

El poder de la escritura: una alegoría del juego de ajedrez en *Urraca* de Lourdes Ortiz

Chess, the game/art/science which has endured well into its second millennium, is far from being a cold, intellectual exercise. It is a pursuit crammed with tension and emotion, a struggle and a fight whose object is not only to win but to also create beauty and lasting truth. The endless post-mortems in chess, unlike other games where winning or losing is the central fact, are symptomatic of this everlasting search.

—*The World of Chess*, Anthony Saidy & Norman Lessing

Muchos críticos han resaltado el hecho de que en los últimos años en España ha habido una gran variedad de textos publicados, siendo la novela histórica una de estas manifestaciones frecuentes. La novela *Urraca* de Lourdes Ortiz es un ejemplo de tal manifestación y ha sido analizada desde su perspectiva de metaficción literaria, su vuelta a la historia como tema y la disquisición entre el poder y la escritura, entre otros temas. En este trabajo me propongo a señalar cómo la obra no tan sólo subvierte las convenciones narrativas referente a la historia, sino que también hace una subversión de símbolos y alegorías.

Considero la novela *Urraca* de Lourdes Ortiz como una metaficción

literaria, su vuelta a la historia como tema y la disquisición entre el poder y la escritura, entre otros temas. En este trabajo me propongo a señalar cómo la obra no tan sólo subvierte las convenciones narrativas referente a la historia, sino que también hace una subversión de símbolos y alegorías.

Considero la novela *Urraca* de Lourdes Ortiz como una metaficción historiográfica de acuerdo a las características designadas por Linda Hutcheon en su obra *A Poetics of Postmodernism*. En este texto Hutcheon une estos dos términos conocidos como lo son la metaficción y la historiografía para designar un tipo de discurso específico que para ella es característico de la posmodernidad. Debido a que *Urraca* tiene rasgos tanto de metaficción como historiográficos, creo que los planteamientos de Hutcheon son la base teórica más acertada para el análisis de este texto que cronológicamente está inserto dentro de la posmodernidad.

Teniendo este marco teórico resaltaré cómo el personaje principal, *Urraca*, subvierte convenciones narrativas, incluyendo la alegoría del ajedrez tan utilizada en el medievo, y cómo a su vez esta figura retórica enfatiza el discurso del poder de la escritura. Algunas críticas han señalado y comentado brevemente la función del ajedrez en la novela, pero en este trabajo procuraré profundizar en la alegoría en sí, tanto en su función temática o de lectura, como en su función estructural, o de escritura dentro de la obra. Para esto tomaré el concepto de alegoría y alegoresis propuesto y definido por el medievalista Paul Zumthor, expuesto en su texto *Le masque et la lumière*. En esta obra Zumthor distingue dos funciones dentro de la alegoría: la de la alegoría, que es un modo de lectura, y la de la alegoresis, que es un modo de escritura. Demostraré cómo estos dos términos pueden ser ejemplificados en *Urraca* puesto que la alegoría del ajedrez va más allá del intento de

dilucidar un subtexto en la narrativa; también sirve para la escritura misma, o el proceso de escribir de Urraca.

Ha habido muchos análisis acerca de la interrelación entre la historia y la ficción. De hecho, la 'Historia' ha pasado por diferentes definiciones a través de la historia. Desde los relatos de los conquistadores españoles, donde la crónica y la visión religiosa-fantástica se entremezclaban, hasta el concepto de historia decimonónica, que es la de una narración de hechos cronológicos y objetivos. ¿Qué cosas tienen en común la historia y la ficción, especialmente en los textos que se están produciendo actualmente? Según Linda Hutcheon ambos son construcciones lingüísticas, buscan más la verosimilitud que la verdad objetiva, tienen convenciones en su forma narrativa, no son transparentes en términos de lenguaje o estructura y son intertextuales. Todos estos puntos se encuentran también en lo que ella llama la metaficción historiográfica.

