



Lingüística y Literatura

ISSN: 0120-5587

ISSN: 2422-3174

Universidad de Antioquia

Quintero Ramírez, Sara
USO DE PROSOPOPEYAS EN ALGUNAS CRÓNICAS ORALES DE AJEDREZ1 *
Lingüística y Literatura, núm. 81, 2022, Enero-Junio, pp. 110-125
Universidad de Antioquia

DOI: <https://doi.org/10.17533/udea.lyl.n81a05>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476574574005>

- ▶ [Cómo citar el artículo](#)
- ▶ [Número completo](#)
- ▶ [Más información del artículo](#)
- ▶ [Página de la revista en redalyc.org](#)

 redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

USO DE PROSOPOPEYAS EN ALGUNAS CRÓNICAS ORALES DE AJEDREZ¹

Sara Quintero Ramírez
Universidad de Guadalajara (México)
sara.quintero@academicos.udg.mx

Recibido: 01/04/2021 - **Aprobado:** 28/06/2021 - **Publicado:** 15/04/2022

DOI: doi.org/10.17533/udea.lyl.n81a05

Resumen: En este artículo identificamos y caracterizamos las prosopopeyas utilizadas en crónicas orales de partidas de ajedrez. Para ello, nos basamos en un corpus constituido de la crónica de cinco eventos ajedrecísticos. Basados en investigaciones respecto al discurso deportivo y en estudios relativos al ajedrez, distinguimos tanto las figuras de antropomorfización como las de personificación empleadas por los cronistas del corpus, a fin de determinar la función que desempeñan a nivel textual. Con este artículo contribuimos a los estudios sobre discurso deportivo, en especial aquellos enfocados en las crónicas de disciplinas intelectuales como el ajedrez.

Palabras clave: crónica deportiva; discurso ajedrecístico; prosopopeya; antropomorfización; personificación.

USE OF PROSOPOPOEIAS IN SOME CHESS NARRATIVES

Abstract: In this paper we identify and characterize the rhetorical figures of prosopopoeia used in oral narratives of chess games. For this purpose, we examine a corpus constituted by five chess events' narratives. Based on research on sports discourse, as well as on chess-related studies, we distinguish both the figures of anthropomorphism and those of personification used by the reporters of the corpus in order to determine the function these figures play at the textual level. With this article we contribute to studies on sports discourse, especially those focused on the narratives of intellectual disciplines such as chess.

Keywords: sports narrative; chess discourse; prosopopoeia; anthropomorphism; personification.

1. Este artículo se deriva del proyecto «Lenguaje creativo en el discurso periodístico deportivo» aprobado por el programa 7.1 del Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad de Guadalajara (México).

1. Introducción

El ajedrez es un deporte cuyo estudio ha despertado el interés de investigadores de diversas áreas del conocimiento. Si bien se trata de un juego sobre un tablero donde se producen distintos movimientos de las piezas que poseen dos contendientes, también es considerado un deporte intelectual (Bandera Castro, 2015, pp. 49-50) que desarrolla competencias complejas en la búsqueda de la solución de problemas (Ermiş & Erilli, 2017, p. 221).

Asimismo, el ajedrez es concebido como un arte que combina perspicacia y creatividad (Hesse, 2010, p. 11), ya que los jugadores deben desarrollar competencias sobre técnicas, estrategias y tácticas para mover sus piezas adecuadamente y buscar ganar una partida. El objetivo final de este juego consiste en *dar jaque mate*, es decir, que el adversario no pueda mover su rey o eliminar la pieza que lo ataca para defenderse (Gutvay & Fernández Amigo, 2012, p. 135).

Este deporte de predominio intelectual ha logrado atraer la atención no solo de expertos, sino también de principiantes y aficionados, ya que implica el desarrollo de competencias diversas respecto de la técnica y estrategias ajedrecísticas, así como de acciones tácticas defensivas y ofensivas en una partida (Bandera Castro, 2015, pp. 49-50).

