

“Poner la vida al tablero”

El juego de ajedrez como miniatura de la vida  
en *La Celestina*<sup>1</sup>

“Poner la vida al tablero”

The Chess as Miniature of Life in *La Celestina*

MARIA DEL ROSARIO APONTE COTTO

Estudiante graduada

Programa Graduado de Estudios Hispánicos

Universidad de Puerto Rico

Correo electrónico: sory.aponte@gmail.com

### **RESUMEN**

*La Celestina* fue catalogada como un “best seller” al momento de su publicación en 1499. Las razones para este éxito literario son todavía hoy tema de debates en torno a su género, propósito y autoría. La extensa bibliografía celestinesca da muestras del interés investigativo que ha suscitado a lo largo de sus cinco siglos y algo más de existencia. Sin embargo, la crítica concuerda en que nos enfrentamos a un texto que representa un mundo en total desorden y desconcierto en que el ser humano vive desastrado, sin norte. Dada su ambigüedad, concordamos en que amerita puntos de vista y perspectivas diferentes de lectura para intentar interpretarlo. Entre los muchos temas que

---

<sup>1</sup> En la tesis de maestría “Diálogo teatral en *La Celestina*: Metáfora de la Inquisición”, 2011) propuse, de manera somera, que el juego de ajedrez constituyó una manera que la sociedad española del siglo XVI y XVII utilizó para enmascarar su trato diario con la Inquisición. Este juego de dados y tablas pudo ser una representación de la vida de persecución e intento de evasión que se vivió durante la época.

ha generado el estudio continuo del texto celestinesco, propongo los juegos de mesa, en particular el juego de ajedrez y dados, como una de las múltiples visiones de la vida que Fernando de Rojas presenta en su obra.

*Palabras claves:* Fernando de Rojas, ajedrez, tablero, estrategia, caos

### **ABSTRACT**

Soon after the first publication (1499), *La Celestina* was acknowledging as a best seller. Today, the many reasons exposed for such recognition, reverts as the nucleus for a vast debate upon themes surrounding its gender, purpose and authorship. Along the five hundred years and more as a master work of art, its extended bibliography pointed a book written to represent a world in complete chaos, where human beings struggle to live without north. Ambiguous, as good literary work should be, it arises the need of different points of view and different perspectives in reading to reach an interpretation. Fernando the Rojas showed in his novel multiples ways to view life; I propose playing “*dados e tablas & ajedrez*”, as just one of them.

*Keywords:* Fernando de Rojas, chess, table, strategy, chaos

“También el jugador es prisionero  
(La sentencia es de Omar) de otro tablero  
De negras noches y blancos días.  
Dios mueve al jugador, y este, la pieza.  
¿Qué dios detrás de Dios la trama empieza  
De polvo y tiempo y sueños y agonías?”

**Ajedrez**

Jorge Luis Borges

**U**no de los puntos en torno a *La Celestina* en la que concuerdan casi todos los críticos y estudiosos es que esta representa un mundo en total desorden y desconcierto en el que el ser humano vive desastrado, sin norte. Para ello, la crítica y estudios celestinescos del siglo XX y XXI han dejado muy claro que dada la ambigüedad que presenta

este texto, amerita puntos de vista y perspectivas diferentes de lectura para intentar interpretarlo. Entre los temas que han intentado explicar el estado caótico del mundo celestinesco priman los temas moralistas y didácticos, los sociológicos, la magia como tema vinculante de la trama, y los históricos. En el presente trabajo propongo el tema del juego de ajedrez como una de las múltiples visiones de la vida que Fernando de Rojas presenta en su obra.

La disciplina de la sociología intenta puntualizar y analizar la utilidad del juego, para ver en qué medida ocupa éste un lugar en el plan de la vida. Depende, claro está, de la visión cultural que se tenga de él (Molina Molina 1998; 218). Sobre este punto señala Johan Huizinga que el juego es anterior a lo que conocemos como cultura, ya que “jugar” se da en el reino animal sin que los humanos medien en ello. Por otro lado, resalta Huizinga que el juego es una actividad voluntaria; de resultar una ordenanza ya perdería la condición de juego. Con respecto al acto voluntario del juego comenta que esta libertad no se dispensa en el caso de los animales y los niños; estos deben aprender a jugar con miras a la supervivencia –en ambos casos– y en el caso del humano adulto, el juego le permitirá desarrollar otras destrezas para su vida civilizada (Huizinga 1-23).