La metaficción historiográfica propone que tanto la ficción como la historia son en sí términos históricos, cuyas definiciones e interrelaciones están determinadas históricamente a través del tiempo. Un ejemplo de esto es la visión de Aristóteles. El decía que el historiador sólo podía escribir lo que ya había pasado, pero el poeta podía escribir lo que quizás podría haber pasado. Hoy en día, en forma general, se admite la noción clásica de que la historia es algo aparte de la ficción. Sin embargo, hay muchos teóricos que toman con escepticismo esta división tan tajante, pues tanto la historia como la ficción aún se entremezclan en nuestros días. Según Hutcheon la literatura posmoderna ha mantenido esta paradoja y ambigüedad en sus discursos narrativos. Hutcheon explica: "It is part of the postmodernist stand to confront the paradoxes of fictive/historical representation, the particular/the general, and the

present/the past" (106).

Otro elemento recurrente en la literatura actual es la disquisición metatextual, es decir, el texto que es auto-consciente y se refiere a su propio acto de escritura. Es evidente que *Urraca* es un texto que versa sobre el proceso de la escritura y se trata de un personaje histórico. *Urraca* comparte muchos rasgos con la metaficción historiográfica, pues pretende fundir historia con ficción y arguye sobre esto. Es interesante el hecho de que aunque en la novela hay un intento de recuperar una historia pasada, lingüísticamente es anacrónica. Mantiene el lenguaje moderno y no pretende ser una copia fiel de un pasado medieval histórico. En este sentido el texto mismo resulta una paradoja, pero esto no mengua su valor sino que lo ubica en la corriente literaria que está presente en nuestros días: la posmodernidad. Este término es muy ambiguo y aún no hay consenso entre los críticos en cuanto a su definición, lo cual afirma uno de sus rasgos primordiales, que es la pluralidad, el de no poder ser definido de una sola forma. Se habla de diferentes características de lo posmoderno, en las que se hallan el eclecticismo, auto-referencialidad, fragmentación, pastiche, ironía, parodia, alegoría, superficialidad, juego, y mezcla de lo popular y lo elitista, entre otras. Tomando en consideración el eclecticismo, se dice que un rasgo de los discursos actuales o posmodernos es que tienden a unir discursos que antes se catalogaban de forma separada. Esto trae la paradoja de muchos textos posmodernos.

Urraca, como metaficción historiográfica, ficcionaliza unos hechos históricos de la época medieval de España y de una reina de la cual no se sabía gran cosa o la 'Historia' no le prestaba importancia. El personaje de *Urraca* quiere escribir una crónica y está consciente de las convenciones literarias de esa 'Historia' como un relato cronológico de

datos históricos verificables. Pero su subjetividad se impone y su escritura se fragmenta, perdiendo linealidad y dando datos que usualmente no se encuentran en crónicas históricas. Urraca se contradice. Ella comenta la dificultad de su tarea al decir: "Cada vez que la historia requiere un orden, una cronología, unos hechos, la pluma pesa y siento la nulidad de mi tarea" (70).

Urraca comenta y analiza su postura ante la escritura en múltiples ocasiones, y tiene conciencia de la importancia de su voz femenina ante la imposición de una historia que no sea la de ella. Urraca dice: "...ellos escribirán la historia a su modo; Urraca tiene ahora la palabra" (10); pero a la vez habla de que está: "reinventando mi historia" (46), dando a entender que quizás la narración no es completamente "verdadera," pero sí es verosímil. Las contradicciones se hacen patentes como cuando recuerda: "Una crónica no debe detenerse en sentimientos y en personajes secundarios" (44), y añade: "Mi crónica debe ser contenida, respetuosa y, atenerse, tan sólo a sucesos y batallas" (77); pero afirma: "Me doy cuenta de que las crónicas, Roberto, son siempre incompletas, mentirosas..."(63). Aquí justifica su deseo de reinventar su historia. Ella comprende la tradición de la escritura histórica en su necesidad de datos, linealidad, objetividad, pero a la vez se da cuenta de que todo relato mediatizado por un narrador subvierte esa historia que se quiere mantener como objetiva. Por lo tanto, los dos modos de escritura, ficción e historia, se funden en la narración para crear algo diferente. Esto es la metaficción historiográfica.

