, por ejemplo, madera, roca, plástico. No hay juegos de ajedrez donde las piezas estén elaboradas de distintos materiales.

Por otra parte, Aureliano Segundo, tan fiestero como los José Arcadios previos, llega a ser uno de los hombres más acaudalados que vio el pueblo. Su espíritu de rumba y su amor con Petra Cotes que hace que los animales se reproduzcan exponencialmente, le llevan a desarrollar, junto a su amante, un sistema de rifas y fiestas sin precedentes en Macondo. Además, en relación a la familia, este personaje, junto a Fernanda, son los monarcas del partido una vez han fallecido José Arcadio Buendía y la vejez de Úrsula no le permite tomar decisiones en el hogar. Todos los asuntos pasan a través de él, sobre todo

si se trata de dinero. Si bien es cierto que se ve, como el resto de Macondo, afectado por la inclemente e cuasi perpetua lluvia la misma tiene un efecto en Aureliano Segundo que le acerca al tablero.

La lluvia tiene como resultado la estadía prolongada de Aureliano Segundo en la casa de los Buendía en vez de estar en la de su amante Petra Cotes. El tedio lo lleva a arreglar todo lo que encuentra a su paso, pero Fernanda se cuestiona si tal actitud no es la genética tomando su curso ya que incurre en el "vicio de hacer para deshacer, como el coronel Aureliano Buendía con los pescaditos de oro, Amaranta con los botones y la mortaja, José Arcadio Segundo con los pergaminos y Úrsula con los recuerdos." (*Cien años de soledad* 358) Son cuatro los personajes principales de dicha enumeración, aunque sabemos que todos se repiten de cierto modo, Aureliano Segundo con las parrandas, Fernanda con su traje de reina, José Arcadio Buendía con sus aventuras, las visitas de los gitanos, el cuarto infinito de los sueños del patriarca, etcétera.

Existe un momento en que el jugador concentrado en el tablero logra entender las siguientes jugadas en su cabeza con la conciencia de que en ninguna saldrá ganando. Ahí se hace evidente su derrota, aunque intente cualquier nuevo movimiento, quizá pueda prolongar el tiempo de juego que le queda con movidas que parecerían de huida, pero hasta ahí, su destino está sellado. Semejante es la actitud que asume José Arcadio Segundo cuando en un golpe de clarividencia "regresó a la casa con sus baúles, convencido de que no solo Úrsula, sino todos los habitantes de Macondo, estaban esperando que escampara para morirse." (*Cien años de soledad* 365) Consternado con cumplir la promesa de no morirse en casa de la concubina, regresa a su casa "sin voz, sin aliento y casi en los puros huesos, con sus baúles trashumantes y su acordeón de perdulario" (*Cien años de soledad*

402) como si su movida se tratara de un enroque. El enroque es el único movimiento donde el Rey se mueve más de una casilla, también es el único movimiento en el que dos piezas se mueven simultáneamente y la excepcional ocasión en que la torre puede saltar por encima de otra pieza. La intención de este movimiento es la protección del Rey de un peligro inminente y solo se da bajo circunstancias muy específicas. Para José Arcadio Segundo, el regresar al hogar es la forma de protegerse de una muerte inminente.

Si Aureliano Segundo es el nuevo jefe y monarca de los Buendía es porque al casarse se crea el conjunto necesario. La mujer por la que se embarcó en una aventura enorme, para ir a pedirle matrimonio Fernanda del Carpio, es el único personaje que fue criado con la idea de que se convertiría en reina. Estamos ante uno de los personajes que se ve más evidentemente significado por el tablero. Es el único personaje de la novela con una educación formal para ocupar cargos de la alta jerarquía, educación que recibe a dos cuadras de su hogar. En el convento tarda ocho años en completar las lecciones antes de regresar a casa de sus padres a tejer palmas fúnebres. Ambas cifras son representativas del tablero, la primera nos remite a la dualidad del ajedrez, y la segunda a la cantidad de piezas principales del tablero. La simbología detrás de este personaje no se da con el hecho de ser exclusivamente quien recibe educación formal. Como dejamos establecido, Macondo es un tablero, pero la ciudad donde se crio Fernanda es uno de los pocos espacios que se presenta en la narración y que está fuera de los límites del pueblo. Pero este lugar también está codificado con el juego de ajedrez, pues la aprendiz de monarca proviene de la "ciudad de los *treinta y dos* campanarios" (*Cien años de soledad* 242). Esta pertenece a una familia cuyo decaimiento toma dos siglos en consumarse, cifra que relacionamos al dualismo presente en el juego. De hecho, cuando Fernanda lleva a Meme a un convento al llegar al

lugar lo reconocemos, es la ciudad de "*treinta y dos* campanarios" donde educaron a Fernanda para "*reina*" (*Cien años de soledad* 336), como si fueran pocas las pistas "mientras Fernanda hablaba con alguien en el despacho, ella se quedó en un salón *ajedrezado* con grandes óleos de arzobispos…" (*Cien años de soledad* 336)

El verbo que utiliza el narrador para describir el estado en que se encontraba Fernanda con los médicos invisibles se utiliza para referirse al estado que algunos jugadores de ajedrez entran cuando se ciegan ante sus propias jugadas sin percatarse de las movidas del oponente. "Desde hacía tiempo dejaba a su paso un reguero de pistas que habrían despertado al más dormido, y si Fernanda tardó tanto en descubrirlas fue porque también ella estaba obnubilada por sus relaciones secretas con los médicos invisibles." (*Cien años de soledad* 323) Si no fuera por el estado en que se encontraba, Fernanda habría notado lo que le sucedía a Meme. El estado de alerta en el que se encuentra el personaje es el mismo que encontramos en los contrincantes que aguardan la movida del oponente para poder procurar su victoria, mientras, iba perdiendo el partido con su hija Meme.

En su famoso monólogo interminable donde comenta absolutamente todo lo que hasta el momento se ha callado en la casa, menciona cómo es ella "el único mortal en ese pueblo de bastardos que no se sentía emberenjenado frente a *dieciséis* cubiertos." (*Cien años de soledad* 367) No solo es importante en esta escena la cantidad de cubiertos por la clara referencia a las piezas del tablero, como si también al sentarse a la mesa se tratase de un juego estratégico, además el hecho que les llame bastardos es relevante. Esto porque anteriormente Fernanda ha mencionado que sus apellidos son "peninsulares" o en otras palabras más cercanos a la corte / realeza, contrario a ellos que son los bastardos/ peones. Este es el mismo personaje que en algún momento pensó que el coronel Aureliano era una

"*pieza* suelta del mecanismo familiar". (*Cien años de soledad* 245) Es pertinente el adjetivo utilizado ya que resuena claramente con el tablero.

Fernanda nunca pierde la sensación de monarca, y cuando está siendo alimentada por Aureliano Babilonia, tomaba su comida y se la "llevaba a la mesa para comérsela en manteles de lino y entre candelabros, sentada en una cabecera solitaria al extremo de *quince* sillas vacías." (*Cien años de soledad* 408) con la que ocupa Fernanda serían dieciséis los espacios de la mesa. Ella es una reina que no tiene piezas para contender, no le quedan ni el resto de las piezas principales, ni los peones. Es por ello que, en la partida contra la cotidianidad, Fernanda comienza a sentir "como si los objetos, sobre todo los de uso diario, hubieran desarrollado la facultad de cambiar de lugar por sus propios méritos." (*Cien años de soledad* 408) Las piezas comienzan su propio tránsito por el tablero, y Fernanda no puede controlarlo. Este es el mismo personaje que en algún momento pensó que el coronel Aureliano era una "*pieza* suelta del mecanismo familiar". (*Cien años de soledad* 245) Es pertinente el adjetivo utilizado ya que resuena claramente con el tablero. Este trebejo, eventualmente encuentra la estrategia para poder soportar la partida que inevitablemente perderá. En el momento en que Aureliano Babilonia reúne el coraje para preguntarle Fernanda si podía ir a la tienda del sabio catalán no la encontró porque llegó "una anciana de una hermosura sobrenatural, con una amarillenta capa de armiño, una corona de cartón dorado, y la conducta lánguida de quien ha llorado en secreto. En realidad, desde que lo encontró en los baúles de Aureliano Segundo, Fernanda se había puesto muchas veces el apolillado vestido de *reina*." (*Cien años de soledad* 412) Esa fue su jugada contra el olvido y la soledad, haber "convertido los atuendos reales en una máquina de recodar." (*Cien años de soledad* 412) A través de la historia las piezas del tablero han sido construidas con

materiales distintos, entre estos, los trebejos de marfil están entre los más bellos por su elaboración y belleza. Cuando Fernanda muere, la encuentran en la cama "más bella que nunca, y con la piel convertida en una cáscara de marfil." (*Cien años de soledad* 413) Ha transmutado al trebejo que siempre soñó representar, lo confirma el arribo de José Arcadio su nieto y encontrarla intacta.

Como observamos, los principales miembros de la familia están cifrados con claves de ajedrez. Lo mismo sucede con el resto de los Buendía. Basta observar cómo Remedios la bella también es considerada una reina por el pueblo.: "Remedios, la bella, fue proclamada *reina*…, no era un ser de este mundo." (*Cien años de soledad* 226-7) Este poder sobrenatural hace que se cree una suposición en el pueblo y es que piensan que este trebejo "poseía poderes de muerte, estaba entonces sustentada por *cuatro* hechos irrebatibles." (*Cien años de soledad* 269). Los hechos a los que aluden son las cuatro muertes de que quienes enloquecieron de amor por el olor de Remedios, cifra que responde, como hemos establecido con el tablero. Cabe mencionar que es este el único personaje que vence la partida elevándose, no muere, simplemente se desplaza a un nuevo espacio, lejos del tablero/ Macondo donde podría perecer. Puede argumentarse que llegó al lugar donde le correspondía para ser allí la monarca.

Por otro lado, tenemos en Santa Sofía de la Piedad quien se hizo cargo de la batalla contra la naturaleza, la muerte y el olvido. Al fallecer Úrsula y Fernanda estar ensimismada escribiendo cartas a sus hijos y a los médicos invisibles, este personaje hace todo lo que está en su poder, pero se reconoce vencida, se rinde ante la inminencia de su imposibilidad de ganar:

> "Santa Sofía de la Piedad siguió *luchando* sola, *peleando* con la maleza para que no entrara en la cocina, arrancando de las paredes los bolones de telaraña que se

> reproducían en pocas horas, raspando el comején. Pero cuando vio que también el cuarto de Melquíades estaba telarañado y polvoriento, así lo barriera y sacudiera tres veces al día, y que a pesar de su furia limpiadora estaba amenazado por los escombres y el aire de miseria que solo el coronel Aureliano Buendía y el joven militar habían previsto, comprendió que estaba *vencida*." (*Cien años de soledad* 407)

Tras esto sale de la casa para y no se vuelve a saber de ella. Ha quedado fuera de la partida. El lenguaje que utiliza la voz narrativa es la del enfrentamiento, esta batalla, que continuarán los próximos habitantes de la casa, es la misma que siempre Úrsula sostuvo y para la cual dio sus interminables consejos, el mismo batallar continuo que hallamos en el tablero.

Otro ejemplo de la simbología ajedrecística en la familia es cuando el tataranieto de Úrsula, Arcadio se convierte en gobernante tirano de Macondo. Esto sigue la línea familiar pues José Arcadio Buendía fue el primer líder de Macondo. La política como apreciamos desde la aparición de Don Apolinar Moscote se asocia al juego y los representantes no pueden sino trabajar de forma estratégica para vencer a su oponente. Una vez en el poder Arcadio se convierte en un tirano.

> "(1) Leyó hasta cuatro diarios para ordenar y disponer cuanto le pasaba por la cabeza. (2) Implantó el servicio militar obligatorio desde los dieciocho años, (3) declaró de utilidad pública los animales que transitaban por las calles después de las seis de la tarde e (4) impuso a los hombres mayores de edad la obligación de usar un brazal rojo. (5) Recluyó al padre Nicanor en la casa curál, bajo amenaza de fusilamiento… (6) Para que nadie pusiera en duda la severidad de sus propósitos, mandó que un pelotón de fusilamiento se entrenara en la plaza pública disparando contra un espantapájaros… (7) Pero una noche, al entrar Arcadio en la tienda de Catarino, el trompetista lo saludó con un toque de fanfarria que provocó las risas de la clientela, y Arcadio lo hizo fusilar por irrespeto a la autoridad. (8) A quienes protestaron, los puso a pan y agua con los tobillos en un cepo que instaló en un cuarto de la escuela." (*Cien años de soledad* 126 –7)

Su autoridad severa es derrocada por Úrsula, pero interesa señalar cómo el narrador decide utilizar la misma estrategia para abordar a los miembros de la familia. De nuevo tenemos

que un representante de los Buendía llega a comandar, o tener control del destino de los habitantes de Macondo y para describir su autoridad utiliza ocho elementos.