Con respecto a la Edad Media, el juego formó parte de un estado de vida abarcando aquellos de gran esfuerzo físico –justas y torneos– hasta los de entretenimiento pasivo como naipes, dados y, por supuesto, el ajedrez. El tiempo y el futuro, temas de gran preocupación para el medioevo, cuadraban a perfección con el juego. Con este fin, se valieron de los instrumentos del juego (cartas, dados, tablas) para predecir la suerte, que no es otra cosa que el deseo de conocer el futuro. De acuerdo con Molina Molina, “Los hombres de la Edad Media y el Renacimiento tenían una conciencia aguda del universalismo de las imágenes del juego, de su relación con el tiempo y el porvenir, el destino y el poder estatal y su valor como cosmovisión” (Molina Molina 1998; 218). Y, seguidamente, añade que “las imágenes de los juegos eran consideradas como una fórmula concentrada y universalista de la vida y el proceso histórico, felicidad-desgracia, ascenso-caída, ganancia-pérdida, coronación-derrocamiento”. Cabe señalar que el juego de ajedrez se origina en la India, y que gracias al rey Alfonso

X, el Sabio, este “sesudo” juego se introduce en territorio español. Gracias al gusto por la ilustración de su reino, podemos acceder hoy a códices con los grabados del juego y un libro explicativo con sus leyes y maneras de jugarlo, conocido como *Libros de Ajedrez, dados e tablas*, (circa 1283). En el mismo se puede apreciar la mezcla de la realidad de la vida con la ficción del deporte, o de la estrategia militar (Molina Molina 1998; 220). El juego es, pues, una alegoría del mundo y de la vida.<sup>2</sup>

Es Pármeno quien primero nos conecta con esta dimensión universalista de la vida a través del juego en que la naturaleza y los oficios tienen asiento en Celestina, con su condición de puta vieja, alguien que está de vuelta de todo: “Cántanla los carpinteros, peynanla los peynadores, texedores, labradores en las huertas, en las aradas, en las viñas, en las segadas con ella pasan el afán cotidiano, *al perder en los tableros*, luego suenan sus loores (109; énfasis mío). La utilización del juego en este contexto de vida y trabajo, ganancia y pérdida, se podría interpretar como que cada juego o partida representa una miniatura de la vida.<sup>3</sup> Siguiendo esta misma línea de pensamiento tenemos que Sempronio y Pármeno analizan los rezos de Celestina acorde con este concepto universalista de la vida con sus ganancias y pérdidas: “Lo que en sus cuentas reza es los virgos que tiene a cargo, y cuántos enamorados ay en la cibdad, y cuántasmoças tiene encomendadas [...] Quando menea los labios es fengir mentiras, ordenar cautelas para aver dinero....” Y luego comentan los movimientos o jugadas que, según ellos, hace Celestina para tener sus ganancias: “Por aquí le entraré, esto me responderá, esto[tro] replicaré” (223). Este silencio de Celestina mientras piensa y analiza sus jugadas demuestra, según los estudiosos del juego de ajedrez, que el silencio durante la

---

<sup>2</sup> Esta idea es investigada y documentada por Sonya Musser en su tesis titulada *Libros de acedrex, dados e tablas de Alfonso X*: “In fact, games are metaphors of life. The playing pieces may be seen as representations of ourselves and the boards as microcosms of the world in which we move according to our various fortunes” (88).

<sup>3</sup> Respecto a la percepción del juego en la literatura medieval y renacentista, comenta Molina Molina: “El Arcipreste de Hita, Rojas, Delicado y, más tarde Cervantes, Lope de Vega o Quevedo nos retrotraen a un mundo cargado de sugerencias, unas veces lascivas, otras eróticas, a veces soeces, pero siempre cargadas de un desenfado visceral y festivo y penetradas de un fulgor goliárdico, que refleja, al mismo tiempo, las inquietudes y el rebullir placentero de aquella sociedad” (218).

partida no significa falta de acción. Es que la vida se vive por etapas y, en la concepción científica del juego, se le visualiza como un ejercicio para actividades serias que la vida le pedirá más adelante, al igual que un ensayo para adquirir dominio sobre sí mismo<sup>4</sup> (Molina Molina 216).

La dualidad ganancia/pérdida está de continuo en la mente de Celestina; así lo podemos observar durante el banquete celebrado en el prostíbulo (236). Nuevamente el juego, –específicamente el ajedrez– se presenta como una metáfora de la vida; permea la conversación, confirmándonos cuán fuerte era el arraigo de este en la sociedad de la época: “Espessos *como piedras al tablado* entran mochachos cargados de provisiones por mi puerta. No sé cómo me puedo vivir cayendo de tal estado” (236; énfasis nuestro).