Se ha visto cómo Urraca está consciente de la problemática de la historia y la ficción. Urraca quiere escribir una crónica lineal, objetiva, "real." Sin embargo, su subjetividad permea todo y la linealidad se rompe porque la memoria y los recuerdos no vienen en orden. Quizás

esto la aleja del discurso histórico prevalente en su época pero no de su propósito que es el de contar su historia. Hutcheon menciona: "Freed of the linear succession of history writing, the poet's plot could have different unities" (106). Lo que da la unidad en la metaficción historiográfica no es la "verdad de la historia" sino la verosimilitud de ella. Lo importante no es una sola verdad, sino todas las verdades posibles.

Ficción e historia se cruzan constantemente mientras Urraca escribe. Ella no sólo brinda datos y nombres históricos, sino que escribe de sus sentimientos, amores y relaciones íntimas. Sabe que no debe hacerlo, pero no puede dejar de hacerlo. Su propósito meramente histórico se va perdiendo a medida que escribe y habla con el monje Roberto, su interlocutor. La importancia de la 'Historia' disminuye y su propósito cambia. Hutcheon comenta: "...for the process of narrativization has come to be seen as a central form of human comprehension, of imposition of meaning and formal coherence on the chaos of events" (121). Esto se muestra en la novela porque de un deseo de establecer su verdad, de ser inmortal y lograr la fama a través de la escritura, pasa a una mera catáxis, a un análisis de sí misma y de sus acciones.

Esta necesidad de escribir su propia historia, o podemos decir su propia novela, es una forma de mantener su poder. Cuando Urraca se pone a escribir ya no es reina y no tiene el poder del mando, pero sí tiene el poder de la escritura. Tiene la facultad y el medio de hacer 'Historia' de una forma directa, no tan sólo de inscribirse en ella como cuando tenía la autoridad de mando y era una figura política. Ella quiere producir su 'Historia', y eso le dará posteridad. Mas no puede apartarse de la Urraca mujer y la escritura se convierte en poder de seducción. Urraca siente que es imposible escribir sin interlocutor. Al principio, en

su papel de reina, el interlocutor es la 'Historia' y también las personas que escucharán a los juglares contar su historia. Ella explica que el proceso de su escritura es: "para que los juglares recojan la verdad y las transmitan de aldea en aldea y de reino en reino" (10). Luego, en su papel de mujer, el interlocutor es el monje Roberto. Es esta multiplicidad en su ser y en su texto lo que problematiza la posibilidad de un conocimiento histórico exacto y de que haya contradicciones sin resolver. De esta forma subvierte las convenciones narrativas tanto de la historia como de la ficción. ¿Cómo se refleja en el texto la subversión a las convenciones?

Para Urraca tanto el reinar como el escribir su historia es una subversión de las reglas de su tiempo. Ella escribe desde el punto de vista femenino, y a la vez del monarca. Ella es el rey y la reina fundidos en uno. Su intento de escribir historia cuando la historia era (y todavía es) escrita por el varón, es un reto a la historiografía de su época. Ella dice: "...y sé que necesito recuperar la gallardía, el orgullo, para que mi crónica sea tal y no lagrimeo de mujercita angustiada" (95). El que ella asuma la escritura es un desafío a la tradición, a la 'Historia'. Urraca entra ideológicamente en una batalla contra las formas establecidas. Elizabeth Ordóñez añade: "...she must struggle to make her own word credible, a mark of authority in an environment largely shaped by a masculine drive for power and cultural-spiritual hegemony... Urraca challenges official accounts of history by forcing us to view persons and events in a manner to which we have not been accustomed by standard or traditional historiography" (142).