Existen diferentes estudios sobre la implementación del ajedrez en el ámbito escolar, a fin de desarrollar múltiples competencias intelectuales (Olías, 1998), sobre su uso como herramienta para el desarrollo integral del ser humano (Ávalos, Morales, Jiménez & Vaca, 2019); así como sobre su eficacia en el tratamiento de ciertos trastornos (Blasco-Fontecilla *et al.*, 2016). No obstante, en lo que concierne al discurso que se produce en torno al ajedrez, las investigaciones se vuelven escasas, aunque el objeto de estudio resulte relevante tanto por la terminología especializada como por el lenguaje creativo al que se recurre para narrar y comentar este deporte.

En el presente artículo, nos interesamos en el discurso que se produce en el marco de las crónicas ajedrecísticas orales. Concretamente, el objetivo consiste en describir las características más sobresalientes de la figura retórica de la prosopopeya en un corpus de cinco crónicas orales de partidas de distintos eventos ajedrecísticos, a fin de determinar su respectiva función en el marco de dicho género discursivo. Con este artículo deseamos contribuir a los estudios sobre el discurso deportivo, más específicamente de deportes de corte intelectual como el ajedrez.

La estructura del artículo está determinada de la siguiente manera: en primer lugar, exponemos los fundamentos teóricos en los que se caracteriza el discurso ajedrecístico y describimos los rasgos más importantes de la figura retórica de la prosopopeya. En segunda instancia, describimos la metodología de elaboración del corpus del estudio y su procedimiento de análisis. Posteriormente, analizamos el corpus con base en el objetivo propuesto. En último lugar, presentamos las conclusiones que se derivan de esta investigación.

2. Fundamentos teóricos

2.1. Discurso ajedrecístico

El discurso deportivo se ha estudiado a partir de distintas perspectivas lingüísticas, que van desde el análisis de aspectos léxico-sintácticos hasta cuestiones pragmático-textuales. Por un lado, existen investigaciones que analizan el discurso de los deportes en general, tal es el caso de Hernández Alonso (2012) y Guerrero Salazar (2002 & 2018). Por otro lado, hay disponibles trabajos que se enfocan en el estudio del discurso de una disciplina deportiva en concreto. A manera de ejemplo se encuentra el trabajo de Ayuso Collantes (2018) sobre el boxeo; el de Augendre, Kupšc, Boyé y Mathon (2018) sobre el rugby, así como los trabajos de Castañón Rodríguez (2018), Nomdedeu Rull (2019), entre otros, sobre el discurso futbolístico.

Empero, como hemos mencionado, los estudios sobre el discurso ajedrecístico resultan escasos, especialmente si se les compara con investigaciones que analizan el discurso de otros deportes. Primeramente, podemos aludir al trabajo de Simó (2008), que contrasta expresiones metafóricas que caracterizan el ajedrez en inglés americano y en húngaro. Otro trabajo es el de Mišić Ilić (2008, p. 15), que examina la conceptualización de ciertos términos y expresiones del ajedrez en diferentes situaciones de la vida cotidiana a manera de metáforas. En ruso, Maksymenko (2015) describe el discurso ajedrecístico de acuerdo con parámetros como modo, género y estilo funcional. Asimismo, Rakhimova (2017) compara la terminología ajedrecística utilizada entre un libro especializado y una novela de ajedrez. En inglés, Karayev (2016) presenta un estudio enfocado en el significado del metalenguaje de ciertos términos ajedrecísticos. Finalmente, en español, Palacios y Mengana (2020) examinan las características lingüísticas en distintos géneros discursivos que se producen en la enseñanza-aprendizaje del ajedrez.

Los antecedentes antes mencionados nos permiten advertir que el discurso ajedrecístico constituye una variedad del discurso deportivo (Maksymenko, 2015), ya que recurre a cierta terminología que resulta común en todos los deportes, pues alude a realidades prototípicas de numerosos eventos deportivos, a saber: la designación de los jugadores, la denominación de diferentes etapas constitutivas de una competencia, así como la mención de los resultados de una partida en cuestión de victoria, derrota o empate (Karayev, 2016, p. 311). Empero, el ajedrez también cuenta con una amplia terminología y estructuras que le son propias, pues se derivan de su particular procedimiento de juego y de sus reglas específicas (Maksymenko, 2015, p. 91).