La inclusión del juego de ajedrez en nuestra literatura y su concepción como espacio figurativo de la vida es vastísima. Baste con recordar la poesía de Jorge Manrique: “Después que puesta la vida/ tantas veces por su ley/al tablero / después de tan bien servida/ la corona de su rey/verdadero”.<sup>5</sup> La asociación que hace el poeta con el juego no es casual, ya que a la memoria de Jorge Manrique tenía que acudir ese juego de referencias simbólicas que el ajedrez disponía para describir los combates entre el bien y el mal (moros y cristianos). Otra referencia a la tabla de ajedrez como representación de un campo de batalla lo propuso el poeta Abraham Ibn Ezra en un poema en que describe las posiciones de las piezas del ajedrez, como si fueran ejércitos:

Voy a cantar un poema sobre una batalla antigua, desde tiempos remotos consagrada, que gente inteligente y entendida organizó, instituyóla sobre ocho hileras. Hilera tras hilera, en

---

<sup>4</sup> Benjamin Franklin se refirió al juego de ajedrez de la siguiente manera: “For life is a kind of chess, in which we have often points to gain, and competitors or adversaries to contend with, and in which there is a cast variety of good and evil events, that are, in some degrees, the effects of prudence of the want of it. By playing at chess, then, we may learn” (Sonya Musser, 87).

<sup>5</sup> Jorge Manrique, “Coplas por la muerte de su padre”, *Obras completas*. Edición, prólogo y vocabulario por Augusto Cortina. Buenos aires: Espasa-Calpe, 1970. 131.

todas hay grabadas sobre una tabla ocho divisiones.....donde las tropas se mantienen apiñadas.<sup>6</sup>

Y para finalizar, Miguel de Cervantes, tan proclive al juego de azar, nos dice por boca de Sancho, cristiano viejo, cómo la vida y el ajedrez se intercalan:

Brava comparación [...] aunque no tan nueva [...] como aquella del juego de ajedrez, que mientras dura el juego, cada pieza tiene su particular oficio; y en acabándose el juego, todas se mezclan, juntan y barajan, y dan con ellas en una bolsa, que es como dar con la vida en la sepultura. (Don Quijote II, XII)

Mucho menos se puede pasar por alto la aparición de este juego en algún poema anónimo en el reino musulmán de Granada:

Jugando estaba el rey moro  
y aun al ajedrez un día  
con aquese buen Faxardo, con amor que le tenía.  
Faxardo jugaba Lorca  
y el rey moro a Almería;  
Jaque le dio con el roque;  
el alférez le prendía  
A grandes voces dice el moro  
“La villa de Lorca es mía”.

Según vemos en este romance y otros documentos de la época, los juegos de mesa eran práctica habitual de las etnias peninsulares (moros, judíos, cristianos viejos y nuevos); luego con los cambios políticos y religiosos los juegos de mesa (dados, tablas y ajedrez) constituyeron uno de los pocos espacios no cuestionados por el poder inquisitorial. Con respecto a Fernando de Rojas, encontramos que en un estudio e inventario realizado a su biblioteca por Víctor Infantes se encontró

---

<sup>6</sup> Véase Luis Vegas Montaner, 32.

allí el *Libro del Axedrez, dados e tablas*. Respecto a este libro, Infantes concluye que “Resulta curioso que no falte en la biblioteca de nuestro Bachiller un libro (creo mejor decir: el libro) de ajedrez, muy probablemente el único impreso sobre este tema editado en vida de Rojas (“Libros raídos y viejos y algunos rotos...” 32)<sup>7</sup>. Infiero que la lectura de este libro y la puesta en práctica del juego le proveyeron información provechosa para visualizar la vida como una miniatura de un tablero de ajedrez, junto con algunas instrucciones, para realizar los movimientos y jugadas acordes para salir airoso de eventos fortuitos.