La batalla que se da entre Úrsula y su tataranieto, que en realidad significa una derrota absoluta a la autoridad de Arcadio, no es la única que se da entre parientes. En el momento que regresa Aureliano José, tras desertar del ejército federalista, trae una estrategia en mente; casarse con su tía Amaranta. El juego de los amantes, como los espejos, se repite en la familia. Es gracias a este juego que la familia es finalmente derrotada. Es importante el juego establecido entre ambos, y no es hasta que Aureliano José se confiesa que el narrador nos muestra en ocho oraciones las movidas de Amaranta por esquivar a su sobrino:

> "Amaranta le huía (1). Se prevenía contra los encuentros casuales (2). Procuraba no separarse de Remedios, la bella (3). Le indignó el rubor que doró sus mejillas el día en que el sobrino le preguntó hasta cuándo pensaba llevar la venda negra en la mano, porque interpretó la pregunta como una alusión a su virginidad (4). Cuando él llegó, ella pasó la albada en su dormitorio, pero durante tantas noches percibió sus ronquidos pacíficos en el cuarto contiguo, que descuidó esa precaución (5). Una madrugada, casi *dos* meses después del regreso, lo sintió entrar en el dormitorio. Entonces, en vez de huir, en vez de gritar como lo había previsto, se dejó saturar por una suave sensación de descanso (6). Lo sintió deslizarse en el mosquitero, como lo había hecho cuando era niño, como lo había hecho desde siempre, y no pudo reprimir el sudor helado y el crotaloteo de los dientes cuando se dio cuenta de que él estaba completamente desnudo (7). "Vete", murmuró, ahogándose de curiosidad… (8)." (*Cien años de soledad* 174)

La imposibilidad de la tía en ese momento a resistirse implica su derrota en esa batalla, batalla que pierde noche tras noche. Pero su estrategia de no permitir que se concretara el acto que Aureliano José pretendía, y por el cual también ella moría de deseo, pero como comprendía que no era natural, funciona. Un día, Aureliano José harto de no concretar su cometido va a la tienda de Catarino a satisfacer su deseo, lo que representa la victoria final de Amaranta. Esta se demuestra cuando el cansado de su propia farsa intenta ir nuevamente

al cuarto pero "ella lo rechazó con una determinación inflexible, inequívoca, y echó para siempre la aldaba del dormitorio." (*Cien años de soledad* 176) Este juego estratégico de los amantes se repite en diferentes miembros de la familia. En la última pareja de los Buendía, en sus últimos contendientes, encontramos una mayor cantidad de claves que acercan a la familia con el tablero, los muestran en un juego.

Aureliano Babilonia, hijo de Meme y Mauricio Babilonia, es el trebejo más poderoso de los Buendía. Es la pieza clave de la familia, destinado a cumplir con el destino suyo y el familiar, cumpliendo de paso con la cuota de movimientos necesaria hasta enfrentarse con el jaque mate. Mientras este intenta descifrar los pergaminos, la figura de Melquíades aparece. Estando en el que fue su cuarto le pregunta a Aureliano Babilonia si ya había descubierto la lengua en que habían sido escrito los pergaminos. Ante la afirmativa "Melquíades le reveló que sus oportunidades de volver al cuarto estaban *contadas*." (*Cien años de soledad* 404) Una de las pistas que mayor luz arroja sobre el estudio es el hecho que los pergaminos estuvieran escritos en sánscrito, antigua lengua de la India. Ya hemos discutido como es éste país la cuna del juego, que la historia de la familia esté codificada en este idioma no es casual. Lo que Melquíades le hace a Aureliano Babilonia es una advertencia de que el *jaque mate* está cerca. Pero aún está lo suficientemente distante para que este pueda descifrar su destino. Como si Melquíades anunciase que nos encontramos en la etapa del final de juego.

Sabiendo que las movidas de este personaje están contadas, Aureliano Babilonia también es descrito como estar "encastillado" (*Cien años de soledad*, p. 440) y de participar de sesiones juntos a sus amigos en un "establecimiento que no existía sino en la imaginación, porque allí hasta las cosas tangibles eran irreales..." (*Cien años de soledad*

440). El espacio del tablero, aunque es físico, su representación se da en la imaginación de quienes contienden, las casillas se vuelven un campo de batalla. Por otro lado, el que Aureliano Babilonia se encuentre encastillado puede atribuirse a que el narrador lo sabe pieza indispensable en su partido, pues en los castillos está la nobleza, es la casa del Rey, que es a quien este trebejo representa como una de las últimas piezas de la familia. No es casual que sea éste el último de la familia que sobrevive, pues es el rey la figura más importante y la que cuando se atrapa le dan fin al juego.

Esto se da tras el arribo a la casa de la tía, Amaranta Úrsula. En un momento determinado, para no estar en el hogar, Aureliano Babilonia decide salir a descubrir Macondo. El pueblo que descubre Aureliano Babilonia es descrito en dos oraciones compuestas en las que se sintetizan ocho elementos. Cada oración contiene a su vez cuatro descripciones, la última siendo la escena donde se narra que Aureliano Babilonia propicia una explicación en inglés a una mujer respecto a la huelga que alguna vez hubo en Macondo.

> "Recorrió las calles polvorientas y solitarias, examinando con un interés más científico que humano el interior de las casas en ruinas (1), las redes metálicas de las ventanas, rotas por el óxido (2) y los pájaros moribundos (3), y los habitantes abatidos por los recuerdos (4). Trató de reconstruir con la imaginación el arrasado esplendor de la antigua ciudad de la compañía bananera (5), cuya piscina estaba llena hasta los bordes de podridos zapatos de hombre y zapatillas de mujer (6), y en cuyas casas desbaratadas por la cizaña encontró el esqueleto de un perro alemán todavía atado a una argolla con una cadena de acero (7) y un teléfono que repicaba, repicaba, repicaba, hasta que él lo descolgó, entendió lo que un mujer angustiada y remota preguntaba en inglés, y le contestó que sí, que la huelga había terminado, que los tres mil muertos habían sido echados al mar que la compañía bananera se había ido, y que Macondo estaba por fin en paz desde hacía muchos años (8)." (*Cien años de soledad* 435)

El pueblo sigue estando cifrado en claves ajedrecísticas, lo demuestra la cifra de descripciones que utiliza el narrador. La paz de la que se habla es la de la ausencia de una

figura de autoridad que intente controlar el destino de los habitantes. Después de los levantamientos del coronel Aureliano Buendía con sus interminables golpes de Estado, y después de haber sufrido los embates de la compañía bananera hasta la consecuencia final de la masacre, Macondo finalmente se encuentra en un tiempo que nos recuerda el de su fundación, cuando solo se contendía contra la cotidianidad.

Anteriormente mencionábamos cómo Amaranta Úrsula, una de las últimas contendientes de la familia Buendía, regresa a un hogar casi deshecho y lo restaura. Observamos cómo las transformaciones que esta lleva a cabo en la casa repercuten con el tablero. No solo son las transformaciones que ejecuta en el hogar lo que está cifrado, sino que inicialmente, cuando esta aparece nuevamente en la casa, son ocho las descripciones que se hacen de su persona y lo que trajo como equipaje:

> "apareció sin ningún anuncio, con un vestido color marfil, un hilo de perlas que le daba casi a las rodillas, sortijas de esmeraldas y topacios, y el cabello redondo y liso rematado en las orejas con puntas de golondrina (1)… además del antiguo baúl de Fernanda con que la mandaron al colegio (2), llevaba dos roperos (3), cuatro maletas grandes (4), un talego para las sombrillas (5), ocho cajas de sombreros (6), una jaula gigantesca con medio centenar de canarios (7) y el velocípedo del marido, desarmado dentro de un estuche especial… (8)" (*Cien años de soledad* 427)

Con la ausencia de Fernanda tras su muerte, este personaje es la nueva Reina de los Buendía, quien junto a Aureliano Babilonia se enfrentarán a su destino y cumplirán con los pergaminos, como jugada perfectamente trazada por Melquíades.

A pesar de haber llegado de regreso a la casa con su esposo, el delirio que provoca Amaranta Úrsula en su sobrino Aureliano Babilonia es tal, que en el momento que ella lo visita, este:

> "atrapó la voz que se le fugaba (1), la vida que se le iba (2), la memoria que se le convertía en un pólipo petrificado (3), y le habló del destino levítico del sánscrito (4), de la posibilidad científica de ver el futuro transparentado en el tiempo como se ve a contraluz en el reverso de un papel (5), de la necesidad de cifrar las

> predicciones para que no se *derrotaran* a sí mismas (6), y de las *Centurias* de Nostradamus (7) y de la destrucción de Cantabria anunciada por San Millán (8)." (*Cien años de soledad* 443-4)

No solo interesa destacar que el narrador utiliza la estrategia que hemos abordado, donde la cantidad de elementos es igual al número de casillas en el tablero, ocho. Es relevante que en la primera conversación que tienen estos personajes se mencionen las predicciones y su "derrota" que es un claro término de contienda. También el que se mencione las centurias es pertinente, ya que existe otra acepción para el término donde éste quiere decir según la *DRAE*: "en la milicia romana, compañía de 100 hombres."

Aureliano Babilonia descubre la estrategia fallida de Gastón para con Amaranta Úrsula quien "se había propuesto *vencer* a la esposa por el cansancio de la eterna complacencia…" (*Cien años de soledad* 445). Por tanto, el juego es entre más de dos amantes. Pues Gastón cree que podrá hacer cambiar de opinión a su esposa y de nuevo salir de Macondo con ella. Sabemos que eso no llega a suceder. Lo que sí sucede es que se establece entre sobrino y tía una dinámica de rivales. El vínculo que se comienza a desarrollar entre Aureliano Babilonia y Amaranta Úrsula es reconocido por el narrador como una contienda. Cuando presenciamos la primera de estas batallas el narrador la describe como:

> "una lucha feroz, una batalla a muerte, que sin embargo parecía desprovista de toda violencia, porque estaba hecha de agresiones distorsionadas y evasivas… ambos tuvieron conciencia de ser al mismo tiempo adversarios y cómplices…casi jugando, como una travesura, Amaranta Úrsula descuidó su defensa, y cuando trató de reaccionar, asustada de lo que ella misma había hecho posible, ya era demasiado tarde… su voluntad defensiva fue demolida por la ansiedad irresistible de descubrir qué eran los silbos anaranjados y los globos invisibles que la esperaban al otro lado de la muerte." (*Cien años de soledad* 450)

Como apreciamos, el modo que utiliza el narrador para referirse a los amantes habla de un juego estratégico. El ajedrez es un juego de estrategia de dos contrincantes, como el amor.

Para el narrador estos dos personajes siempre son contendientes: "aunque Aureliano era un amante tan feroz como su *rival*, era Amaranta Úrsula quien *comandaba* con su ingenio…" (*Cien años de soledad* 458) el verbo comandar es parte de la jerga bélica, ya que lo que se comandan son las tropas a partir de las estrategias. Luego le "sacaban mejor *partido* al cansancio." (*Cien años de soledad* 458) El lenguaje bélico es utilizado de un modo que más habla de un juego que de una cruenta escena.[24]

El amor desenfrenado de los últimos dos contendientes de los Buendía provoca que "los chillidos de Amaranta Úrsula, sus canciones agónicas, estallaban lo mismo a las *dos* de la tarde en la mesa del comedor, que a las *dos* de la madrugada en el granero." (*Cien años de soledad* 457) Podemos apreciar la utilización del número dos como representante de la dualidad del tablero. Al igual que sucede con el ofusque que sufre Fernanda con los médicos invisibles, la obnubilación que sienten Amaranta Úrsula y Aureliano Babilonia nos recuerda a la de los jugadores de ajedrez, para quienes el mundo deja de existir. Nos dirá el narrador que estos "perdieron el sentido de la realidad la noción del tiempo, el ritmo de los hábitos cotidianos." (*Cien años de soledad* 458) y luego en otro momento que: "ambos quedaron flotando en un universo vacío, donde la única realidad cotidiana y eterna era el amor." (*Cien años de soledad* 460) Su realidad es solo la del juego. Desarrollaron la estrategia para ser felices, que es posible porque solo ellos dos existen dentro de dicha realidad. No es casual que la enumeración de los juegos de los amantes esté codificada en el juego:

[24] En el momento que los amantes se enteran del regreso de Gastón, son cuatro las descripciones que hace el narrador respecto de su reconocimiento, siendo la última la imposibilidad de su separación: "Aureliano y Amaranta Úrsula abrieron los ojos (1), sondearon sus almas (2), se miraron a la cara con la mano en el corazón (3), y comprendieron que estaban tan identificados que preferían la muerte a la separación (4)." (*Cien años de soledad* 460)

> "mientras él amasaba con claras de huevo los senos eréctiles de Amaranta Úrsula (1), o suavizaba con manteca de coco sus muslos elásticos y su vientre aduraznado (2), ella jugaba a las muñecas con la portentosa criatura de Aureliano (3), y le pintaba ojos de payaso con carmín de labios y bigotes de turco con carboncillo de las cejas (4), y le ponía corbatines de organiza (5) y sombreritos de papel plateado (6). Una noche se embadurnaron de pies a cabeza con melocotones en almíbar, se lamieron como perros y se amaron como locos en el piso del corredor (7), y fueron despertados por un torrente de hormigas carniceras que se disponían a devorarlos vivos (8)." (*Cien años de soledad*, p.458-59)

Estas hormigas son la premonición de lo que habría de sucederle. Es importante que aparezcan las hormigas en esta movida del narrador, ya que serán estas las que ayuden más tarde a descifrar el enigma de los pergaminos.

A pesar de estar disfrutando uno de los momentos de mayor éxtasis de su vida Amaranta Úrsula y Aureliano Babilonia se reducen a un "*espacio* esencial" (*Cien años de soledad* 463) de la casa pues se encuentran cercanos al jaque mate. Ya no le quedan opciones, es como si su parte del tablero se derrumbara y con ellos "el resto de la casa se *rindió* al asedio tenaz de la destrucción" (*Cien años de soledad* 463). Solo pueden rendirse aquellos que se encuentran enfrentándose, en este caso, ya la casa no soporta los embates, rendirse significa aceptar la derrota. Los amantes quedan así circunscritos a un espacio cada vez más limitado. Están sufriendo una encerrona donde la derrota es incuestionable. Curioso que entre los elementos que se rinden se encuentran "los *reinos* primitivos y silenciosos de Santa Sofía de la Piedad…" (*Cien años de soledad* 463). Estos personajes se encuentran "*cercados* por la voracidad de la naturaleza" (*Cien años de soledad* 463), entre ambos "*defendían* su mundo…" (*Cien años de soledad* 463) Se puede apreciar el lenguaje bélico y lúdico de los verbos utilizados por el narrador para referirse a los últimos días de la contienda con los Buendía.

