

Paco Yunque dijo: ¡Jaque Mate!  
Paula Thomas

Cuando Cesar Vallejo escribía Paco Yunque su subconsciente en verdad estaba describiendo una partida perfecta de ajedrez. Pues bien podría decirse que el tablero es el cuento en sí. Los protagonistas personifican las piezas y la historia relatada por Vallejo desarrolla el juego. Es más, la movida final o el momento de jaque mate no es expuesto, ya que el final del cuento es abierto, cambiando el curso asignado a la partida de ajedrez y atribuyendo el movimiento ganador a nuestro peón favorito: Paco Yunque.

Paco es un niño tímido que experimenta abusos psicológicos y maltratos físicos de parte de Humberto Grieve, hijo del patrón de sus padres, quien le atropella por el simple hecho de pertenecer a una clase social más alta. El cuento denuncia la desigualdad e injusticia, sin embargo, la esencia del cuento es la exposición de la indiferencia de aquellos que participan indirectamente de los abusos cometidos en la sociedad descrita por el autor.

El ajedrez siempre se inicia con quien tiene las piezas blancas, mientras que quien juega con las negras debe adaptarse al movimiento que éste comenzó. Los colores de las fichas son significativos en este cuento, debido a que Humberto, quien juega con las blancas y quien comienza el juego es hijo de un inglés, por lo tanto blanco. Paco es el oprimido, de un aspecto más oscuro y quien juega con las fichas negras. No obstante, a pesar de que las piezas blancas inician el juego, las posibilidades de movimientos después de la primera acción son infinitas, ya que el número de partidas posibles exceden el número de átomos del universo. Nada está decidido aún y Vallejo deja claro desde un principio que Humberto no será el ganador.

El ajedrez es un juego de economía y matemáticas, debido a que cada pieza tiene un valor asignado. Por ejemplo: La reina vale diez puntos y un peón uno. En el cuento podemos ver reflejado el aspecto del valor de las piezas, cuando los niños deciden quién tiene razón basado en

cuanta plata tiene los padres, sin importar la lógica del hecho: “Mi papá puede darles aire en mi casa, porque tiene bastante plata para comprar todo.” (Vallejo, 46) la pieza de mayor valor es quien tiene la última palabra en la pequeña discusión. No obstante, debe sumarse el aspecto principal y más interesante del ajedrez: Es un juego intelectual.

La reina quien tiene el valor más alto y puede moverse libremente por el tablero es un símbolo que representa la alianza y poder que ésta aporta al rey. En el cuento, Humberto, quien es representado por la pieza del rey, tiene poder sobre todos los demás en la escuela (el tablero), debido a quien es su padre: El señor Grieve, alcalde del pueblo y dueño de la Peruvian Company, quien sería en este caso la pieza reina. Esta ficha es la responsable de la alianza política en favor del rey. Sin embargo, no debemos olvidar que el punto esencial del ajedrez es que éste es un juego racional, el cual demanda una gran estrategia intelectual, por lo tanto el ganador no se define por quien tiene más piezas de valor, sino por quien sabe utilizarlas correctamente.

El hecho de que ciertas reglas limiten la movilidad de las piezas y les asigne valores específicos, no define el resultado o victoria final. Debemos recordar que el ganador de una partida de ajedrez es aquel con mayor intelecto y Paco lo demuestra desde un principio “Eso no era ya voz de personas, sino otro ruido, muy diferente” (Vallejo, 33) Paco podía diferenciar entre sonidos y conversaciones de personas y animales, además de saber leer; escribir y haber hecho el mejor ejercicio de toda la clase, aun sin haber asistido anteriormente a la escuela. Este hecho es otra pista de parte del autor para señalar el ganador de la partida.

La habilidad de movimiento en el tablero por parte de las piezas es otro factor importante. El rey (Humberto) tiene total libertad de movimiento, puede avanzar o retroceder en cualquier dirección, pero solamente una casilla a la vez. El peón (Paco), también avanza una sola casilla a

la vez, sin embargo, no puede moverse en cualquier dirección, este no puede retroceder o moverse en cualquier dirección, solo puede avanzar.