Esta visión en miniatura de la vida comienza, a mi entender, en el segundo Auto de *La Celestina*<sup>8</sup> cuando Sempronio le aconseja a Calixto, entre otras muchas cosas, que se acompañe con alguien que le ayude a “armar mates” (132). La frase “armar los mates” es, en la concepción del juego de ajedrez, primero, decidir el color de las piezas para jugar (blancas o negras) y, seguidamente, concertar un plan para atacar y derrotar el contrario con el consabido “jaque mate”, vocablo proveniente del árabe *asshamāt* que significa “el rey ha muerto”. Si, como vimos, el tablero es el campo «simbólico» donde se libran las batallas de la vida, entonces, el texto nos va diciendo cómo se arman los mates (problemas) entre Calixto y Melibea, y quiénes serán las piezas (peones) que los acompañarán. Ya las circunstancias están dadas: Calixto pierde el halcón y llega al huerto de Melibea a buscarlo. Ahí, Calixto presenta el primer movimiento de su tabla: “En esto veo, Melibea, la grandeza de Dios”. Y Melibea hace lo propio: “¿En qué Calixto?” (85). Por otra parte, conocemos por los estudios publicados acerca del comportamiento y funcionamiento de la sociedad medieval y renacentista del gran peligro que encierra esta clase de juegos entre doncellas y galanes, por lo que la astucia y buen seso eran cualidades imprescindibles para cualquier jugador. Desde mi punto de vista, el primero que “pone su vida al tablero” en este juego es Calixto, si

---

<sup>7</sup> Infantes cita a Valle Lersundi para señalar que “al no tener noticia de ninguna impresión del *Libro de Axedrez* de Alfonso, el Sabio, el ítem se trata de un manuscrito o del libro de Luis de Lucena, *Repetición de Amores e arte de Axedrez*”, editado por Hutz y Lope Sanz, en Salamanca, 1497. (Infantes 32).

<sup>8</sup> Todas las referencias textuales están tomadas de la edición de Dorothy Severin, Cátedra, 2002.

no escucha los consejos de Sempronio: "... donde si perseveras, o de muerto o loco no podrás escapar si siempre no te acompañas de quien te allegue plazerres, diga donayres...." (132). Así las cosas, una lectura atenta de estos primeros parlamentos nos presenta a Melibea como una jugadora astuta, sesuda y fría, mientras que Calixto se percibe muy emocional y predecible. Su "mate" o problema solo es uno: ¿"Yo? Melibeo so y a Melibea adoro, y en Melibea creo, y a Melibea amo" (93). En el lado opuesto, Melibea muestra más ambición al enfrentarse a, por lo menos, tres problemas o jugadas: un primer tablero donde ella se jugará su honra con Calixto, incitándolo: "Pues aun mas ygal galardón te daré yo, si perseveras", para luego reprocharle: "Vete, vete de ay, torpe! Que no puede mi paciencia tolerar que haya subido a mi coraçon humano conmigo el ilícito amor comunicar su deleite" (87); y, finalmente, entregarle su amor: "...y viniessse a este lugar y tiempo donde te suplico ordenes y dispongas de mi persona como querrás" (262).

Desde sus inicios, el juego de ajedrez<sup>9</sup> precisa de sangre fría y mucha paciencia, características de las que carece Calixto, como veremos en estas instrucciones tajantes y desesperadas, propias de una jugada sin seso: "¡Calla, calla, perdido! Estó yo penando y tu filosofando; no te spero más. Saquen un cavallo; límpienle mucho; aprieten bien la cincha, porque si passare por la casa de mi señora y mi Dios" (136). Su impaciencia y poco seso le llevaron a perder todas sus tablas, como el mismo reconoce: "¡O mi triste nombre y fama, *como andas al tablero de boca en boca!*" (280, énfasis nuestro).

Por otro lado, Celestina se nos muestra como una jugadora mucho más inteligente y astuta que Calixto. Veámosla sola frente al tablero; "Agora que voy sola..." recreando en su mente la misión a casa de Melibea como un tablero de ajedrez. Con los trebejos en la mano (hilado, aceite de víbora y el conjuro) mira y analiza cómo llevar a

---

<sup>9</sup> Según el rey Alfonso X, un gran rey departía con sus sabios acerca del orden de las cosas. El primer sabio destacó la inteligencia (seso) sobre la suerte (ventura). Otro de los sabios señaló que suerte era mejor que la inteligencia; perder o ganar dependía de la suerte, no importaba la inteligencia que se tuviera. El tercer sabio afirmó que había que vivir tomando de lo uno y de lo otro (seso y suerte) pues esto era igual a la sabiduría. La suerte, comentó este tercer sabio, no es cosa segura. La inteligencia es actuar debidamente ya que procura protección y aprovechamiento.