La situación catastrófica que van experimentando los personajes, hace que un instinto primordial les aseche. Están "conscientes de aquella amenaza, Aureliano y Amaranta Úrsula pasaron los últimos meses tomados de la mano…" (*Cien años de soledad* 464) El que reconozcan su destino no les hace perder sus esperanzas ni les arrebata las fuerzas, es una forma de entender que las movidas previas a perder el partido son pocas. Ante la situación el narrador menciona ocho elementos a los que Aureliano y Amaranta Úrsula se enfrentan abrazados, y no temen:

> "no los amedrentaban las explosiones sublunares de las hormigas (1), ni el fragor de las polillas (2), ni el silbido constante y nítido del crecimiento de la maleza en los cuartos vecinos (3)… oyeron a Úrsula peleando con las leyes de la creación para preservar la estirpe (4), y a José Arcadio Buendía buscando la verdad quimérica de los grandes inventos (5), y a Fernanda rezando (6), y al coronel Aureliano Buendía embruteciéndose con engaños de guerras y pescaditos de oro (7), y a Aureliano Segundo agonizando de soledad en el aturdimiento de las parrandas (8)" (*Cien años de soledad* 464-5)

Las movidas que hace el narrador, que resuenan con la cantidad de fichas principales del tablero, demuestran que ellos son distintos al resto de la estirpe, pues son quienes único se enfrentan al olvido juntos. La certeza de que serían sus últimos días, el encuentro con los fantasmas familiares y su repetición les ayuda a estos contendientes "a ser felices con la certidumbre de que ellos seguirán amándose con sus naturalezas de aparecidos…" (*Cien años de soledad* 465). Su nueva estrategia será la de quererse cuando la inevitabilidad de su derrota se concrete, y retornen en un nuevo plano al juego como fichas que se aman, como los únicos capaces de encontrar el amor dentro de la familia.

Cuando nace el niño hijo de la última pareja de los Buendía, Aureliano en una última contienda con Amaranta Úrsula contradice el nombre que esta propone. Se establece así su mandato, pues es, después de todo la figura que representa al rey: "se llamará Aureliano y *ganará treinta y dos guerras*." (*Cien años de soledad* 465) La esperanza de

salvación de los Buendía se encontraba en este niño que sería la contraparte de uno de sus familiares lejanos, y redimiría a la humanidad al ganar sus guerras. Sin embargo, sabemos que esto no será así, sino que, al contrario, será la criatura mitológica por quien se derrocará en la partida a la familia.

Cuando Amaranta Úrsula perece a causa del parto, Aureliano entra en un estado catatónico donde su realidad se altera de forma tal que no logra concebir lo que ha sucedido. La tragedia de Aureliano, al perder a su esposa, lo lleva a salir de su casa. Cuando este sale del hogar el narrador, para mantenerlo envuelto en un aura de ajedrez hace las siguientes descripciones del personaje:

> "Aureliano no comprendió hasta entonces cuánto quería a sus amigos (1)… Puso al niño en la canastilla que su madre le había preparado (2), le tapó la cara al cadáver con una manta (3), y vagó sin rumbo por el pueblo desierto (4), buscando un desfiladero de regreso al pasado (5)… Llamó a la puerta de la botica (6)… lloró con la frente apoyada en la puerta de la antigua librería del sabio catalán, consciente de que estaba pagando los llantos atrasados de una muerte que no quiso llorar a tiempo para no romper los hechizos del amor.(7) Se rompió los puños contra los muros de argamasa de *El Niño de Oro*, clamando por Pilar Ternera…(8)" (*Cien años de soledad* 466-7)

Cuando Aureliano comprendió el estado de soledad en el que se encontraba, el narrador nos lo muestra con ocho acciones, donde en la última vemos a un personaje que busca conectar con otros, le hace falta el contacto con piezas diversas del juego, pero ya solo queda él en la partida.

La obnubilación ha sido tanta y tan profunda que provoca que la criatura que acaba de nacer, para terror del fantasma de Úrsula con cola de cerdo, sea devorado por las hormigas coloradas. El último sobreviviente de los Buendía, Aureliano Babilonia descifra el juego y con él su final. En el momento que el enigma aparece claro en su cabeza, el

epígrafe de Melquíades tiene sentido. Desde la oración del epígrafe, hasta el final de la novel hay dieciséis oraciones:

> …"*El primero de lo estirpe está amarrado en un árbol y al último se lo están comiendo las hormigas*.(1) Aureliano no había sido más lúcido en ningún acto de su vida que cuando olvidó sus muertos y el dolor de sus muertos, y volvió a clavar las puertas y las ventanas con las crucetas de Fernanda para no dejarse perturbar por ninguna tentación del mundo, porque entonces sabía que en los pergaminos de Melquíades estaba escrito su destino.(2) Los encontró intactos, entre las plantas prehistóricas y los charcos humeantes y los insectos luminosos que habían desterrado del cuarto todo vestigio del paso de los hombres por la tierra, y no tuvo serenidad para sacarlos a la luz, sino que allí mismo, de pie, sin la menor dificultad, como si hubieran estado escritos en castellano bajo el resplandor deslumbrante del mediodía, empezó a descifrarlos en voz alta.(3) Era la historia de la familia escrita por Melquíades hasta en sus detalles más triviales, con cien años de anticipación.(4) La había redactado en sánscrito, que era su lengua materna, y había cifrado los versos pares con la clave privada del emperador Augusto, y los impares con claves militares lacedemonias.(5) La protección final, que Aureliano empezaba a vislumbrar cuando se dejó confundir por el amor de Amaranta Úrsula, radicaba en que Melquíades no había ordenado los hechos en el tiempo convencional de los hombres, sino que concentró un siglo de episodios cotidianos, de modo que todos coexistieran en un instante.(6) Fascinado por el hallazgo, Aureliano leyó en voz alta, sin saltos, las encíclicas cantadas que el propio Melquíades le hizo escuchar a Arcadio, y que eran en realidad las predicciones de su ejecución, y encontró anunciado el nacimiento de la mujer más bella del mundo que estaba subiendo al cielo en cuerpo y alma, y conoció el origen de dos gemelos póstumos que renunciaban a descifrar los pergaminos, no sólo por incapacidad e inconstancia, sino porque sus tentativas eran prematuras.(7) En este punto, impaciente por conocer su propio origen, Aureliano dio un salto.(8) Entonces empezó el viento, tibio, incipiente, lleno de voces del pasado, de murmullos de geranios antiguos, de suspiros de desengaños anteriores a las nostalgias más tenaces.(9) No lo advirtió porque en aquel momento estaba descubriendo los primeros indicios de su ser, en un abuelo concupiscente que se dejaba arrastrar por la frivolidad a través de un páramo alucinado, en busca de una mujer hermosa a quien no haría feliz.(10) Aureliano lo reconoció, persiguió los caminos ocultos de su descendencia, y encontró el instante de su propia concepción entre los alacranes y las mariposas amarillas de un baño crepuscular, donde un menestral saciaba su lujuria con una mujer que se le entregaba por rebeldía.(11) Estaba tan absorto, que no sintió tampoco la segunda arremetida del viento, cuya potencia ciclónica arrancó de los quicios las puertas y las ventanas, descuajó el techo de la galería oriental y desarraigó los cimientos.(12) Sólo entonces descubrió que Amaranta Úrsula no era su hermana, sino su tía, y que Francis Drake había asaltado a Riohacha solamente para que ellos pudieran buscarse por los laberintos más intrincados de la sangre, hasta engendrar el animal mitológico que había de poner término a la estirpe.(13) Macondo era ya un pavoroso remolino de polvo y escombros centrifugado por la

> cólera del huracán bíblico, cuando Aureliano saltó once páginas para no perder el tiempo en hechos demasiado conocidos, y empezó a descifrar el instante que estaba viviendo, descifrándolo a medida que lo vivía, profetizándose a sí mismo en el acto de descifrar la última página de los pergaminos, como si se estuviera viendo en un espejo hablado.(14) Entonces dio otro salto para anticiparse a las predicciones y averiguar la fecha y las circunstancias de su muerte.(15) Sin embargo, antes de llegar al verso final ya había comprendido que no saldría jamás de ese cuarto, pues estaba previsto que la ciudad de los espejos (o los espejismos) sería arrasada por el viento y desterrada de la memoria de los hombres en el instante en que Aureliano Babilonia acabara de descifrar los pergaminos, y que todo lo escrito en ellos era irrepetible desde siempre y para siempre porque las estirpes condenadas a cien años de soledad no tenían una segunda oportunidad sobre la tierra."(16) (*Cien años de soledad* 469-71).

El narrador hace dieciséis movidas en formas de oración hasta llegar la destrucción total, el jaque mate de la familia. Sin embargo, existe un mayor grado de profundidad dentro de esta clave de las oraciones, porque se esconde otra. Comenzando en el momento en el que Aureliano comienza a descubrir lo que dicen los pergaminos de su historia familiar, y culminando con él encontrándose y leyéndose a sí mismo hay ocho eventos o sucesos importantes, el último siendo su muerte.

> "…Fascinado por el hallazgo, Aureliano leyó en voz alta, sin saltos, las encíclicas cantadas que el propio Melquíades le hizo escuchar a Arcadio, y que eran en realidad las predicciones de su ejecución (1), y encontró anunciado el nacimiento de la mujer más bella del mundo que estaba subiendo al cielo en cuerpo y alma (2), y conoció el origen de dos gemelos póstumos que renunciaban a descifrar los pergaminos, no sólo por incapacidad e inconstancia, sino porque sus tentativas eran prematuras.(3)… en aquel momento estaba descubriendo los primeros indicios de su ser, en un abuelo concupiscente que se dejaba arrastrar por la frivolidad a través de un páramo alucinado, en busca de una mujer hermosa a quien no haría feliz.(4) Aureliano lo reconoció, persiguió los caminos ocultos de su descendencia, y encontró el instante de su propia concepción entre los alacranes y las mariposas amarillas de un baño crepuscular, donde un menestral saciaba su lujuria con una mujer que se le entregaba por rebeldía.(5)… Sólo entonces descubrió que Amaranta Úrsula no era su hermana, sino su tía, y que Francis Drake había asaltado a Riohacha solamente para que ellos pudieran buscarse por los laberintos más intrincados de la sangre, hasta engendrar el animal mitológico que había de poner término a la estirpe.(6) Macondo era ya un pavoroso remolino de polvo y escombros centrifugado por la cólera del huracán bíblico, cuando Aureliano saltó once páginas para no perder el tiempo en hechos demasiado conocidos, y empezó a descifrar el instante que estaba viviendo, descifrándolo a medida que lo vivía,

> profetizándose a sí mismo en el acto de descifrar la última página de los pergaminos, como si se estuviera viendo en un espejo hablado.(7) Entonces dio otro salto para anticiparse a las predicciones y averiguar la fecha y las circunstancias de su muerte. Sin embargo, antes de llegar al verso final ya había comprendido que no saldría jamás de ese cuarto, pues estaba previsto que la ciudad de los espejos (o los espejismos) sería arrasada por el viento y desterrada de la memoria de los hombres en el instante en que Aureliano Babilonia acabara de descifrar los pergaminos, y que todo lo escrito en ellos era irrepetible desde siempre y para siempre porque las estirpes condenadas a cien años de soledad no tenían una segunda oportunidad sobre la tierra."(8) (*Cien años de soledad* 469-71).

Como observamos, todo ha sido orquestado por Melquíades, quien, como responsable del partido, ha sabido cómo mover las piezas para propiciar el ataque final. Aureliano Babilonia, al descifrar el enigma de los pergaminos entra en un estado de obnubilación como el que ya hemos observado en otros personajes. Este modo de acabar la novela, donde se aprecia cómo el personaje está consciente de su propia derrota, así como de las múltiples pistas que se arrojan con las oraciones y las descripciones promueven el modo en que entendemos a *Cien años de soledad*, es un partido de ajedrez literario.

Hemos podido apreciar cómo se refleja el juego en los personajes principales. Con las profecías se demuestra el carácter de lo lúdico basado en el tablero de ajedrez para con la familia, y su historia. Con la cifra de las oraciones, desde el momento en que se le presenta al lector la profecía hasta la última de ellas (cantidad que responden al número de piezas totales de cada jugador), y con el número de descubrimientos que hace Aureliano Babilonia sobre sí y los suyos, siendo el último y octavo, en el cual se sabe derrotado, es un gran guiño de ojo al lector, la novela está elaborada pensando, si no en el tablero, al menos en el juego mismo del ajedrez. Este no es el único modo en que esto sucede en la novela. Habiendo visitado los personajes principales de la trama abordemos las instancias en que se utiliza la enumeración para construir la trama.

Simbología numérica

Previamente hemos expuesto cómo la crítica ha abordado el tema de los números en *Cien años de soledad*, esto con el ensayo de Gariano "Humor numérico en *Cien años de soledad*". Vimos cómo el crítico trata las cifras meramente como herramientas que ayudan a exagerar la realidad en la novela, sin considerar sus capacidades simbólico representativas. Sin embargo, como ya hemos trazado, el juego permea en cada instante de la narración, por ello, es imposible considerar fortuita la utilización de los mismos en el desarrollo de la trama. Si bien es cierto que a través de la novela hay una larga lista de utilización de números, hemos hecho una selección particular de estos. La misma consta de momentos en que el narrador aborda concretamente las cifras. Los números que escogimos para esto han sido el dos, el cuatro y el ocho, ya que entendemos que estos están directamente relacionados con el tablero. Nos referiremos a las instancias en que las cifras mencionadas se utilizan sin seguir el orden cronológico de la novela. No solo nos concentraremos en los personajes principales de la familia, sino que también nos estaremos aproximando a los personajes secundarios. En el número dos, vemos la dualidad que el juego representa en los ejércitos y los colores. El número cuatro es importante, porque nos habla de la cantidad de figuras principales, el rey y la reina de cada jugador sumadas. Y en el número ocho apreciamos la cantidad de figuras principales de cada jugador, así como la cantidad de peones y el número de casillas por fila.