Como mencioné al principio Urraca subvierte tanto las convenciones narrativas referente a la historia como la de símbolos y alegorías. Robert Spires ha estudiado muy certeramente esta subversión con el símbolo

de la araña en la novela. Spires explica:

The subversion involves three symbols: the spider, the web, and the cave. Playing the role conventionally as the femme fatale- "la araña" -is Roberto. His duty is to weave rather than to penetrate the hymen -"tela protectora"- and to guard a vaginal as opposed to phallogentric universe- "la cueva." Urraca has turned the male symbolic order upside down. She was never as powerful as queen as she is now as author. (294)

También esta subversión está íntimamente ligada a la alegoría del juego de ajedrez en la narración. Ella no tan sólo pone en jaque la historia y la representación de la historia, sino también al detallar sus batallas históricas con un alegórico juego de palabras, forma intrincadas líneas narrativas que se yuxtaponen y se cruzan en un movimiento semejante a la pieza de la reina del ajedrez.

We have not yet spoken
of the woman.
She sitteth at the top
of the high places
of the city.
She is clamorous and
willful in her way.
She girdeth her loins
with strength.

Her feet abide not in
her house.
She moveth in all
directions and turneth
about her.
Her evolutions are
wonderful, her ardor
untiring,
How beautiful are her
steps across the plain!

— Poeta árabe, siglo XII hablando de la pieza de la reina en el ajedrez.

Una alegoría es una figura retórica mediante la cual la denotación refiere a un significado oculto y más profundo, es decir la connotación. La alegoría del ajedrez era muy usada durante el medievo. De primera intención representaba la sociedad estamental de la época, pero eso no es todo. El tablero de ajedrez representa un sistema de poder. Es el juego real (de realeza) de la vida y está catalogado como parte de los juegos de guerra. El ajedrez es un desafío, un reto. Se consideraba un juego para la realeza, para los iluminados y los intelectuales.

Físicamente el juego consiste en un tablero de 64 cuadros blancos y negros que simbolizan las dualidades fundamentales y sus complementos: lo negativo/lo positivo, lo pasivo/lo activo, la luna/el sol, la mujer/el hombre, el tiempo/el espacio, etc. Las piezas que se preparan para la guerra en cada lado son un rey, una reina, dos obispos, dos caballeros, dos castillos y ocho peones. Un peón puede lograr convertirse en reina cuando llega a la octava línea. En sus orígenes no existía una pieza femenina. Era un juego mayormente de varones para

varones. Cuando por fin apareció la pieza de la reina, su movimiento era muy limitado, no tenía el poder que la pieza tiene hoy en día. En la actualidad la reina es la más poderosa pieza en el tablero. Puede moverse en cualquier dirección: horizontal, vertical y diagonal. En tableros primitivos donde no había reina, la pieza existente era la del sabio. El ajedrez llegó a España primero que al resto de Europa por los árabes. Y cabe resaltar el hecho de que para ellos el jaque-mate no era necesariamente la muerte del rey, sino que representaba su derrota, deshonra o deposición. Ahora, sin rey no hay juego. El deber de la reina es proteger al rey.

Esta alegoría permea toda la novela tanto a nivel temático como a nivel estructural. Paul Zumthor ha estudiado esta figura retórica y conviene con otros teóricos de que la alegoría es multifacética. Para Zumthor inicialmente la alegoría es un modo de lectura. Se funda sobre un conjunto de ideas confusas de donde sale una convicción mayor. El lenguaje conlleva un doble significado, resguarda una "verdad" paradigmática. La lectura alegórica recurre a analogías que no pueden estar aisladas de una verdad moral y empírica, pero que a la vez es movable. La alegoría en sí engendra un modo de escritura, y esa es la alegoresis. Ambas son complementarias. Zumthor resume:

L'allegorie (lecture) et l'allégorèse (écriture) demeurent, en dépit des distinctions nécessaires, étroitement liées l'une à l'autre. L'écriture engendre la lecture et vice versa; en chacun de ses instants successifs se constitue l'instance où se conjoignent les facteurs de cette double opération, concourant à la production du discours.