cabo esta jugada “porque aquellas cosas que bien no son pensadas, aunque algunas veces haya buen fin, comúnmente crían desvariados efectos” (149). Los efectos desvariados son de temer: puede ser azotada, emplumada o quemada en la hoguera, de modo que, “la mucha especulación nunca carece de buen fruto”. Aunque el conjuro que lleva es válido solo para ella, su mente va examinando todo el tablero del caso en búsqueda de los mejores movimientos para el buen fin de su propósito. Fernando Gómez Redondo en su artículo “El ajedrez y la literatura. El arte de la guerra” explica que el ajedrez es una invención bélica que sirve para prevenirse de las asechanzas de los enemigos, obligado cada jugador a asumir la posición del rival contrario para prevenirse de sus movimientos y estrategias (36). Esta prevención se puede ver en el largo parlamento del Auto IV donde Celestina “que por me mostrar solícita y esforçada *pongo mi persona al tablero*” disgrega, de manera brillante, cuál será la posición de los que serán sus enemigos en caso de no lograr la encomienda, en este caso, Sempronio, Calixto y Pleberio:

Si con el hurto soy tomada, nunca de muerta o encoroçada falto, a buen librar. Si no voy, ¿qué dirá Sempronio? ¿Qué todas estas eran mis fuerças, a saber y esfuerço, ardid y ofrescimiento, astucia y solicitud? Y su amo Calixto, ¿qué dirá? ¿qué hará? ¿qué pensará? Sino que ay nuevo engaño en mis pisadas...O si no se le ofrece pensamiento tan odioso, dará bozes como loco, diráme en mi cara denuestos ravisos; proporná mil inconvenientes, que mi deliberación presta le puso, diciendo: “Tú, puta vieja”. (149-50)

Luego de jugar en el lugar de los contrarios (Sempronio y Calixto) la vieja concluye que el mal y la pena residen en ambas partes y, que por lo tanto, le irá tan mal con uno como con otro. A ese respecto (y en este punto del juego) Gómez Redondo avisa que comenzada la partida la victoria debía obtenerse por la fuerza y no por error o ceguera del contrario. Ahora bien, mirando de nuevo sus posibilidades en el tablero, Celestina cae en cuenta de que no había pensado en el

contrincante de más poder y peligro: el padre de Melibea, Pleberio<sup>10</sup>: “Quando a los extremos falta el medio, arrimarse el hombre al más sano es discreción. Más quiero offender a Pleberio que enojar a Calixto. Yr quiero, que mayor es la verguença de quedar covarde que la pena cumpliendo como osada lo que prometí” (150).

Imaginar una partida no es lo mismo que jugarla. Ya en casa de Melibea, Celestina se topa con dos adversarios en las figuras de Lucrecia (criada de Melibea y prima de Elicia) y Alisa, madre de ésta. De la primera, sabe que con ella no hay tabla que no gane. De la madre de Melibea, teme, pero como buena jugadora espera el primer movimiento del contrario para ver cómo moverá sus piezas. No habrá necesidad de ello pues la enfermedad de su hermana hace salir a Alisa, dejando el camino libre a la vieja (153). El encuentro se da fortísimo; tanto que, Celestina ya creía perdida la encomienda y su vida; la vieja aguanta la tormenta pensando en lo poderosa que fueron las murallas de Troya y cayeron. Finalmente, la impaciencia y el descontrol que Melibea mostró sobre sus emociones dan la victoria a la vieja: “Señora, sofreíte con temor porque te ayraste con razón, porque con la yra morando poder no es sino rayo. Y por esto passé tu rigorosa habla hasta que su almacén oviesse gastado” (170). Al salir de la casa de Melibea, Celestina pondera lo difícil que fue la partida, pero con la paciencia y seso a su favor: “¡O rigurosos trances, o cuerda osadía, o gran sufrimiento! Y que tan cercana estuve de la muerte, si mi mucha astucia no rigera con el tiempo las velas de la petición. [...] ¡O buena fortuna, como ayudas a los osados y a los tímidos eres contraria!” (171). La partida no ha concluido, pero Celestina dejó las piezas organizadas a su favor para que Melibea, en su próximo movimiento, allane el camino para el “jaque mate”. Bien dice el poeta Ibn Ezra en su poema referente al ajedrez, que no es la suerte la que determina el ganador, sino una estrategia bien diseñada, tal como hacen los generales en un campo de batalla: “[...] en su lucha no desenvainan espadas, pues su guerra es un asunto de ingenio. Se le distingue por símbolos y enseñas en sus cuerpos inscritas y talladas”,

---

<sup>10</sup> En el tercer Auto, Sempronio la previene: “Madre, mira bien lo que hazes [...] Piensa en su padre que es noble y esforçado, su madre celosa y brava, y tú la misma sospecha” (145). La relación entre Pleberio y Celestina merece un estudio aparte.

que son, en este caso, el cordón de Melibea y la petición de una nueva visita de la vieja a la casa de Melibea.