Algunos de los ejemplos de cómo es utilizado el número dos son los que siguen. Úrsula, había preparado la alcoba nupcial para su hijo cuando supo que regresaba de la guerra, lo que no sabía era que el coronel Aureliano "en los últimos *dos* años él había pagado sus cuotas finales a la vida, inclusive la del envejecimiento." (*Cien años de soledad* 201) Más

adelante, el día que se firma el tratado de Neerlandia, día del cumpleaños del coronel Aureliano, llega un joven con una mula cargando dos baúles que contenían ladrillos de oro. Firmado el armisticio, el gobierno espera dos meses para matar, expatriar o asimilar en la administración pública a los "instigadores más decididos" (*Cien años de soledad* 209) del coronel Aureliano. En el caso del amigo del coronel y compañero de armas: "el coronel Gerineldo Márquez fue el primero que percibió el vacío de la guerra. En su condición de jefe civil y militar de Macondo sostenía *dos* veces por semana conversaciones telegráficas con el coronel Aureliano Buendía." (*Cien años de soledad* 189) Aureliano Babilonia nace dos meses (*Cien años de soledad* 339) antes de lo esperado. Aparece luego de la defunción de la matriarca: "*dos* semanas después de la muerte de Úrsula, Petra Cotes y Aureliano Segundo despertaron sobresaltados por un llanto de becerro descomunal que les llegaba del vecindario." (*Cien años de soledad* 390) Y cómo luego de ello, se pusieron a trabajar fuertemente Petra Cotes y Aureliano segundo y tras dos meses (*Cien años de soledad* 399) de la gran rifa Amaranta Úrsula se va a Bruselas. También lo hallamos en el delirio de búsqueda por las monedas de oro, cuando Aureliano Segundo casi destruye la casa hasta que escampa, lo que lo ofuscó de su búsqueda: "allí estaba todavía la *segunda* semana del junio siguiente, cuando la lluvia empezó a apaciguarse y las nubes se fueron alzando y se vio que de un momento a otro iba a escampar. Así fue. Un viernes a las *dos* de la tarde se alumbró el mundo con un sol bobo…" (*Cien años de soledad* 374) Mientras la casa es habitada por José Arcadio y Aureliano Babilonia, sus interacciones se reducen a los momentos en que "José Arcadio le llevaba al cuarto rebanadas de jamón, flores azucaradas… y en *dos* ocasiones un vaso de buen vino." (*Cien años de soledad* 423) este acercamiento de "*dos* solitarios de la misma sangre" (*Cien años de soledad* 423) es

beneficioso para pues les permite sopesar mejor la soledad que les une y separa simultáneamente.

Uno de los personajes que también se ve embebido por este particular símbolo de la cifra dos es Gastón. Es posible observarlo cuando este comienza a sentir incomodidad con el hecho que su esposa se sienta igual de bien y optimista incluso "cuando transcurrieron *dos* años en Macondo y Amaranta Úrsula seguía tan contenta como el primer día..." (*Cien años de soledad* 432) La incomodidad de Gastón se hace tal que, encontrando un pretexto en el aeroplano sale de Macondo para no regresar. Esto permite que los amantes se manifiesten con plena libertad, provocando de este modo que se permitan cumplir las profecías, y con ellas las jugadas establecidas de Melquíades. Luego las complicaciones suscitadas para recuperar el aeroplano llegaron a ser tantas que el tiempo mínimo que le tomaría de regresar con el mismo sería dos años. (*Cien años de soledad* 459) Por si fuera poco, cuando este recibe la noticia de la pasión que sienten su esposa y el sobrino, su respuesta es una carta "casi paternal, con *dos* hojas enteras consagradas a prevenirlos contra las veleidades de la pasión…" (*Cien años de soledad* 460)

El juego de duplicidad de los hermanos continúa con esta simbología numérica. Esto lo apreciamos en la etapa en la que comparten a Petra Cotes: "al cabo de *dos* semanas, Aureliano Segundo se dio cuenta de que la mujer se había estado acostando alternativamente con él y con su hermano… Durante casi *dos* meses compartió la mujer con su hermano… *dos* días después encontró a su hermano aferrado a una viga del baño…" (*Cien años de soledad* 218) También referente a las prácticas sexuales de los personajes, José Arcadio Segundo se confiesa dos noches (*Cien años de soledad* 218) antes de comulgar y descubre las prácticas de bestialismo a las que incurrió por largo tiempo. En

tanto, Fernanda del Carpio estaba esperando a que pasaran dos semanas antes de estar con su esposo. (*Cien años de soledad* 241) Luego esta, sabiendo dónde se encuentra su esposo, y en un intento de recuperar su dignidad haciéndole pasar una vergüenza a su marido, utiliza como estrategia enviar a casa de Petra Cotes dos baúles con la ropa de Aureliano Segundo, con esta movida pretendía recuperar a su esposo, cosa que nunca sucede. De hecho, cuando escampa y Aureliano Segundo va a visitar a la concubina la encuentra "con el agua a la cintura, tratando de desencallar el cadáver de un *caballo*." (*Cien años de soledad* 363) De los animales que tenía Petra Cotes se menciona al único animal que aparece en el tablero. Al quedarse con la concubina Aureliano Segundo espero "*dos* semanas" (*Cien años de soledad* 364) para intentar revivir una pasión, pero Petra Cotes le ayuda a entender que ya el tiempo de ambos había pasado. Por otro lado, el narrador comenta como Mauricio Babilonia y Meme se aman dos veces por semana. (*Cien años de soledad* 330)

En cuanto a algunos de los ejemplos de las utilizaciones de las cifras cuatro u ocho. El aguacero apocalíptico que sella el destino de Macondo cae durante cuatro años. (*Cien años de soledad* 357) Aquí observamos nuevamente al coronel Gerineldo Márquez, quien "durante cuatro años él le reiteró su amor, y ella encontró siempre la manera de rechazarlo sin herirlo, porque, aunque no conseguía quererlo ya no podía vivir sin él." (*Cien años de soledad* 191) En el juego del amor sostenido que se disputó con Amaranta perdió. La nostalgia de Fernanda del Carpio la hace que comience una delirante glorificación de su padre, que culmina en una escena horrífica: "Aureliano Segundo quitó los *ocho* pernos, anta la impaciencia de los niños, y apenas tuvo tiempo de lanzar un grito y hacerlos a un lado, cuando levantó la plataforma de ploma y vio a don Fernando vestido de negro y con

un crucifijo en el pecho…" (*Cien años de soledad* 247) o como el coronel Aureliano Buendía, tras la humillación que representaron las coronas fúnebres para sus hijos, intenta promover la guerra total, para ello necesita dinero y Úrsula se niega a dárselo, pero el coronel Aureliano se las ingenia y "consiguió reunir en *ocho* meses más dinero del que Úrsula tenía encerrado." (*Cien años de soledad* 278) Cuando José Arcadio anuncia que regresará la casa antes de oficializarse como sacerdote, la estrategia de Fernanda comienza por regar las plantas "*cuatro* veces al día." (*Cien años de soledad* 382) Aureliano Segundo regresa a casa de su amante "*ocho* meses después del último recado…" (*Cien años de soledad* 376) y Aureliano Babilonia buscando su origen, revisa en "*cuatro* tomos" (*Cien años de soledad* 462) de las actas bautismales de la iglesia creyendo que podría ser uno de los diez y siete hijos del coronel Aureliano Buendía. Aureliano Segundo, siguiendo la tradición familiar de llevar a cabo empresas que parecen imposibles de realizar, decide traer el ferrocarril a Macondo, el mismo que llega con "ocho meses de retraso" (*Cien años de soledad* 256) Como observamos, todos son momentos importantes de la narración que son cruciales para seguir moviendo la historia, y la utilización de las cifras, además de brindarle al lector una sensación de realidad familiar, a su vez acerca la historia al tablero de ajedrez.

En ocasiones, el narrador utiliza más de una de estas cifras para describir un mismo evento. Así sucede con José Arcadio Segundo. Una vez este incita a la huelga en contra de la compañía bananera, pasan *dos* semanas y estalla la huelga. Cuando José Arcadio Segundo milagrosamente escapa, se salva de "*cuatro* tiros" (*Cien años de soledad* 339) que un desconocido le hizo. Cuando ya están los más de tres mil trabajadores en la plaza rodeados un "teniente del ejército se subió entonces en el techo de la estación, donde había

cuatro nidos de ametralladores…" (*Cien años de soledad* 345) José Arcadio Segundo se sube al cuello al niño que sobrevivió a la masacre, vio al "teniente leyendo con una bocina de gramófono el Decreto Número 4 del Jefe Civil y Militar de la provincia." (*Cien años de soledad* 345) Decreto donde declaraba a los huelguistas como una "*cuadrilla* de malhechores" (*Cien años de soledad* 345) lo que daba permitía a los soldados disponer de ellos. En esta escena se puede apreciar cómo la movida por parte del gobierno en el juego estratégico que es la guerra, encierra a los trabajadores en un cuadro, pues las plazas de los pueblos son cuadriculadas.

Como ya sabemos, el coronel Aureliano Buendía está embebido en un aura de ajedrez. Previo a la muerte del fundador de Macondo, este tiene tiempo entre guerras para enviar correspondencia, nos menciona el narrador que "el coronel Aureliano Buendía disponía entonces de tiempo para enviar cada dos semanas un informe pormenorizado a Macondo. Pero solo una vez, casi *ocho* meses después de haberse ido, le escribió a Úrsula." (*Cien años de soledad* 164) La carta llega con un aviso que Úrsula interpreta como verdad infalible y decide tomar la decisión traer a José Arcadio del castaño donde estaba amarrado, al cuarto. Para lograrlos Úrsula necesitará que siete hombres arrastren al patriarca, si sumamos a Úrsula que dirige a estos siete hombres en lo que tienen que hacer, entonces podemos afirmar que Úrsula se ha armado de las piezas necesarias para hacer la movida correspondiente, contándola a ella tenemos una cifra que repercute con el tablero, ocho.

Similar situación numérica sucede con Pilar Ternera. Cuando esta, una de las matriarcas del juego, muere, sus súbditos siguen las instrucciones que les había dejado antes de morirse. Como si de sus últimas movidas se tratara: "la enterraron sin ataúd, sentada en el mecedor que *ocho* hombres bajaron con cabuyas en un hueco enorme,

excavado en el centro de la pista de baile." (*Cien años de soledad* 451) Tras esto, el lector tiene la noción de que la novela está llegando a su conclusión puesto que Pilar Ternera es una pieza integral en el desarrollo del juego, y de muchos de los personajes. Sentimiento que se confirma con la oración con el narrador que menciona: "era el final. En la tumba de Pilar Ternera, entre salmos y abalorios de putas, se pudrían los escombros del pasado, los pocos que quedaban después de que el sabio catalán remató la librería y regresó a la aldea mediterránea donde había nacido, *derrotado* por la nostalgia de una primavera tenaz." (*Cien años de soledad* 451) No tan solo el narrador alude a que nos encontramos en la parte final de la partida, sino que, para acercar incluso más la novela al tablero, el narrador describe a uno de los personajes secundarios de importancia, el sabio catalán como vencido.

El sabio catalán es imprescindible para la familia. Es el que posibilita que Aureliano Babilonia adquiera los libros necesarios para con ellos aprender a descifrar los manuscritos. De hecho, no es casual que el libro que Aureliano Babilonia necesita para culminar su formación se encuentra en el "extremos derecho del *segundo* renglón de los anaqueles." (*Cien años de soledad* 404) Es además, gracias al sabio catalán que Aureliano Babilonia en una de sus visitas a la librería se topa con cuatro muchachos (*Cien años de soledad* 439) discutiendo sobre el mejor método para matar cucarachas. La respuesta de Aureliano cuando el sabio catalán decide preguntarle, que contenía un conocimiento enciclopédico sobre el asunto, hace que se vuelvan amigos. Esta inclusión de cuatro piezas es importante para el desarrollo del potencial del personaje ya que le ayudan a evolucionar como trebejo. Cuando parte de Macondo nos dice la voz narrativa que el sabio catalán: "aturdido por *dos* nostalgias enfrentadas como *dos* espejos..." (*Cien años de soledad* 455), funge de figura

cuasi paternal y le da ocho consejos a los únicos amigos que hizo en Macondo. Les recomendó:

> "que se fueran de Macondo (1), que olvidaran cuanto él les había enseñado del mundo (2) y del corazón humano (3), que se cagaran en Horacio (4), y que en cualquier lugar en que estuvieran recordaran siempre que el pasado era mentira (5), que la memoria no tenía caminos de regreso (6), que toda primavera antigua era irrecuperable (7), y que el amor más destinado y tenaz era de todos modos una verdad efímera (8)." (*Cien años de soledad* .455)

Observamos cómo el ajedrez rodea al sabio catalán, su derrota es la derrota de todos los que alguna vez habitaron Macondo. Con la partida de este personaje, que también provoca la salida de los cuatros amigos, se concentra el juego en los amantes. Los números, si bien es cierto que se utilizan para asistir en la noción de realidad que tiene el lector, como hemos apreciado, también son claves cifradas, como las encíclicas cantadas de Melquíades, que nos remiten al tablero. La novela está montada sobre un andamiaje ajedrecístico. Tanto es así que las interacciones lúdicas de los personajes son asociables al tablero.

Pistas de otros juegos que resuenan con el tablero

> "Era como si Dios hubiera resuelto poner a prueba toda capacidad de asombro,
> y mantuviera a los habitantes de Macondo en un permanente vaivén
> entre el alborozo y el desencanto, la duda y la revelación,
> hasta el extremo de que ya nadie podía saber
> a ciencia cierta dónde estaban los límites de la realidad."
> *Cien años de soledad*

Sabemos que en *Cien años de soledad* se juega. El juego ayuda a establecer y fortalecer vínculos entre quienes participan. Uno de los primeros juegos que aparece en la novela es el del Gallo Capón. Cuando la peste de insomnio llega a Macondo estos aprovechan para terminar de hacer todo lo que aún faltaba por completar en el pueblo. Sin embargo se encuentran prontamente sin más tareas que ejecutar, por lo que "se reunían a

conversar sin tregua, a repetirse durante horas y horas los mismas chistes, a complicar hasta los límites de la exasperación el cuento del gallo capón, que era un juego infinito…" (*Cien años de soledad* 58) Como las fichas del tablero, y la contienda entre los ejércitos, los habitantes de Macondo se repiten a sí mismos, y si bien es cierto que la cantidad de posibles jugadas no es infinita en el tablero, es imposible para cualquier mortal lograr hacer todas las combinaciones en una vida, por lo que se considera un juego infinito.