La alegoresis parte de una verdad, y a su vez engendra lo que Zumthor llama "littera" o literatura. Esta literatura, que es constituída por medio de la metáfora, se articula de varias maneras. A veces es con el uso de nombres emblemáticos o con ciertas formas de prosopopeya o personificación. Toda alegoresis implica una narración, mientras que la alegoría en sí es el símbolo que representa otra lectura. Características de esta alegoresis son: "...l'allégorèse refuse toute mimesis: elle promet un discours à dessein ambigu, qui ne soit assimilable ni à celui du chroniqueur ni à celui du logicien; elle fracture la continuité des apparences, afin de libérer, dans la parole, la parabole" (81). La alegoresis se construye de momento a momento, no es un discurso de causas y efectos.

Sin embargo, la alegoría puede tener sus problemas, ya que la alegoría expone la base ficticia de una narración por su misma ambigüedad. Debido a que hay una separación entre lo que el texto dice, la ficción, y lo que significa, la "verdad," puede haber problemas. Jon Whitman, sin utilizar los términos de Zumthor pero haciendo una diferencia entre la alegoría interpretativa y la de composición, resalta el posible problema de la alegoría cuando dice:

This very obliquity...relies upon an assumed correspondence between the fiction and the truth. The apparent meaning...only diverges from the actual one in so far as they are compared with each other. In these conflicting demands—the divergence between the apparent and actual meanings, and yet the correspondence between them—it is possible to see both the birth and the death of allegorical writing. (2)

Lo mismo sucede con lo que él llama alegoría de composición y explica que es esencialmente una técnica retórica o gramática que personifica conceptos abstractos y formula una narración alrededor de ellos. Lo cual hace que: “Allegory never produces a ‘definitive’ much less a ‘perfected’ text. It rather achieves various states of equilibrium, adjusting to uneven and overlapping pressures and constantly susceptible to disequilibrium and readjustment” (10). Esta explicación de una figura retórica sirve para explicar también la estructura de la crónica que está tratando de hacer Urraca.

En el texto se hace patente la constante mención del ajedrez. Desde su niñez el ajedrez era parte de la vida de Urraca. Recuerda de su padre: “mientras mi padre jugaba al ajedrez y ampliaba fronteras” (141). Lo vió hasta perder una batalla por un tablero de ajedrez. Todo lo que ella aprendió referente a la gobernación y referente al ajedrez lo aprendió de su padre. El era quien solía decir: “El reino es como un tablero” (99). La alegoría muestra en un primer nivel que estamos ante una época medieval con un gobierno semejante al representado en un juego de ajedrez.

Temáticamente su historia se cuenta asemejando el juego de ajedrez con su vida. Por lo tanto, hay una personificación de la alegoría con Urraca. Esto se demuestra al detallar cómo ella vivió literalmente un juego de ajedrez y de ahí el paralelo con su vida. Ella misma concede que su vida era: “episodios de una larga partida de ajedrez” (112). La alegoría que se repite vez tras vez en la novela, sirve para representar su historia. Ella fue un guerrero que escogió la batalla. Tuvo dos caballeros que la protegieron: Gómez González y Pedro de Lara. Después de su matrimonio con Alfonso vivía entre dos castillos o reinos: León y Aragón. Consultaba dos obispos poderosos: Gelmírez de

Galicia y Bernardo de Salvatat, de Toledo. Tuvó sabios consejeros: Poncia y Cidellus. Urraca aprendió las tácticas de cuándo callar, cuándo atacar y cuándo defenderse.