El elemento de lo fortuito puede poner en peligro la mejor de las jugadas sin importar cuánto terreno se haya ganado. Celestina regresa a casa de Melibea segura de su triunfo; sin embargo, el desmayo que ella sufre estuvo a punto de acabar con la vida de la vieja si la doncella no se recupera. Me parece que Celestina se iguala de jugador a jugador con Melibea al reconocer que, aunque se establezca un plan de ataque a prueba de todo –con hechizos, hilado, aceite de víbora, ofrecimientos al inframundo, experiencia personal en la materia–, un ligero aire puede alterar el rumbo de “las velas de la petición”. Por lo tanto, con frases parecidas a las expresadas en camino a la primera visita a casa de Melibea, «al poner su vida al tablero» por primera vez por Calixto, Celestina se confiesa con Melibea:

Verdad es que ante que me determinasse, assí por el camino, como en tu casa, estuve en grandes dubdas si te descubriría mi petición. Visto el gran poder de tu padre, temía. Mirando la gentileza de Calixto, osava. Vista tu discreción me reçelava. [...] En lo uno hallaba el miedo, [y] en lo otro la seguridad. (246)

De la otra parte, Melibea lo jugó todo y perdió; tiene que reconocer a Celestina como una digna rival. Sin más, asistimos a la confesión de ambas jugadoras en que reconocen los valores de cada una y, además, Melibea acepta su jaque mate:

Alabo y loo tu buen sofrimiento, tu cuerda osadía, tu liberal trabajo, tus solícitos y fieles pasos, tu agradable habla [...] que jamás pudieron mis reproches aflacar tu esfuerço y perseverar, [...] quando peor respuesta, mejor cara, quando yo más ayrada, tu más humilde. Postpuesto todo temor, as sacado de mi pecho lo que jamás a ti ni a otro pensé descubrir”. (245-6)

Como hemos venido demostrando, la mención del juego de ajedrez en *La Celestina* propone una miniatura de la vida; el amor, parte fun-

damental de ésta, también está contemplada como un “mate” o problema al que se le da salida o solución con movimientos certeros en el tablero. El ofrecimiento que le hace la vieja a Pármeno del amor de Areúsa es una partida que se da por ganada; ya las piezas se movieron y Pármeno solo recogerá el fruto. Contrario a las demás partidas, en esta no hay reflexión ni duda alguna de qué lado caerá la victoria: “-Si te lo prometí, no lo he olvidado, [...] Que más de *tres xaques* ha recibido de mi sobre ello en tu ausencia. Ya creo que estará bien madura; vamos de camino por casa, que no se podrá *escapar de mate*, que esto es lo menos que yo por ti tengo de hazer”. (200; énfasis nuestro).

Es ley de vida que la persona sagaz y astuta, como es el caso de Celestina, vea oportunidades de jugar a su favor en cualquier situación. Ya en el Auto I, se arma el mate de Pármeno con Areúsa y se puede predecir, sin lugar a dudas, el resultado final: “Sempronio ama a Elicia, prima de Areúsa. ¿De Areúsa? ¿De Areúsa, hija de Eliso? [...] Maravillosa cosa es. ¿Pero bien te parece? No cosa mejor” (124). Mientras que para Pármeno fue relativamente fácil conseguir a Areúsa, dada la intervención y arreglos de la jugada por parte de la vieja, para Sempronio la conclusión llega luego de varias partidas, muchas de ellas peligrosas, según nos cuenta:

...que aquí está quien me causó algún tiempo andar fecho otro Calixto, perdido el sentido, cansado el cuerpo, la cabeça vana, los días mal durmiendo [...] haciendo momos, saltando paredes, *poniendo cada día la vida al tablero*... [...] Pero todo lo doy por bien empleado, pues tal joya gané. (231; énfasis nuestro)