La potestad del rey se basa en esconderse tras otras piezas, fundamentalmente porque este no participa activamente en el juego. La intercepción entre sus vasallos y su adversario es lo que habilita la seguridad del rey. Es curioso notar que Humberto (rey) se esconde tras otras piezas tales como su padre (reina), el profesor (caballo), etc. Mientras que el peón que avanza y logra llegar hasta la última fila del lado opuesto, puede transformarse en otra pieza previamente capturada. En otras palabras, Paco (peón) puede avanzar en la escala social y puede decir: Jaque Mate. El autor al introducir el tablero de ajedrez al cuento y al personificar las piezas con los protagonistas nos recuerda que la victoria de Humberto es temporal, pues Paco tiene “La semana que viene” (Vallejo, 63) y el resto del año para demostrar quien cuenta con un mayor intelecto.

Usualmente el ganador de la partida de ajedrez es aquel que está a la defensiva, preocupándose del desarrollo de sus piezas y en las posiciones que están ocupan, poniendo debida atención para ver si estas deben atacar, defender o avanzar. El ganador no es quien mantiene seguras las piezas de mayor valor, tales como la reina o las torres. Recordemos que el peón, la pieza de menor valor en el tablero, fue diseñada para ser carne de cañón y por las reglas del mismo juego no puede retroceder. No obstante, al llegar al otro lado se transforma y convierte en una amenaza para el rey, presentando un ultimátum al poder declarar: ¡jaque mate!, anulando el valor económico asignado a cada pieza.

En ajedrez el rey es capturado, nunca muerto. Ya que si se mata al rey uno nuevo asumirá y la idea es someter a éste a la voluntad del ganador. En el cuento, Paco Yunque es el peón que aguanta y avanza, logrando la metamorfosis a una pieza de mayor valor, y cuyo desenlace será la victoria. El éxito sobre el capturado rey (Humberto) es el triunfo sobre el injusto sistema, y es

equivalente a la imposición de la voluntad de Paco (peón), quien cambia el modelo social que aflige a los menos afortunados y realiza el sueño de Vallejo y de los lectores: La Justicia.

La mención del tablero de ajedrez desde el inicio del cuento demuestra que los abusos son solo el comienzo del desarrollo del juego. El regalo del ajedrez de parte de Paco Fariña a Paco Yunque es el regalo o don del ingenio e intelecto superior de éste sobre Humberto. Lo cual deja claro desde un principio que a pesar de que Paco es un juguete para Humberto, un simple peón en el tablero, aun puede ganar y capturar al rey.

A pesar de que Humberto “Presentó el ejercicio de Paco Yunque como si fuese suyo.” (Vallejo, 61) eso es tan solo una ventaja temporal. Pues Paco, no está completamente sometido a Humberto, ya que cuando se le pregunta si en verdad él pertenece a Grieve como éste dice, Paco responde: “Yo vivo con mi mamá.” (Vallejo, 43), marcando la diferencia y renunciando al hecho de pertenecerle a Humberto Grieve o a cualquier otro ser.

Vallejo nos relata una partida de ajedrez en la cual nos indica que Paco será el eventual ganador, debido a que éste tiene todas las ventajas y características de los maestros de este juego: La inteligencia, la estrategia y la nobleza de poder ver más allá del valor asignado a una pieza. Paco Yunque es el peón que podrá aguantar y avanzar de una casilla a la vez, hasta llegar al otro extremo y convertirse en una pieza suficientemente importante como para capturar y someter al rey. Paco Yunque: “¡No llore!, ¡No tenga pena! ¡Déjalo!” (Vallejo, 65). Este juego de ajedrez solo está comenzando.

Obras citadas

García, Mara L. *Paco Yunque una mirada crítica*. Lima: Marsol Ediciones E.I.R.L.,

2009. Print.