Su vida fue un desafío ante aquellos que querían quitarle el poder y ella sabía cómo jugar la partida. Varias fueron las tácticas usadas por ella. Urraca tenía plena conciencia de su necesidad de ser un ente andrógino para sobrevivir. Es la subversión del juego mismo donde la reina tiene poderes de rey o quizás el recuerdo de que un peón puede llegar a ser reina. Urraca tiene cualidades femeninas que usa para su propósito, especialmente la seducción, y tiene cualidades masculinas, como su rol de soldado, que le permite ir a batalla con los otros hombres. Ella dice: "y nace el andrógino purificado que supone la unión de los contrarios. Yo Urraca, emperatriz mujer y hombre.... Yo seré ese Andrógino, ya que no de cuerpo, sí en espíritu y voluntad" (163).

En la novela Urraca no tan sólo toma las riendas de un reino y lo maneja como si estuviera jugando al ajedrez, sino que toma las riendas de la escritura. El papel de la escritura también había sido importante para ella desde que era una niña. En el texto se ve cómo la escritura es un juego de palabras que ella aprendió con Cidellius que le decía:

...delante del papel vacío juega con las letras, mézclalas,
permútalas, trastócalas, hasta que tu corazón se exhale,
y cuando te des cuenta de que de esa combinación
surgen cosas nunca antes dichas ni sabidas, cosas que
jamás hubieras podido conocer gracias a la tradición,
concentra tu mente y permite que fluya la imaginación.
(154-55)

Así que ella estaba consciente desde pequeña del poder de la escritura y de su calidad de juego, al igual que el ajedrez. ¿Cuál es la actitud de Urraca ante su texto? ¿Cómo se enfrenta a su propia escritura? Es interesante el hecho de que ella se preparó para la vida, y es como se prepara al narrar, como si fuera a jugar una partida de ajedrez. Dice:

Esa ha sido tu desdicha, siempre, desde que eras niña: contemplar la realidad como un tejido, donde causas y efectos se entrelazan; efectos que pueden propiciarse, causas que se pueden desentrañar, analizar... y además ese formidable don, que te ha permitido calar en el corazón del otro, intuir sus debilidades, prever sus expectativas, meterte en su mente y en sus venas, adivinar su pensamiento. (181)

Urraca aquí recuerda a una jugadora ante el tablero. Sus analepsis y prolepsis son estrategias del juego para romper con la noción de linealidad de la historia, algo que es frecuente en las narraciones que usan la alegoría como se mencionó anteriormente. Y ese poder de movimiento, en este caso textual, lo tiene la reina en el tablero. Las vivencias de Urraca yuxtapuestas en la narración en todas sus manifestaciones: niña, mujer, reina, prisionera, cronista, establecen líneas paralelas “semánticamente contrastantes que permite unir los sucesos horizontal y verticalmente” como muy bien señala Biruté Ciplijauskaitė (155). Lo que esta crítica no se había percatado al describir estructuralmente la novela era que a su vez estaba describiendo un tablero de ajedrez. Y así es la escritura de Urraca. No es que: “Al juego de ajedrez se sustituye el juego de combinar las letras y las palabras”

(154) como afirma Ciplijauskaitė, sino que lo que se detalla en la narración es el producto de la alegoresis del juego de ajedrez. Es la escritura misma fragmentándose como suele ocurrir con la alegoresis.

Hay otras maneras en que la alegoresis es palpable en el proceso de escritura. Urraca comenta: "Yo soy el azufre y el mercurio, yo, la reina. Lo pasivo y lo activo, la luna y el sol" (164). En esta cita Urraca parece estar leyendo la definición del significado simbólico del tablero de ajedrez. Otro aspecto que también aprendió de Cidellus y que se asemeja al tablero de ajedrez es cuando éste le dice: "La letra y el número encierran la energía" (154), recordando esto que cada cuadrado del tablero de ajedrez tiene una numeración que combina las letras del nombre de la pieza que está haciendo la jugada y los números del cuadrado al que va la pieza en movimiento.