Volvemos sobre el argumento de Gómez Redondo cuando señala que el jugador tenía que apercibirse de los lances del contrario y no descuidarse, aunque hubiera ganado posiciones favorables, porque con ello el rival podía rearmarse. Para lograr lo anterior, hay que conocer al oponente, pensar como él pensaría y actuar en el juego anticipándose a los movimientos del otro para poder vencerlo. Tomando todo esto en cuenta, Celestina descansó en sus ganancias, se pensó protegida por su experiencia en el manejo del carácter y de la voluntad de otros. Su vida, como la de cualquier pícaro, estuvo siempre al

margen de la ley. Ella ha dictado sus propias leyes para convertirse en la “más conocida cliéntula” de Plutón, el señor del inframundo. Su experiencia en el manejo del negocio de la alcahuetería está apoyada, entre otros hechos, por *haber puesto la vida al tablero dos veces*, en este caso, por Calixto. Sin embargo, no cuenta con el factor sorpresa que acecha siempre al más experimentado jugador. Esta vez la vida la enfrenta con Sempronio y Pármeno en un tablero totalmente desconocido para ella. Unos contrarios que vienen a reclamar su parte de la ganancia habida y dispuestos a todo. De vuelta al tablero (decisivo y final) se percibe de inmediato que no hay un plan de ataque frente a contrarios que se han rearmado y acude a viejas estrategias, entre ellas el enfrentamiento: “¿Estás en tu seso, Sempronio? ¿Qué tiene que hazer tu galardón con mi salario, tu soldada con mis mercedes? ¿Só yo obligada a soldar vuestras armas, a cumplir vuestras faltas?” (270). A todas luces sus movimientos presentan una jugadora “sin seso” que recurre una vez más a la estrategia del chantaje sexual: “Pues callad, que quien estas os supo acarrear os dará otras diez, agora que ay mas conoscimiento y más razón y más merecido de vuestra parte” (272). Para rematar, insulta su inteligencia al achacar la pérdida de la cadenilla al descuido de Elicia o a la visita de unos familiares inciertos: “...di a esta loca de Elicia [...] la cadenilla que traxe para que se holgasse con ella y no se puede acordar donde la puso [...] Entraron unos conocidos y familiares mios...temo no la hayan llevado” (271). Del otro lado del tablero, Pármeno y Sempronio saben lo que quieren y cómo conseguirlo: cadena, dinero o, en su caso, la muerte: “Da bozes, o gritos, que tu complirás con lo que prometiste o complirás hoy tus días” (274). Finalmente, la “más astuta y sagaz en quantas maldades hay”, al decir de Pármeno, acaba de *perder la vida en el tablero* por apocar a sus contrarios. El juego, comenta Huizinga, tiene sus reglas y tan pronto esas reglas son transgredidas el mundo del juego o en juego colapsa. El juego termina y el silbato del árbitro rompe el sortilegio colocándonos de nuevo en la realidad que después del juego la vida continúa (Huizinga 11).

Con un toque magistral, Fernando de Rojas nos ha presentado a través de los mates del ajedrez la vida en miniatura de sus personajes. Cada uno de ellos presentó su mate o problema junto con las

estrategias para conseguir su fin. Queda demostrado que el tablero de dados o ajedrez puede representar la persecución de algún objetivo o la representación de algo. Por otro lado, está la teoría –confirmada– de que el texto rojano representa un mundo de caos y desorden total, mientras que el juego demanda orden:

Inside the play-ground an absolute and peculiar order reigns. Here we come across another, very positive feature of play: it creates order, *is* order. Into an imperfect world and into the confusion of life it brings a temporary, a limited perfection. Play demands order absolute and supreme. (Huizinga 10)

Para finalizar, propongo una nueva reflexión. El azar y la fortuna, como uno de los temas principales de *La Celestina*, está avalado por las investigaciones de críticos tan importantes como Stephen Gilman, entre muchos otros. Al final del texto solo queda Pleberio frente al tablero, ya sin contrincantes, porque en su reflexión la Fortuna “variable, ministra y mayordoma de los temporales bienes” salió victoriosa. Pero, ¿qué tal si damos un respiro al adolorido Pleberio proponiéndole que el caos y desorden que la muerte de Melibea provocó no es otra cosa que el llamado a un “nuevo orden”? El mismo autor, Fernando de Rojas, presagia este nuevo orden al aceptar que “todas las cosas ser criadas a manera de contienda o batalla” (Prólogo 77) para luego proponer que la preñez de la palabra, al estallar, echará “tan crecidos ramos y hojas, que del menor pimpollo se sacaría harto fruto entre personas discretas” (Prólogo 77). Rojas nos devuelve a la semilla; donde la muerte es anunciadora de vida, contrario al juego de ajedrez donde la muerte del rey –jaque mate– pone punto final a la partida. Concordamos en que el tema de la fortuna, como algo inaprensible y caprichoso, fue primordial para el Medioevo; no obstante, el rey Alfonso X nos aconseja lo siguiente para transitar por la vida: “Mas la cordura derecha era; tomar [fol.2r] del seso aquello que entendiesse omne que mas su pro fuesse. & de la uentura guardasse omne de su danno lo mas que pudiesse. & ayudase della en lo ue fuesse su pro”. Y en referencia a cómo jugarle las tablas a la vida dice que “... el qui las sopiere bien iogar, que aunque la suerte de los dados le sea con-