Se juega en la novela hasta con la justicia. El juego de cortes entre el señor Brown y los trabajadores es uno de estrategias, que bien podría darse sobre un tablero de ajedrez. Se establece entre los obreros y los abogados del Señor Brown (con este incluido) un juego estratégico, que es desigual. Sin duda los obreros no tienen los recursos para la litigación en corte, ni las artimañas que el Señor Brown y sus secuaces y es por ello que el absurdo de las jugadas hace que la oficialidad culmina en el "fallo de tribunal y se proclamó en bandos solemnes la inexistencia de los trabajadores." (*Cien años de soledad* 343) Luego de que el gobierno negara en los tribunales la existencia de los trabajadores, y de cubrir la masacre afirmando que nada había pasado en Macondo, publican un bando donde estipulan que los obreros "habían reducido sus peticiones a *dos* puntos: reforma en los servicios médicos y construcción de letrinas en las viviendas." (*Cien años de soledad* 351) acciones que se llevarían a cabo una vez culmine la lluvia, pero que sabemos nunca se formalizan una vez esta cesa.

Es importante considerar el hecho que en más de una ocasión aparecen los personajes jugando un juego de mesa o se hace mención del mismo. Una de las escenas más interesantes es cuando el padre Nicanor trae al castaño un tablero para jugar a las damas y José Arcadio se niega a participar. Aunque los personajes no entablaron una

contienda en las casillas el gesto funciona como una herramienta que les vincula. Uno de esos instantes en que aparece un juego de mesa es cuando el coronel Gerineldo Márquez se pasaba las tardes "jugando damas chinas con Amaranta." (*Cien años de soledad* 163) Hay distintas variantes del juego, las damas chinas son consideradas como una de estas. En el juego de mesa de las damas chinas, se utiliza un tablero de sesenta y cuatro casillas donde cada jugador tiene dieciséis piezas, al igual que el ajedrez. Entre las diferencias que existe entre ambos juegos es que las piezas se ordenan distintas y todas tienen el mismo valor representacional, entre otras reglas. Al igual que el ajedrez se trata de un juego de mesa y de estrategia, es un juego de suma cero. Lo que significa que cada jugador tiene las mismas oportunidades de vencer que el otro, puede ver las movidas y las posiciones de su contrincante, y se juega una movida por turno. El que estén practicando un juego que tiene tantos paralelismos con el ajedrez sin duda alguna es significativa para la noción de la novela como un gran partido.

La relación del coronel Aureliano Buendía con el tablero es profunda. Durante las pausas de la guerra "el general Moncada aprovechaba para enseñar a jugar ajedrez al coronel Aureliano Buendía." (*Cien años de soledad* 172). Su amistad, surge del tablero y como reflejo de la guerra. Amistad y tablero llevan al coronel Aureliano Buendía y al general Moncada a reflexionar sobre cómo unir los elementos populares de ambos partidos para prescindir de los políticos y militares, instaurando un régimen humanitario, utopía surgida del absurdo de la guerra y su repetición, la que ven en cada juego entre las pausas.[25]

[25] El escritor argentino Jorge Luis Borges hace referencia a una leyenda en el relato "Guayaquil" donde reflexiona: "en los *Mabinogion*, dos reyes juegan al ajedrez en lo alto de un cerro, mientras abajo sus guerreros combaten. Uno de los reyes gana el partido; un jinete llega con la noticia de que el ejército del otro ha vencido. La batalla de hombres era el reflejo de la batalla del tablero." (*Obras.Completas. 2*, p.473) Esta misma noción es la que se tiene de la conversación.

Uno de los momentos claves donde se inserta la posibilidad del juego pasa completamente desapercibido. Tal movida, sin que sea una sorpresa para nosotros, es ejecutada por Melquíades. La misma sucede al principio de la novela y tendrá repercusiones a lo largo de la historia, hasta llegar a Aureliano Babilonia. Es el momento en que Melquíades "de su puño y letra escribió una apretada síntesis de los estudios del monje Hermann, para que pudiera servirse del astrolabio, la brújula y el sextante." (*Cien años de soledad* 12) A simple vista parecería que solo se trata de la astrología, y que Melquíades quería con el obsequio despertar la curiosidad del patriarca y con ello expandir las posibilidades de pensamiento de este, cosa que logra. Sin embargo, que lo que le entrega es una síntesis de los estudios de este personaje que existió el siglo XI, y quien a su haber tiene una larga lista de estudios publicados. Uno de los aspectos sobre los cuales este monje hizo importantes apuntes fue sobre el juego "Rithmomachia". Una traducción literal del nombre es "batalla de los números", y se practicaba comúnmente entre los matemáticos y monjes, razón por la cual también se le conoce como el juego de los filósofos. La primera mención que se hace del mismo data del siglo XI por el monje Asilo, no obstante, Hermann mejoró las reglas. A partir de entonces y hasta el siglo XVI fue utilizado como método de enseñanza.[26] Se trata de un partido de estrategia matemática que comparte muchos rasgos con el ajedrez, entre ellos que sea de suma cero. El hecho que Aureliano Babilonia se aprenda de memoria la síntesis de los estudios del monje Herman deja abierta la posibilidad de que estos estudios no sean solo los de astrología. Puede que Melquíades le haya dejado en resumen a José Arcadio de los trabajos del monje que incluye observaciones sobre un juego muy similar al ajedrez, la rithmomachia.

[26] La información respecto del juego de los filósofos se puede encontrar en la siguiente dirección https://ludotecapampala.wordpress.com/2016/06/01/rithmomachia-bhjm-11/

Cada uno de estos juegos que se dan en la novela aportan a la partida mayor que es la novela misma. Como hasta el momento hemos apreciado, la estratagema de Gabriel García Márquez fue esconder el juego de ajedrez que permea en las páginas de *Cien años de soledad.* La última de las estrategias que hemos descubierto reside en la nomenclatura de algunos personajes.

Los nombres y su simbolismo

Hasta el momento hemos observado cómo el juego se refleja en los personajes de la novela, atravesándoles de modos simbólicos por medio de las cifras. Esto sucede indiscriminadamente entre los personajes principales o miembros de la familia Buendía, y el resto de ellos. Pero son los personajes de la familia los que muestran una mayor propensión a ser tratados de dicho modo por el narrador. Hay algunos de estos, que incluso llegan a ser nombrados de acuerdo a las dos piezas principales del tablero, por ejemplo, pensemos en las palabras de Cataure con la muerte de José Arcadio y para lo que entrenaron a Fernanda del Carpio. En la historia de la familia, existen diversos personajes que, no siendo miembros familiares, tienen un importante papel en el desarrollo de la historia, y cuyos nombres están directamente relacionados con las piezas en el tablero.

Antes de pasar con estos personajes, existen dos trebejos que son de suma importancia, pero no están nombrados de modo que nos retrotraen al ajedrez. Cataure y Visitación, aunque no estén nombrados de modo que se puedan asociar a las piezas sí representaron la realeza de otro partido. Llegaron a ser los trebejos principales de su pueblo, pero antes de la derrota final con la muerte, o la peste del olvido, deciden escapar hasta que llegaron con la familia Buendía. Visitación y Cataure son la representación de los reyes en

las piezas que le ganaron el partido a la muerte escapándose del olvido por el insomnio. Vencieron, pues Visitación "se dio el gusto de morirse de muerte natural" (*Cien años de soledad* 171) ya vieja, y lo más probable es que también su hermano pues no se le vuelve a mencionar. La estrategia que utilizaron estos fue renunciar al trono. Contrario a la familia, no tuvieron la asistencia de Melquíades para combatir la peste del insomnio, por lo que decidieron no batallar contra un enemigo acérrimo e invencible que de igual forma les alcanzaría, más no bajo los términos de la Muerte, sino bajo el de los hermanos.

Una de las piezas principales del coronel Aureliano Buendía conforma esta serie de personajes. Quien por un momento estuvo a punto de convertirse en su verdugo, "el jefe del pelotón, especialista en ejecuciones sumarias, tenía un nombre que era *muchas más que una casualidad*; capitán Roque Carnicero." (*Cien años de soledad* 143) El narrador utiliza como estrategia intentar desviar la atención de lo que es obvio, haciendo que pareciera un chiste, pues el apellidarse carnicero y ser verdugo es una excelente broma del destino. Sin embargo, que el personaje tenga como primer nombre Roque y luego se convierta en uno de los aliados más acérrimos del coronel Aureliano es de gran importancia. Roque es el nombre antiguo para una de las más poderosas piezas del tablero, la que ahora conocemos como la torre.

Otro de los personajes que anda cifrado de este modo, es quien derrota a Aureliano Segundo en la contienda de la comelona. Las fiestas de despilfarro que lleva a cabo Aureliano Segundo llegan a evolucionar de tal modo que comienzan a hacer competencias de ingesta de comida. El anfitrión estuvo invicto hasta que aparece Camila Sagastume "hembra totémica conocida en el país entero con el nombre de La Elefanta." (*Cien años de*

soledad 292) El personaje de la elefanta primero es presentado como un tótem, figura simbólica que tienes distintas representaciones según la cultura.

Los trebejos del ajedrez, con su cuidadosa elaboración son pequeños tótems que guardan significados. Estos tótems o piezas se usan para representar la batalla entre dos ejércitos. Lo próximo que llama la atención del personaje es su apelativo, se trata de un tótem de elefante. El origen del ajedrez, como sabemos proviene de la India, en el *'chaturanga'* existía una pieza que era un elefante. Distintos cambios a través de las épocas cambiaron eso. Cuando los musulmanes conocen el juego, debido a sus leyes religiosas en donde no pueden existir representaciones de la naturaleza el alfil vino a sustituir la pieza del elefante.[27]

El duelo de Aureliano Segundo y La Elefanta está lleno de simbología numérica ya que duermen cuatro (*Cien años de soledad* 294) horas, entre las cosas que consumen hay ocho litros de café, dos cerdos, cuatro cajas de champaña y dos pavos asados. El pavo ya representó el límite de Aureliano Segundo quien tras atragantárselo sintió que "lo arrojaban desde los más alto de una *torre*" (*Cien años de soledad* 294) Por si las cifras utilizadas no fueran suficientes para acercar la contienda de estos personajes al tablero, Aureliano Segundo siente que cae de una torre, como hemos discutido, la torre es una de las piezas principales, de hecho, es la que se utiliza cuando se ejecuta la movida del enroque.

Uno de los personajes que mayor cercanía tiene con la familia es el cura del pueblo, sobre todo el primero que aparece en Macondo. Quien casa a Aureliano Buendía y Remedios Moscote es el padre Nicanor Reyna. No es casual que el apellido del párroco es

[27] Según el diccionario electrónico etimologías.dechile.net: "La palabra alfil viene del árabe (*al – fil* = el elefante) y este del persa *pil* (elefante, pues esta pieza originalmente representaba a las fuerzas de estos paquidermos en un ejército. Más tarde pasó a representar al obispo, porque la forma de esta pieza parecía a la mitra de los obispos. De ahí que inglés se llame *Bishop* y *bisop* en portugués."

el mismo que el del trebejo más poderoso del juego. Por otro lado, es el padre Nicanor quien intentando establecer un vínculo de mayor cercanía con José Arcadio Buendía: "en cierta ocasión llevó al castaño un tablero y una caja de fichas para invitarlo a jugar a las damas, José Arcadio Buendía no aceptó, según dijo, porque nunca pudo entender el sentido de una contienda entre dos adversarios, que estaban de acuerdo en los principios.". (*Cien años de soledad* 103) Si bien es cierto que no están jugando al ajedrez, el tablero utilizado para ambos juegos es el mismo, los jugadores tienen la misma cantidad de fichas, es un juego de información completa y es un juego de suma cero.

Además de la figura del padre Nicanor, la influencia de la iglesia siguió existiendo en Macondo hasta que todo fue arrasado, influencia con claras resonancias con el tablero. Para entenderlo es necesario mencionar a los sucesores del padre Nicanor Reyna. Quien primero sustituyo al padre Nicanor fue el "padre Coronel, a quien le llamaban *El Cachorro*, veterano de la primera guerra federalista.". (*Cien años de soledad* 173) La nomenclatura para el padre sabemos alude a términos bélicos de quien tiene a su cargo parte de un ejército, por tanto, los primeros dos sacerdotes tienen apellidos de liderazgo, y en el tablero, su influencia es poderosa.

En total Macondo tuvo tres sacerdotes, y *El Cachorro* fue sustituido por el padre Antonio Isabel. La pista escondida en el apellido del último de los párrocos, es que nombra a la reina en la cual se basa el trebejo más poderoso. Como hemos mencionado, la reina Isabel la Católica con su virtuosismo para comandar, sirvió como figura en la cual basar la pieza que se conocerá como Reina. En las páginas finales de Aureliano Babilonia, buscando su identidad habla con el padre Antonio Isabel. Le pregunta si no creía que era verdad la historia y existencia del coronel Aureliano Buendía y sus treinta y dos guerras, o

los vagones con los tres mil muertos tirados al mar desde el tren, a lo que el párroco responde: "–Ay mijo – suspiró – A mí me bastaría con estar seguro de que tú y yo existimos en este momento." (*Cien años de soledad* 463) Aunque no alude al tablero, su comentario si levanta sospechas, ¿cree el párroco que es parte de una realidad que alguien más controla, como en el tablero? Aunque no podemos respondernos esta interrogante si podemos afirmar la posibilidad de que los tres sacerdotes que viven en Macondo representan a la reina, o al menos a un personaje que comanda, el primero, Nicanor *Reyna*, el segundo padre *Coronel* y finalmente Antonio *Isabel*, todos alusivos al damero.

Tras observar las estrategias que utiliza el narrador para esconder el ajedrez en la novela, vemos cómo casi todos los personajes en la historia están envueltos por un aura ajedrecística. Unos con pruebas más contundentes que otros. Usar el ajedrez como metáfora no es exclusivo de *Cien años de soledad*. Abordemos la obra de Gabriel García Márquez donde encontraremos el rastro de un ejercicio de vida.