El juego de ajedrez tiene una implicación histórica en la novela al describir los estamentos medievales y la importancia de la guerra. Mas su implicación mayor en el texto es que es un juego de palabras en un discurso que quiere implementarse como el verdadero. Implica tanto el tema de la novela ya que se asemeja el juego de ajedrez a la vida de Urraca (este es el plano alegórico de cómo se lee), pero también a la estructura de la novela, de cómo se escribe (este es el plano de alegoresis). El ajedrez es un juego de tácticas y de poder. Es quién vence a quién por medio de la argucia. Urraca sabe que quien sabe jugar gana, que quien tiene la palabra tiene el poder, y ella tiene el poder porque tiene el conocimiento de cómo jugar. Nina Molinaro explica: "...power is essentially discursive: it produces discourse which is, in turn, connected with the production of truth and knowledge" (47).

El poder es un desafío que Urraca asume al igual que la escritura. El primer propósito para el discurso de Urraca es para establecer su

poder sobre la historia, luego, es un medio para la seducción de Roberto. El texto se convierte en sexo para tener el poder sobre un elemento masculino que puede darle el sello de veracidad a su escritura, necesaria en la época. Pero también es una forma de revisar sus pasadas jugadas, de qué fue lo que hizo mal. De la misma forma en que ella anticipaba las jugadas de los otros, ahora ella está analizando desde un punto presente sus jugadas anteriores. Y de su perspectiva presente se recrimina usando el lenguaje del ajedrez: "he fallado; bajé la guardia; perdí un peón o una torre, cuando la partida aún estaba sin decidir y, en este jaque mate final, constato que no supe aprovechar del todo las enseñanzas de mi padre" (16).

El final de la novela resulta ambiguo. Hutcheon comenta que: "Postmodern fiction suggests that to re-write or to re-present the past in fiction and in history is, in both cases, to open it up to the present, to prevent it from being conclusive and teleological" (110). Urraca da a entender que ella se suicidará, lo cual parece contradictorio con sus planes justamente anteriores. El último capítulo mantiene los vaivenes emocionales del personaje. Urraca sigue contradiciéndose. Cuando le notifican que su hijo el rey la ha mandado a buscar, piensa en irse del convento y menciona: "Y mi crónica va a quedar incompleta..." (179). Está contenta porque "se me devuelve la posibilidad de movimiento"(180). Aparentemente la reina va a poder hacer más jugadas, no está fuera del juego aún. Cuando ya está presta a asumir su rol de reina, reniega de él y dice: "yo ya no voy a luchar" (186). Pero más tarde: "Pero yo voy a ganar una vez más" (188), y piensa que Roberto es el que debe seguir la crónica. Mas al final dice: "Pero ya es muy tarde" (194). Esta es la parte de la resistencia perenne en toda relación de poder. Según Foucault:

There is a plurality of resistances, each of them a special case: resistances that are possible, necessary, improbable; others that are spontaneous, savage, solitary, concerted, rampant, or violent; still others that are quick to compromise, interested, or sacrificial; by definition, they can only exist in the strategic field of power relations. (96)

Urraca se resiste continuamente durante su relato. Desde cuando deja de escribir y comienza a hablar y le es imprescindible que Roberto esté presente para escucharla, hasta casi el final cuando no decide qué hacer. Esta ambivalencia de Urraca se debe a que está dividida, es un ser sin unidad. Es mujer y es reina, y ambos roles no pueden ser complementarios. Su necesidad de juego se impone pero se desvanece casi simultáneamente. Su desequilibrio se muestra en su escritura. La alegoresis en su estado desestabilizador se acentúa al final de la narración cuando la "reina" pugna con la "mujer y madre." Su ser está fragmentado, al igual que su escritura.

Urraca finaliza sin concluir ella misma su crónica. La sociedad no le permite una unión y ganar. El telos se aplaza; su crónica no es concluyente. Decide que Roberto será el encargado que terminar su crónica y por lo tanto, sabe que su posteridad e inmortalidad ya están aseguradas. No tan sólo por el hecho de que un varón le dará legitimidad a la escritura de acuerdo a los cánones de la época, sino por otro texto, el escultórico hecho por Gelmírez en la catedral, y del cual ella se jacta: "la mujer adúltera reina en tu catedral; tú me has igualado al Altísimo, sin proponértelo" (125).