traria; que por su cordura podrá iogar con las tablas de manera que esquiudara el dannoquel puede uenir por la auentura de los dados” (Díaz Moreno 2006). La sentencia del rey es clara: los binomios fundacionales y fundamentales de ganancia/pérdida, felicidad/desgracia, coronación/derrocamiento, representados por el juego, forman parte de ese misterio de la vida que nos acompañará siempre porque el juego nunca dejará de ejercer cierta fascinación y encantamiento sobre el ser humano.

## OBRAS CITADAS

- Aponte Cotto, María del Rosario. *El lenguaje teatral en La Celestina. Metáfora de la Inquisición*. (Tesis de maestría presentada a la Facultad de Estudios Hispánicos, diciembre 2011). Impreso.
- Borges, Jorge Luis. “Ajedrez”. *El hacedor*. Barcelona: Editorial Braile Once, 1971. Impreso.
- Calvo, Ricardo. “Life, Chess and Literature in Lucena”. *Homo Oeconomicus* 23(1). Impreso.
- . *Lucena. La evasión en ajedrez del converso Calixto*. Ciudad Real: Perea, 1997. Impreso.
- Chaparro Lillo, Jesús. *El juego como metáfora de la libertad y responsabilidad*. Valencia: Servei de Publicacions, 2010. Web.
- Díaz Moreno, Rocío, P. Sánchez Prieto-Borja y Elena Trujillo Belso, eds. *Libro de axedrez, dados e tablas*. Edición de textos alfonseís. Real Academia Española: Banco de datos (CORDE). Corpus diacrónico del español. Web. 7 de marzo 2006. <<http://www.rae.es>>
- Domínguez Rodríguez, Ana. “Retratos de Alfonso X en el Libro de los Juegos de Ajedrez, Dados y Tablas”. *Alcanate* 7 (2010-2011): 147-161. Impreso.
- Gómez-Ivanov, María Luisa. “Algunas noticias sobre Lucena, hijo de Juan Ramírez de Lucena y autor de *Repetición de Amores e arte de axedrez: con CL juegos de partido* (Salamanca, h. 1497). *E Humanista* 5 (2005). Impreso.

- Gómez Redondo, Fernando. "El ajedrez y la literatura". *Rinconete*. Revista Centro virtual Cervantes. Web.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens. A study of the Play Element in Culture*. London: Routledge&Kegan Paul, 1949. Impreso.
- Infantes, Víctor. «Los libros rayados y viejos y algunos rotos» "Que tuvo el Bachiller
- Fernando de Rojas, nombrado autor de la obra llamada Celestina". *Bulletin Hispanic* 100 (1998): 7-51. Impreso.
- Molina Molina, Ángel Luis. "Los juegos de mesa en la Edad Media". *Misceláneas Medieval Murciana*. 21-22 (1997-98): 215-238. Impreso.
- MusserGolladay, Sonja. *Los libros de Axedrex Dados e Tablas: Historical, Artistic and Metaphysical Dimensions of Alfonso X's Book of Games*. (Tesis doctoral presentada a la Facultad de Español y Portugués Universidad de Arizona, 2007). Web.
- Pérez López, José L. "La Celestina de Palacio, Juan de Lucena y los conversos". *Revista de Literatura Medieval*. 216.1 (2004):121-147. Impreso.
- Severin, Dorothy. Ed. *La Celestina*. Madrid: Cátedra, 2002. Impreso.
- Vázquez Campos, Braulio. "Cántigas y otras obras alfonsies" *Alcanate* 7 (2010-2011): 293-328. Impreso.
- Vegas Montaner, Luis. "Las reglas del ajedrez de Abraham IbnEzra". *Raíces* 6 (1989): 32. Impreso.