El ajedrez como ejercicio de vida, su presencia en la obra de Gabriel García Márquez

"– Qué quería – murmuró –, el tiempo pasa.
– Así es – dijo Úrsula –, pero no tanto.
Al decirlo tuvo conciencia de estar dando la misma
réplica que recibió del coronel Aureliano Buendía en su celda
de sentenciado, y una vez más se estremeció con la comprobación
de que el tiempo no pasaba, como ella lo acababa de admitir,
sino que daba vueltas en redondo."
Cien años de soledad

Solo hace bien su trabajo quien lo haya practicado hasta convertirlo en segunda naturaleza. Gabriel García Márquez practicó el ejercicio de la escritura, lo hizo su oficio de vida. Su magistral legado aborda distintos géneros, aunque todos narrativos, y transcurre durante más de medio siglo. El emplear un sinnúmero de herramientas es necesario para

poder mantener durante más de diez décadas un flujo continuo de creatividad. De estas herramientas, muchas de ellas metafóricas, la utilización del ajedrez ha sido una que sostuvo a través de los años.

Comencemos este repaso de su obra por *Vivir para contarla* (2002), ya que es el texto que permite una mirada al mundo que constituyó las primeras experiencias de vida del autor y que fueron vitales en su formación como escritor. En la autobiografía novelada nos revela el carácter de formación que tuvo el ajedrez a temprana edad para el autor. En el recuento de sus pasos por la niñez, don Emilio el "Belga" es uno de los personajes que se reitera en la narración juntos a sus interminables partidos de ajedrez con su abuelo el Coronel. Nos dice el narrador de esta autobiografía: "al Belga lo conocí a mis cuatro años, cuando mi abuelo iba a jugar con él unas partidas de ajedrez mudas e interminables. Desde la primera noche me sorprendió que no había en su casa nada que yo supiera para qué servía." (*Vivir para contarla* 86) Más adelante, refiriéndose a un maestro de ajedrez y poeta menciona cómo: "fueron muy pocos los nombres grandes de las artes y las letras del país que no pasaron por aquella mesa y nosotros nos hacíamos los muertos en la nuestra para no perder ni una de sus palabras." (*Vivir para contarla* 239) Como observamos, el ajedrez formó parte de la niñez del autor, y sus algunos de sus recuerdos de infancia junto al abuelo, transcurren frente a un tablero de ajedrez. Uno de los datos más relevantes de la autobiografía que aborda su pasión es el siguiente: "cuando volví, al cabo de cuatro años, El Molino había desaparecido bajo sus cenizas, y el maestro se había mudado con sus bártulos y su corte de amigos al café El Automático, donde nos hicimos amigos de libros y aguardiente, y me enseñó a mover sin arte ni fortuna las piezas del ajedrez." (*para contarla* 248) Su pasión por las fichas existía, su talento para moverlas en el tablero,

faltaba, así que decide tomar su pasión y aplicarla donde sí sabe cómo ejecutar movidas poderosas, la escritura. Tanta es su pasión que, incluso en el su discurso de aceptación al premio Nobel, titulado "La soledad de América Latina" (1982) menciona el designio del pueblo cuando dice que "América Latina no quiere ni tiene por qué ser un alfil sin albedrío…" (*La soledad de América Latina*)

La incursión al mundo de las letras, para Gabriel García Márquez se da por la prensa escrita. Gracias a la labor de Jaques Gerald quien compila los escritos de prensa de Gabriel García Márquez en diversos volúmenes, es posible abordar la obra periodística de este autor, donde encontramos en más de una ocasión la aparición del ajedrez. En la nota periodística de mayo de 1950 titulada "Mientras duermen los capitalistas" decide cuestionarse su labor periodística, o al menos hasta dónde alcanza su nota, y la manera para metaforizarlo no es otra que el tablero "¿No cesará automáticamente su fecundidad? Francamente, esto no es ya periodismo sino ajedrez." (*Obra periodística I* 180) En la nota se aborda un estudio científico que comprueba que los individuos con mayor índice de pobreza suelen procrearse más que aquellos con riqueza. Lo que interesa es que, en estos momentos aún su carrera como escritor está comenzando, de hecho, en ese momento todavía no puede llamarse como tal una carrera pues apenas llevaba dos años redactando. Pero la inquietud por las posibilidades metafóricas que otorga el tablero ya se observan.

A la nota de junio de 1950 titulada "NY", la atraviesa un sentido nostálgico donde el tablero y los individuos que enseña sus lecciones no deben ser olvidados: "Cualquiera recuerda un pueblo... Tal vez haya olvidado al barbero que se instalaba los domingos en la mitad de la calle y se ponía a arreglarles el cabello a los muchachos, mientras les hablaba de la guerra, de Aristóteles y de las dificultades que ofrecía el ajedrez a quienes no supieran

colocar las fichas en el tablero." (*Obra periodística I* 240) Es metáfora es aplicable al trabajo del escritor, puede que sea él mismo que encuentra las dificultades ofrecidas por el ajedrez en la colocación de piezas, mas comprende lo imprescindible de aprenderlo para saber cómo jugar a la vida.

Uno de las más evidentes muestras es la nota de enero de 1951 donde escribe una nota que más parecería un cuento: "Ajedrez a pistola mordida". En esta se relata el suceso que habría sido trágico bajo el tratamiento de otro escritor y que Gabriel García Márquez sabe convertir en irónico. Se le deniega la petición de entrada a un personaje y este reta a los cinco miembros a un duelo a pistolas. "…y el encuentro que prometía ser una endiablada ecuación de pistolas mordidas, quedó convertido en un vulgar compromiso de armas entre dos nobles que, en el peor de los casos, llegan a un acuerdo antes de conocer el sabor frío y metálico de las respectivas Pistolas." (*Obra periodística I* 372) El hecho de que en el título se use el ajedrez se entiende si comprendemos que, al igual que estos nobles optaron por la estrategia de conversar en vez de dispararse mutuamente, se asemeja a los contrincantes de ajedrez que resuelven su disputa en el tablero, donde, si bien ellos tienen el control, son otros los que salen a la batalla.

En marzo de 1952 "Otra vez 'Figuritas" donde el personaje Orlando "Figuritas" vive su vida de modo tal, que considera el manicomio como unas vacaciones, en la segunda de estas estadías (ya que "la primera oportunidad a Orlando lo soltaron del sanatorio porque trató de sindicalizar a los pacientes para les fuera elevado el nivel de vida.") (*Obra periodística I* 485) lo dieron de alta ya que uno de los guardianes lo retó a una partida de ajedrez y el "atolondrado amigo le dio el mate en cuatro jugadas, sin haber visto en su vida un tablero distinto de sus propias caminas." (*Obra periodística I* 485) De junio de ese

mismo año, 1952 la nota "Enigma para después del desayuno" es muy interesante. En ella un médico llega a un hotel y está 5 días dejando propinas a los mozos que le suben las tres comidas, y jugando partidos de ajedrez con un médico joven, lo encuentran muerto en su cuarto. Notan su defunción el día que no le da propina al mozo, aparentemente la autopsia revela que el huésped había llegado muerto al lugar desde el inicio. Es como si el personaje solo hubiera seguido vivo para poder seguir participando de los desafíos del tablero. A partir de esto desarrolla una seria para poder descifrar el enigma, donde se va anunciando la estética realista-mágica de la que será una de los mayores representantes. "¿Que los muertos embalsamados no caminan, ni se inscriben en los hoteles, ni dan propinas de cinco dólares, ni juegan ajedrez ni piden desayunos en la pieza? Eso era lo que se creía erróneamente antes de que ocurriera este hecho asombroso. Pero la circunstancia de que haya ocurrido por primera vez no es problema para los novelistas, sino para los científicos." (*Obra periodística I* 531) Observamos aquí a un escritor que comprende la capacidad y la maleabilidad de la escritura creativa.

Su admiración por la industria del film, a la que llegó a pertenecer y hacer grandes aportaciones, se evidencia en sus reseñas. Entre quienes admiraba se encuentra el cine de Hitchcock, lo apreciamos en su reseña de febrero del 1954 "El cine en Bogotá: estrenos de la semana, *La llamada fatal*". Esta aflicción va atada a un enorme vínculo con el tablero:

> "en el drama policíaco, Hitchcock parece olvidar que los protagonistas deben ser de carne y hueso, y los maneja como si no fueran nada más que fichas de ese delicado y alucinante ajedrez en que se convierte la historia al pasar por sus manos. En medio de esa trama sutil que Hitchcock va tejiendo ante nuestros propios ojos, con una diáfana honradez, hay que destacar como un mérito asombroso la prodigiosa capacidad didáctica, la escritura clarísima y un poco fría con que se explica cada uno de los detalles preliminares, cada uno de los nudos del planteamiento, hasta lograr ese sofocante clima de tensión en el que se asfixian, indefensos, los pobres espectadores." (*Obras periodísticas II* 248)

Luego será él, Gabriel García Márquez, quien olvide que sus personajes son de carne y hueso y los mueva como fichas del tablero. Será Gabriel García Márquez quien logre esa sofocante tensión en la que los espectadores quedan absortos leyendo sus obras.

El uso de las cifras representativas del ajedrez al que hemos aludido en este ensayo lo encontramos también en las notas periodísticas. En enero de 1958, en una nota titulada "En febrero se perdió la noticia del año" metaforiza la política mundial y sus tensiones de forma ajedrecística. Hay un momento particular donde el autor hace esbozos de la técnica numérica que utilizará en *Cien años de soledad*, solo que en la nota la intención es evidente:

> "Chepilov, antiguo director de *Pravda*, había sido nombrado en junio de 1956. Su paso por el Ministerio de Relaciones Exteriores constituyó un record de velocidad: todos sus antecesores habían permanecido en ese puesto, en promedio, ocho años. Chepilov duró ocho meses. El Occidente, que no ha podido entender el complejo ajedrez político de Kremlin, tuvo razones para pensar que Gromyko sólo duraría ocho días." (*Obra periodística III* 365)

Como hemos discutido, ocho son el número de casillas por fila al igual que el número de piezas principales del tablero. Gabriel García Márquez conoce de esto, es por ello que intencionalmente coloca la repetición de tal cifra.

En su escrito "América Central, ¿ahora sí?" del 20 de abril de 1983, observamos cómo mezcla el ajedrez con la política, ambos juegos estratégicos, para formular su argumento. Dirá: "Ése es el mérito de la irrupción intempestiva y original del presidente Belisario Betancur en el ajedrez confuso de América Central, del cual Colombia estaba ausente o jugando con fichas infames después de su participación excelente en la recuperación del canal de Panamá." (*Obra periodística V* 391)

En una nota sobre un partido de ajedrez que tiene lugar en un bar, titulado: "La larga noche de ajedrez de Paul Badura-Skoda" publicada el 17 de marzo de 1981 en la que dice del artista "a todos los testigos de esa noche irrecuperable les quedó la impresión de

que Badura-Skoda – que es uno de los pianistas más notables de nuestro tiempo – es en realidad un ajedrecista que sólo toca el piano para vivir." (*Obra periodística V* 78) Quizá Gabriel García Márquez en el fondo, también fue un ajedrecista que mejor supo mover las fichas/palabras que las fichas/trebejos.

En el libro de cuentos *Los funerales de la Mamá Grande* (1962) aparece por vez primera Macondo. Y como el tablero, el origen es confuso. Es interesante que la Mamá Grande parece una representación antigua de la Diosa fértil, madre de todos "fue dotada por la naturaleza para amamantar ella sola a toda su especie, agonizaba virgen y sin hijos." (*Los funerales de la Mamá Grande* 48) Es, la pieza más poderosa de Macondo, y monarca absoluto. Gabriel García Márquez ensaya las técnicas de enumeración que serán características en *Cien años de soledad*, en el relato se hace alusión a las diversas formas del tablero y sus representantes principales, dicho conteo comienza luego de que se nos presenta la reina universal:

> "Por primera vez desprovistas del esplendor terrenal, allí pasaron, precedidas de la reina universal, (1) la reina del mango de hilacha, (2) la reina de la ahuyama verde, (3) la reina del guineo manzano, (4) la reina de la yuca harinosa, (5) la reina de la guayaba perulera, (6) la reina del coco de agua, (7) la reina del frijol de cabecita negra, (8) la reina de 426 kilómetros de sartales de huevos de iguana, y todas las que se omiten por no hacer interminables estas crónicas." (*Los funerales de la Mamá Grande* 52)

Es interesante que lleguen a rendirle pleitesía a la Mamá Grande todas las otras reinas posibles, de los distintos juegos. Como si ella fuera la reina absoluta. Se nos presenta las fichas de la Mamá Grande después de la muerte "en su féretro con vueltas de púrpura, separada de la realidad por ocho torniquetes de cobre, la Mamá Grande estaba entonces demasiado embebida en su eternidad de formaldehído para darse cuenta de la magnitud de su grandeza." (*Los funerales de la Mamá Grande* 53) Al igual que sucede con la familia

Buendía, los funerales de la Mamá Grande simbolizan un nuevo comienzo, una nueva partida en el tablero sin la que hasta entonces dominaba todos los ámbitos del juego.

Con su primera novela *La mala hora* (1962) Gabriel García Márquez utiliza el pueblo ya creado, Macondo y una escena que parecería sacada de la literatura del Siglo de Oro donde permea el juego. Se nos presenta una estrategia de toma de decisiones que está ligado directamente al tablero. Cuando el alcalde del pueblo va donde Don Sabas a reclamar por las vacas de la "viuda de Montiel" la escena se transforma en una serie de jugadas estratégicas donde el autor decide escoger el tablero para representarlo, "Don Sabas hizo una pausa de resignación. Estaba recostado contra el espaldar de la silla de resortes, haciendo girar en el dedo el anillo de piedra negra y pulida, los ojos fijos en un ajedrez imaginario." (*La mala hora* 108)

En *El otoño del patriarca* (1975) una de sus mejores novelas, publicadas luego de la monumental entrega de *Cien años de soledad*, el autor de Aracataca recurre al ajedrez para cerrar el libro. Ya en las páginas finales del patriarca, vemos cómo el tablero es simbólico para lo que ha sido la política del Patriarca. Nos dice él mismo: "pero nunca pude imaginar que eran capaces de hacer lo que hicieron de llevarse con gigantescas dragas de succión las esclusas numeradas de mi viejo mar de ajedrez cuyo cráter desgarrado vimos aparecer instantáneos de los restos sumergidos…" (*El otoño del patriarca*.180) Su mar de ajedrez, es el espacio donde se entendía a sí mismo, el espacio en que supo ser pero que ahora, alejado del mismo, ya no podrá ser. El Patriarca se entiende pieza de ajedrez a la que le han removido el tablero.