Urraca está consciente de su imposibilidad de lograr una coherencia

en su persona y en su escritura de acuerdo a las reglas establecidas. Por ende, decide hacer una última subversión. Decide abandonar el juego. Al no tener esperanza de resumir su poder real, abandona el poder de la escritura. Su final es decidido por ella misma, no es decidido por el rey. Ella asume su destino, no le es impuesto por otros. Sabe que no podría proteger al rey, el que está de su lado pues es su hijo, como sería su deber. Su reacción sería la de seguir viéndolo en el lado contrario, imponiéndose en ese infinito tablero de batallas. Ella sabe que: “puedo moverme de un lado para otro y puedo en un momento determinado dar jaque al rey” (97), pero esta vez el rey es de su misma sangre. Y por esta razón Urraca se prepara a morir.

Urraca es una metaficción historiográfica cuya voz femenina destaca la imposibilidad de una cohesión completa entre la ficción y la historia, la cual revierte en el análisis de sí misma que hace Urraca destacando sus ambigüedades y contradicciones. A la vez su proceso de escritura se desarrolla a partir de la alegoría del ajedrez y su personificación en la vida de una monarca. En la alegoría o lectura se destacan las analogías de este juego de guerra y la vida de Urraca. Urraca conocía las tácticas del juego de ajedrez y las puso en práctica cuando tenía el poder durante su reinado. Su error fue no mantener las reglas. En la escritura o alegoresis se utilizan las diversas voces e historias de Urraca que se cruzan en un entramado de líneas que asemejan un tablero de ajedrez y un juego de palabras astutamente mezcladas para conseguir su propósito. Urraca se presenta tanto en su reinado como en la escritura como una jugadora.

Es importante señalar que tanto la metaficción historiográfica como la figura retórica de la alegoría comparten la problemática del desequilibrio interno entre la ficción y la “verdad” que se quiere

imponer o dejar traslucir. Urraca comprende la dificultad de la escritura y señala las diferencias entre una crónica de su reinado y una confesión de sus hechos personales. La escritura es el juego que usa Urraca para conseguir la inmortalidad según sus términos. Es la demostración de su poder de ser parte de la "Historia." Luego en su resistencia se circunscribe a táctica de seducción, pero nunca abandona su primer propósito puesto que Roberto será el encargado de su crónica. El monje hará legítimo su legado, lo hará verdadera crónica.

Michele C. Dávila Gonçalves
University of Colorado at Boulder

OBRAS CITADAS

- Ciplijauskaitė, Biruté. *La novela femenina contemporánea (1970-85): Hacia una tipología de la narración en primera persona*. Barcelona: Anthropos, 1988.
- Foucault, Michel. *The History of Sexuality, vol. 1: An Introduction*. New York: Vintage, 1990.
- Hutcheon, Linda. *A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction*. New York: Routledge, 1991.
- Molinero, Nina L. "Resistance, Gender, and the Mediation of History" in Pizarnik's *La condesa sangrienta* and Ortiz's *Urraca*. *Letras Femeninas*. 19 (1993): 45-54.
- Ordóñez, Elizabeth J. *Voices of their Own: Contemporary Spanish Narrative by Women*. London: Associated UP, 1991.
- Ortiz, Lourdes. *Urraca*. Madrid: Debate, 1991.
- Spires, Robert C. "A Play of Difference: Fiction after Franco." *Letras*

Peninsulares 1 (1988): 285-98.

Whitman, Jon. *Allegory: The Dynamics of an Ancient and Medieval Technique*. Massachusetts: Harvard UP, 1987.

Zumthor, Paul. *Le masque et la lumière: La poétique des grand rhétoriciens*. Paris: Seuil, 1978.