Es en *El amor en los tiempos de cólera* (1985) la novela donde mayor se evidencia el interés del autor por el tablero, o al menos, donde más evidente lo hace. Al relato lo

atraviesa la estructura del ajedrez. Lo apreciamos sobre todo en el desplazamiento de los personajes al final subiendo y bajando por el río como indomables piezas. Pero más que eso, el juego de ajedrez está presente de modo físico. Es gracias al juego que se establece la relación entre Jeremiah Saint-Amour y el Dr. Juvenal Urbino. El primero "jugaba todas las tardes de la semana y por lo menos con tres adversarios distintos…" (*El amor en los tiempos de cólera* 9), mientras que el doctor considera la llegada de Jeremiah como "un encuentro milagroso, en un momento en que el ajedrez se le había convertido en una pasión indomable y ya no le quedaban muchos adversarios para saciarla." (*El amor en los tiempos de cólera* 11) En esta historia, según el narrador: "todo fue por el ajedrez" (*El amor en los tiempos de cólera* 11), también que la única afinidad de ambos era el vicio por el ajedrez entendido como un diálogo de la razón y no como una ciencia." (*El amor en los tiempos de cólera*) Al igual que sucede en *Cien años de soledad* cuando Fernanda lleva a Meme a la ciudad de los 32 campanarios, el piso de la casa del doctor Juvenal Urbino "estaba cubierto de baldosas ajedrezadas, blancas y negras, desde la puerta de entrada hasta la cocina, y esto se había atribuido más de una vez a la pasión dominante del doctor Urbino…" (*El amor en los tiempo de cólera* 15) Incluso, se dice que Jeremiah Saint-Amour llegó a ganarle a una reconocida figura del mundo ajedrecístico, Capablanca, quien en ese momento se disfrazaba tras el seudónimo de Torremolinos.

El relato de un guerrillero, *La aventura de Miguel Littín clandestino en Chile* (1986), en las manos de Gabriel García Márquez se transforma en un homenaje al tablero. Esto desde el contexto político, dirá la voz narrativa que hay "dos muertos que nunca mueren: Allende y Neruda." (*La aventura de Miguel Littín* 47) Al recuperar la figura del que fuera presidente de la República de Chile, también reconoce la pasión que sentía este

por el tablero, y cómo en el recuerdo de la memoria colectiva, siempre en alguno de los lugares que visitaba, derrotaba a alguien en un partido. "El culto de Allende se siente mucho más en Valparaíso… fue allí, en casa de un zapatero anarquista, donde leyó los primeros libros teórico y contrajo para siempre la pasión ensimismada del ajedrez." (*La aventura de Miguel Llitín* 48) Esta misma pasión de ensimismamiento por el tablero la reconocemos de otros personajes, sobre todo en *Cien años de soledad*, es la misma que encontramos en *El general y su laberinto* (1989).

En esta novela, donde tenemos el relato de uno de los más grandes líderes de América, Simón Bolívar. Pero el Simón Bolívar que presenta Gabriel García Márquez dista mucho del histórico, o al menos de lo que la historia nos ha contado sobre él. Es pertinente que utilice la pasión del juego que sintió Bolívar como parte de su retrato. Posiblemente encontrando así, un puente compartido entre él y el "Libertador". Nos narra la voz que:

> "El general había aprendido a mover las piezas en su Segundo viaje a Europa, y poco le faltó para hacerse un maestro jugando con el general O'Leary en las noches muertas de la larga campaña del Perú. Pero no se sintió capaz de ir más lejos. 'El ajedrez no es un juego sino una pasión' decía. 'Y yo prefiero otras más intrépidas'. Sin embargo, en sus programas de instrucción pública lo había incluido entre los juegos útiles y hones que debían enseñarse en la escuela. La verdad era que nunca persistió porque sus nervios no estaban hechos para un juego de tanta parsimonia, y la concentración que le demandaba le hacía falta para asuntos más graves." (*El general en su laberinto* 115)

Tenemos la imagen de un líder que comprende la importancia y el beneficio del tablero para el ocio y la enseñanza y decide que tiene que ser parte de la formación de los individuos del país. El mundo de los hombres, es como el tablero, eso lo sabe este personaje. Es por eso que la voz narrativa menciona cómo "esa misma noche se encerró con sus oficiales, y trazó la estrategia con gran precisión, describiendo los accidentes del

terreno, moviendo ejércitos enteros como piezas de ajedrez, anticipándose a los propósitos menos pensados del enemigo." (*El general en su laberinto* 119)

Esa misma noción de que los hombres son piezas del tablero la encontramos repetida en otro de sus trabajos, *Noticia de un secuestro* (1996). En el relato a uno de los secuestrados "le parecía que las mediaciones de buen oficio se habían convertido en una partida de ajedrez en la que cada quien movía sus piezas hasta ver quien daba el jaque mate. '¿Pero qué ficha seré yo?', se preguntó." (*Noticia de un secuestro* 68) Es importante este cuestionamiento, porque se pasa de la sospecha de pertenecer a un partido, a saberse parte del juego, y como tal, fuera del alcance del destino propio, pues a las piezas, siempre es alguien más el que las mueve. Sin embargo, las casillas brindan a su vez una nueva noción de libertad que "el ajedrez – que un guardián le enseño a jugar con un talento notable – le había dado una nueva medida del tiempo." (*Noticia de un secuestro* 92) Las reglas del juego son el límite de la libertad.

Conclusión

"Cuando los jugadores se hayan ido,
cuando el tiempo los haya consumido,
ciertamente no habrá cesado el rito."
Ajedrez, J.L. Borges

El ajedrez, herramienta metafórica que se ha utilizado para entender la existencia, ha sumido al humano en su laberinto, atrapándolo. Despertando una pasión indómita a la que no hay quien se le pueda resistir. Quienes no aprenden a mover las fichas con elegancia y precisión, serán víctimas por siempre de la derrota. En cambio, quienes encuentran en el tablero un nicho donde refugiar sus metáforas, donde hacerlas crecer y transformarlas, saben que el tablero ofrece una infinitud de posibilidades.

Gabriel García Márquez tuvo conciencia de que su destino no era mover las fichas, como aquellos grandes maestros a los que admiraba. Ni tampoco era, sentarse por largas horas con algún amigo a crear campos de batalla solo por la diversión de destruirse. No fue el anhelo de crear un vínculo inquebrantable en la parsimonia de estar frente al otro. Sus fichas fueron las palabras, la estrategia fue su forma auténtica de narrar los eventos, su tablero las páginas. El juego que sostuvo por más de cincuenta años fue el de la literatura. El continuo reconocimiento tras su partida, es la prueba máxima de que venció.

Con *Cien años de soledad* demostró cuán bien aprendió a mover sus trebejos. Supo esconder, como en ninguna otra de sus obras el tablero. Así, Macondo es el espacio donde se libran las batallas, enclaustrado por casi todas partes, salvo del norte, de donde arriban los contrincantes. La casa, está repleta de simbología ajedrecística, y los personajes hacen las movidas pertinentes para mantenerse a la par con el destino. Vimos cómo esta alegoría de las piezas se refleja en la familia Buendía. Observamos además cómo forma parte de la nomenclatura de algunos de los personajes que no son primarios. Pudimos apreciar cómo

se utiliza la simbología numérica para crear, a partir del ajedrez, la noción de realidad que tenemos en la novela.

El ajedrez forma parte esencial de Macondo, sin este, no tendríamos la historia de la familia Buendía. Esto porque es el partido que esta familia tiene con el destino el que presenciamos con la lectura. Es, además, gracias a Melquíades que se posibilita el juego. Este es el demiurgo de la obra, que late constante en sus páginas, incluso llega a decirle a algunos de los personajes su condición de piezas, pero estos no están capacitados para entenderlo. Solo Aureliano Babilonia, como el último representante de la familia y trebejo de mayor fortaleza logra descifrar el enigma, solo para descubrir que desde siempre su destino estuvo escrito.

Este estudio pretende despertar el interés por observar la literatura desde horizontes, que, si bien no son novedosos, si son necesarios de rescatar. Esto es un acercamiento novel a *Cien años de soledad*, pero como apreciamos, fue un ejercicio de vida para Gabriel García Márquez. Sus obras lo demuestran y quién sabe cuántas pistas más se escondan, no solo con la familia Buendía, sino con el mundo literario que nos dejó como legado.

Bibliografía

Obra del autor

García Márquez, Gabriel. *Los funerales de la Mamá Grande*. Editorial Sudamericana, Buenos Aires. 1962.

“ ”. *Cien años de soledad*. (1967) Ed. Conmemorativa Real Academia Española, 2007.

“ ”. *El otoño del patriarca*. Ed. Plaza y Janés, Barcelona, 1975.

“ ”. *La increíble y triste historia de la cándida Eréndida y su abuela desalmada.* Ed. La oveja negra. 1978.

“ ” . *El amor en los tiempos de cólera*. Ed. Alfred A. Knopf, 1985.

“ ”. *La aventura de Miguel Littín clandestino de Chile*. Editorial Diana, México, 1986.

“ ”. *El general en su laberinto.* Ed. Cátedra 1989.

“ ”. *Obra periodística I: Textos costeños (1948-1952).* Editor digital Titivillus, 1981.

“ ”. *Obra periodística II: Entre cachacos (1954- 1955)* Editor digital Titivillus, 1982.

“ ”. “La soledad de América Latina.” Discurso de aceptación del Nobel, 1982.

“ ”. *Obra periodística III: De Europa y América (1955-1960).* Editor digital Titivillus, 1983.

“ ”. *Obra periodística IV: Por la libre (1974-1995)* Editor digital Titivillus, 1984.

“ ”. *Obra periodística V: Notas de prensa (1961-1984)* Editor digital Titivillus, 1991.

“ ”. *La mala hora*. Premio literario ESSO, 1991.

“ ”. *Noticia de un secuestro*. Ed. Cátedra, 1996.

“ ”. *Vivir para contarla*. Ed. Diana, Colombia, 2002.

Textos sobre el autor

Arenas, Reynaldo. "En la ciudad de los espejismos." *Casa de las Américas*, La Habana, num. 48, 1968, pp. 134-138: http://www.literatura.us/garciamarquez/arenas.html

Bell-Villada, Gene H. *García Márquez: The Man and his Work.* University of North Carolina Press, 2010.

Boldy, Steven. "*One Hundred Years of Solitude* by Gabriel García Márquez". *Bloom's Moder Critical Views: Gabriel García Márquez – Updated Edition*. Ed. Harold Bloom, Chelsea House Publishers, 2007.

Carrera González, Olga. *El mundo de Macondo en la obra de Gabriel García Márquez*.] Ediciones Universal, Barcelona, 1974.

Crespo, Natalia. "Ficciones que se bifurcan: la presencia de Borges en *Cien años de soledad*." Universidad del Salvador, *Symposium*, Vol. 66, No. 1, 41–54, 2012.

del Rey Povedam Juan J. "Las hipérboles en *Cien años de soledad*, de G. García Márquez." *Espectáculo. Revista de estudios literarios.* Universidad Complutense de Madrid, no. 15, 2000: http://www.ucm.es/info/especulo/numero15/hiper100.html

Domínguez, Óscar. "Ajedrez desde la hamaca del General." *Noticias de ajedrez.:* https://es.chessbase.com/post/elogio-del-ajedrez-desde-la-hamaca-del-general.

" ". "Ajedrez en la obra de García Márquez." *El mundo*, 23/julio/2017: h/ttp://www.elmundo.com/noticia/Ajedrez-en-la-obra-de-Garcia-Marquez/356071

Echevarría, Roberto González. "*Cien años de soledad:* The Novel as Myth and Archive." The Johns Hopkins University Press *MLN*, vol. 99, no. 2 Hispanic Issue, 1984, p. 358-380.

" ". "Mucho más que cien años de soledad." Ciudad de libros, julio 2014.

Fiddian, Robin. “Entre la pantalla y el libro: Gabriel García Márquez y el cine”. ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura. Universidad de Oxford, CLXXXVI enero - febrero 2010.

Gariano, Carmelo. “El humor numérico en Cien años de soledad.” American Association of Teachers of Spanish and Portuguese. Hispania, V. 61, N.3, 1978. pp.443-450.

Giordano, Enrique A. “Play and Playfulness in García Márquez “One Hundred Years of Solitude”. Rocky Mountain Review of Language and Literature, Vol. 42, No. 4 (1988), pp. 217-229.

Gonzales, Ulises. “Macondo sagrado y profano. Presencia del pensamiento antropológico de Mircea Eliade en el mundo de Cien años de soledad.” LL Journal, 2007, Vol. 9, 1.

Gutiérrez Girardot, Rafael, Gómez García, Juan Guillermo, Selnich Vivas. Ensayos sobre literatura colombiana. Medellín: Ediciones UNAULA, 2011.

Hart, Stephen M. “Magical Realism in the Americas: Politicised Ghosts in *One Hunderd Years of Solitude*, *The House of Spirits*, and *Beloved*”. *Bloom’s Modern Critical Views: Gabriel García Márquez – Updated Edition*. Ed. Harold Bloom, Chelsea House Publishers, 2007.

Jameson, Fredric. “No Magic, No Metaphor.” *London Review of Books*, no.12, vol.39, 15 June 2017: https://cuts-url.com/PvS3

Joset, Jaques. “Autores traduttori traditori: *Don Quijote y Cien años de soledad* (I).” Centro Virtual Cervantes, 1989: http://cvc.cervantes.es/literatura/aih/pdf/10/aih_10_3_082.pdf

Kline, Carmenza. *Los orígenes del relato: los lazos entre la ficción y la realidad en la obra de Gabriel García* Márquez. Ediciones Universidad Salamanca, 2003.

"La faceta política del Gabo." *El Espectador*. 22 de abril de 2014: https://cuts-url.com/aNG0OQ

López Baralt, Mercedes. *Una visita a Macondo, manual para leer un mito*. Primera Edición. Ed. Callejón, Libros El Navegante, 2011.

Ludmer, Josefina. *Cien años de soledad, una interpretación*. Ed. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1972.

Martin, Gerald. *Gabriel García Márquez: A Life*. Random House Inc New York, 2008.

Mendez, José L. *Cómo leer a García Márquez: una interpretación sociológica*. Editorial Universidad de Puerto Rico, 1989.

Molina Molina, Juan. "Hipérbole y belleza. Correspondencias entre García Márquez y Botero". *Revista Pandora Brasil* "O corpo como elemento poético: multiplicidade de leituras." no. 35, 2011.

Raggio, Marcela María. "Mito y símbolo en la narrative de Gabriel García Márquez." *RevistaBorradores*, 2009.

Santana Acuña, Álvaro. "Una historia oculta de *Cien años de soledad*." Nexos, mayo 2014.

Shaw, Donald. *Nueva narrativa hispanoamericana; boom, postboom, postmodernismo.* Ed. Cátedra 1981-2008. Novena edición.

Urbina, Nicasio. "*Cien años de soledad*: un texto lúdico con implicaciones muy serias". Revista Canadiense de Estudios Hispánicos vol. XVII, 1, 1992.

“ ”. “*Las mil y una noches* y *Cien años de soledad*: falsas presencias e influencias definitivas.” The Johns Hopkins University Press, Vol. 107, No. 2, Hispanic Issue (Mar.,1992), pp. 321-341.

Vargas Llosa, Mario. *Historia de un deicidio*. Barral Editores, 1971.

Textos teóricos

Adorno, Theodor W. “The position of the narrator in the contemporary novel”. From Notes to Literature. Columbbia University Press, 1991, pp. 30-36.

Aumann, Robert & Hart, Sergiu. *Handbook of Game Theory With Economic Applications*. Elsevier Science Pub. V.1, Amsterdam. 2002.

Brams, Steven J. “Game theory and literature”. New York University. Games and Economic Behavior 6, 32-54. February, 1994.

Bercovitch, Sacvan. “Games of Chess: A Model of Literary and Cultural Studies”. *Centuries Ends, Narrative Means*, ed. Robert Newman, 1996: Stanford University Press, pp. 15–58.

Burckhardt, Titus. “El simbolismo del ajedrez”. *Cielo y Tierra* Barcelona, No. 1, 1892.

Cirlot, Juan E. *Diccionario de Símbolos*. Editorial Labor, Barcelona. 1991.

Derrida, Jaques. *La escritura y la diferencia*. Anthropos, Editorial del Hombre, 1989.

“ ”. “La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas.” Ed. Jonh Hopkins, Baltimore. 1966.

Deleuze, Guilles. *Lógica del sentido*. Ed. Electrónica de Escuela de Filosofía Universidad ARCIS,

Echevarría, Juan C. “Origen del ajedrez: variabilidad espacial de los restos arqueológicos”: https://cuts-url.com/quVp5

"El ajedrez y su difusión por Europa": https://cuts-url.com/tj3oO

Fine, Gary A. "Strategy and Sociability: The Mind, the Body, and the Soul of Chess." *American Journal of Play*. 6. 3. 2014.

Ganzo, Julio. *Historia general del ajedrez.* Editoriar Ricardo Aguilera, Madrid, 1973.

Gezari, Janet. "Chess Problems and Narratives Time in "Speak, Memory". *Biography*, University of Hawaii PressVol. 10, No. 2, Spring 1987, pp.151- 162.

Grau, Roberto G. *Tratado general de Ajedrez*. Editorial Sopena, Argentina, 1976.

Huizinga, Johan. *Homo ludens, a study of the play-element in culture.* Routledge & Kegan Paul ed., 1949.

Krogius, N.V. *La psicología en ajedrez.* Ediciones Martínez Roca, S.A., Barcelona, 1971.

Libro del Ajedrez de sus problemas y sutilezas. Autora árabe desconocido, traducido por Félix M. Pareja Casañas. Imprenta de Estanislao Maestre, Barcelona, 1934.

Lipking, Lawrence. "Chess Minds and Critical Moves." New Literary History, Vol. 34, No. 1, Inquiries into Ethics and Narratives. Johns Hopkins University. Winter, 2003, pp. 155-180.

Maura, Gabriel V. *Evolución del Ajedrez*. Ricardo Aguilera editor. Madrid, 1980.

Mérö, Lázlo. *Los azares de la razón: fragilidad humana, cálculos morales y teoría de juegos*. Traducción de Daniel Menezo García, Barcelona: Paidós, 2001.

Puddephatt, Antony James. "Chess Playing as Strategic Activity." Symbolic Interaction, Vol. 26, No. 2 (2003), pp. 263-284.

Ricouer, Paul. *Hacia una teoría del lenguaje literario*. Revista Canadiense de Estudios Hispánicos, Vol. 9, No.1 (otoño 1984), pp. 67-84

Sainz Borgo, Karina. "Literatura y ajedrez: cuando la vida gana o pierde en 64 casillas." vozpopuli.com, 27 noviembre 2013.

Santiago Díaz. "Juego, arte y belleza. Deleuze y la 'Ludosofía'." A Parte Rei, revista de filosofía, mayo 2011.

Saussure, Ferdinand de. *Curso de lingüística General*. Traducción de Amado Alonso, Ed. Losada, Buenos Aires, 1945. http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=59

Schwalbe, Ulrich & Walker, Paul. "Zermelo and the Early History of Game Theory.": http://abel.math.harvard.edu/~elkies/FS23j.03/zermelo.pdf

Shenk, David. *The Immortal Game: A History of Chess (Or How 32 Carved Pieces on a Board Illuminated Our Understanding of War, Art, Science, and the Human Brain)*. Doubleday Editions, 2006.

Steiner, George. *Extraterritorial; Ensayos sobre literatura y la revolución del lenguaje*. Ed. Adriana Hidalgo, 2009.

"Game Theory; The Stanford Encyclopedia of Philosophy." The Metaphysics Research Lab, Center for the Study of Language and Information, Stanford University, CA: https://plato.stanford.edu/entries/game-theory/#Repeat

Toward History of Game Theory. eddited by E. Roy Weintraub, Duke, 1992.

Vázquez Campos, Braulio. "El rey en jaque: Alfonso X y el ajedrez." *Alcante VII* (2010), https://www.academia.edu/6748242/El_rey_en_jaque._Alfonso_X_y_el_ajedrez.

Vaoufakis, Yanis. *Modern and Postmodern Challenges to Game Theory*. Revista Erkenntnis (1975-), Vol. 38 No. 3 (mayo, 1993), pp. 371-404.

Von Neumann, John & Morgenstern, Oskar. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton University Press, 1944.

Walker, P. *Zermelo and the Early History of Game Theory*. Deparment of economics, University of Canterbury, Christchurch, New Zeland. Augus 1997, revised October 1999.

Yachnin, Paul. "A Game at Chess and Chess Allegory." Published by Rice University Studies in English Literature, 1500-1900, Vol. 22, No. 2, Elizabethan and Jacobean Drama. Spring 1982, pp 317-330.

Zermelo, Ernst. "On an Application of Set Theory to the Theory of the Game of Chess."1913. Translated by Ulrich Sschwalbe & Paul Walker, 1997.

Otros

8 x 8: A Chess Sonata in 8 Movements. Directed by Hans Ritcher, Marcel Duchamp and Jean Cocteau. 1957.

Bakhtin, Mikhail. *Rabelais and His World.* Translated by Helen Iswolsky, Indiana University Press, 1984.

Borges, Jorge L. *El hacedor.* 1960 Obras completas. Emecé Editores, 2010.

Carroll, Lewis. *Through the Looking Glass and What Alice Found There* (1871).: https://birrell.org/andrew/alice/lGlass.pdf

Cervantes y Saavedra, Miguel de. *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha.* Madrid: Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española, 2004.

Chess Fever (Shakhmatnaya goryachka). Directed by Vsevolod Pudovkin and Kikolai Shipkovsky, performences by José Raúl Capablanca, Vladimir Fogel and Anna Zemtsova. Soviet Union, 1925.

Deleuze, Gilles. "*Lewis Carrol* in *Critical and Clinical".* Translated by Daniel Smith and Michael Greco. Minneapolis. University of Minnesota Press, 1997. https://thefunambulist.net/literature/philosophy-lewis-carroll-by-gilles-deleuze

Faure, Roberto. *Diccionario de nombres propios.* Madrid: *Espasa Ed*., 2007.

Francescato, Martha Paley. "El juego como metáfora de la búsqueda en la obra de Julio Cortázar." Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2016.

Giordano, Enrique A. "El juego de la creación en Borges". Hispanic Review, Vol. 52, No. 2 (Summer, 1984), pp. 343- 366.

Gómez Redondo, Fernando. "El ajedrez y la literatura (18). Jaques y mates (morales)." *Centro Cervantes Virtual*, 6/noviembre/ 2014. Recuperado el 04/15/2017 de http://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/septiembre_13/26092013_01.htm

" ". El ajedrez y la literatura (27). Los peones y los oficios populares." *Centro Cervantes Virtual*, 6/noviembre/ 2014.: http://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/julio_14/30072014_01.htm

" ". "El ajedrez y la literatura (28). Movimientos ajedrecísticos y enseñanza alegórica." *Centro Cervantes Virtual*, 6/noviembre/ 2014.: http://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/septiembre_14/09092014_01.htm

" ". "El ajedrez y la literatura (31). El juego del áxedrez' a lo erótico." *Centro Cervantes Virtual*, 6/noviembre/ 2014.: http://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/noviembre_14/06112014_01.htm

" ". "El ajedrez y la literatura (52). Lope y San Roque." *Centro Cervantes Virtual*, 6/noviembre/ 2014.: http://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/febrero_16/15022016_01.htm

Humble, P.N. "Marcel Duchamp: Chess Aesthete and Anartist Unreconciled". *The Journal of Aesthetic Education*, vol. 32, no. 2, 1998, pp. 41-55.

Irwin, John T. "The False Artaxerxes: Borges and the Dream of Chess." *New Literary History*, The Johns Hopkins University Press, no.2, vol. 24, pp. 425-445. España, 2013.

"La Dama dels Escacs. Nascuda a Valéncia reina o tot el món" Agustí Mezquida, director, 2013.

Negri, Sergio E. "Alejo Carpentier, el barroco escritor cubano incluye al ajedrez en su relevante obra." *Ajedrez 12*: https://cuts-url.com/Pd0x6KJ3

" ". "Carlos Fuentes, el escritor mexicano y el ajedrez." *Ajedrez 12*, https://cuts-url.com/6NSK25nS

" ". "Edgar Allan Poe y su diatriba que enriqueció al ajedrez." *Ajedrez 12*, https://cuts-url.com/ybyzAGjH

" ". "El ajedrez en el lúdico universo literario de Julio Cortázar." *Ajedrez 12*, https://cuts-url.com/s0do

" ". "El ajedrez en el universo de Borges." *Ajedrez 12*, https://cuts-url.com/wOdr

" ". "Leibniz, el filósofo alemán que imaginó a Dios jugando al ajedrez". *Ajedrez 12*, http://ajedrez12.com/2017/06/30/leibniz-el-filosofo-aleman-que-imagino-a-dios-jugando-al-ajedrez-2/.

" ". "Lope de Vega, fénix de los ingenios, fénix del ajedrez." *Ajedrez12*, http://ajedrez12.com/2016/11/24/lope-de-vega-fenix-de-los-ingenios-fenix-del-ajedrez/.

“ ”. “Miguel de Cervantes Saavedra y el ajedrez.” *Ajedrez 12*, http://ajedrez12.com/2016/09/29/miguel-de-cervantes-saavedra-y-el-ajedrez/.

“ ”. “Stanley Kubrick y su interesante enfoque del ajedrez.” *Ajedrez 12*, https://cuts-url.com/9ImNchttps://cuts-url.com/9ImNc

- “Stefan Zweigm una vida de novella, una novella de ajedrez.” *Ajedrez 12*, http://ajedrez12.com/2017/11/27/stefan-zweig-una-vida-de-novela-una-novela-de-ajedrez-2/

- “Vladimir Nabokov, el novelista de los problemas de ajedrez.” *Ajedrez 12*, http://ajedrez12.com/201 7/04/21/vladimir-nabokov-el-novelista-de-los-problemas-de- ajedrez/

Rogers II, William N. “Heroic Defense: The Lost Positions of Nabokov’s Luzhin and Kawabata’s Shusai.” *Comparative Literature Studies*, vol. 20, no.2, 1983, pp.217.

Schwarz, Arturo, and Marcel Duchamp. *The Complete Works of Marcel Duchamp*. New York: Delano Greendige, 2000.

The Seventh Seal. Directed by Ingmar Bergman, performances by Gunnar Björnstrand, Bengt Ekerot, Nils Poppe, Max . Sydow, Bibi Andersson, Inga Gill, Maud Hansson, Inga Landgré, Gunnel Lindblom, Bertil Anderberg, Anders Ek, Åke Fridell, Gunnar Olsson, Erik Strandmark, Gunnar Fischer, Lennart Wallén, Erik Nordgren, Peter Cowie, and Ingmar Bergman. Irvington, Criterion Collection, 1957.

Vargas, Javier. “Jorge Luis Borges (1899-1986) y el ajedrez.”: http://www.ajedrezencolombia.com/borges.htm

Wainwright, Michael. *Faulkner’s Gambit.* Palgrave Macmilan. New York, 2011.

“ ”. “The Morphosis of Faulkner's Chess”. University of London, 2014.

Wall, Bill. “Chess and Shakespeare”. *chessmaniac.com*, March, 30, 2003, http://www.chessmaniac.com/chess-and-shakespeare/

Westerveld, Govert. *La reina Isabel la Católica: su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuna del ajedrez moderno y origen del juego de damas*. lulu.com, 2013.

Apéndice

1.

GABRIEL GARCÍA MÁRQUEZ
CIEN AÑOS DE SOLEDAD
EDITORIAL SUDAMERICANA
www.todocoleccion.net