En cuanto a la terminología ajedrecística, esta va desde el nombre que recibe cada una de las piezas hasta la designación de jugadas sumamente elaboradas en este deporte. Por un lado, Panov (1989, p. 11) advierte que el nombre que se le da a cada pieza es motivado por la función que desempeña en el tablero. A manera de ejemplo, el peón es denominado de tal manera porque sus funciones son semejantes a aquellas de los soldados de a pie (Malkiel, 1951, p. 239). Por otro lado, las jugadas y movimientos se designan a través de diferentes medios lingüísticos (Karayev, 2016, p. 312), por ejemplo, el sintagma nominal lexicalizado *jaque al descubierto* que alude a un tipo de ataque en el que, al mover una pieza, se le allana el camino a otra que da jaque al rey contrario sin tener que moverla.

Como puede advertirse, el ajedrez representa: «una guerra a muerte, conducida según ciertas reglas y leyes, de una manera cultivada, pero sin cuartel» (Lasker, 1997, pp. 21-22). Por ello, al momento de narrar una partida se alude a cierta terminología asociada al campo semántico belicoso, tal como sucede en las crónicas de otras disciplinas deportivas (Medina Montero, 2009; Segura Soto, 2012; Guerrero Salazar, 2018).

2.2. La figura retórica de la prosopopeya

Con la finalidad de poner orden en la gran variedad de figuras retóricas, Mayoral (1994, p. 275) propone una clasificación en la que concibe: a) figuras fonológicas, como la aliteración y la cacofonía; b) figuras morfológicas, como la paranomasia y la repetición; c) figuras sintácticas, como el pleonasma, la elipsis y el hipérbaton; d) figuras semánticas, como la metáfora, la metonimia y la hipérbole; e) figuras pragmáticas, entre las que se encuentran la erotema, la invocación y la prosopopeya.

El autor argumenta que la prosopopeya pertenece a las figuras de orden pragmático porque los recursos utilizados en dicha figura están fuertemente asociados con «el conjunto de elementos que intervienen en la configuración de un acto enunciativo: emisor, receptor, situación de enunciación, enunciado» (1994, p. 275).

El propio Mayoral define la prosopopeya, desde una perspectiva literaria, como una metáfora ontológica cuya función principal consiste en crear la idea de ficción en el discurso. Asimismo, Galicia Lechuga (2015, p. 30) señala que existe una relación natural entre la prosopopeya y la metáfora, ya que ambas se basan en el principio de traslación. En el caso específico de la prosopopeya, esta se encarga de trasladar rasgos de entidades animadas a otras no animadas. En otras palabras, la prosopopeya es una figura retórica que consiste en atribuir rasgos prototípicos de los seres humanos a objetos inanimados o seres abstractos (Suárez Ramírez, 2015, p. 207), con el propósito de crear personas fingidas o cosas personificadas (Dalbosco, 2019, p. 7).

Para Galicia Lechuga (2015, p. 33), la prosopopeya se subdivide en dos grandes categorías dependiendo de los rasgos que se le atribuyan al objeto inanimado o ser abstracto. Por un lado, se le puede dotar de rasgos físicos, esto es, un fenómeno de animación o antropomorfización. Por otro lado, se le puede conferir características más profundas, tales como sentimientos, pensamientos e incluso lenguaje, tratándose de una auténtica personificación.

En el mundo de la literatura, se ha recurrido a la antropomorfización y la personificación de elementos de la naturaleza y de realidades abstractas como vicios, virtudes, pasiones, entre otros (Mayoral, 1994, pp. 280-281). Ahora bien, en el campo del discurso deportivo, de acuerdo con Visbal Tovar (2015, p. 67), la prosopopeya tiende a utilizarse con frecuencia en el discurso futbolístico a fin de atribuirle a un equipo una serie de características humanas como valentía, fuerza y confianza, que se derivan de las acciones que realizan los miembros del equipo en el terreno de juego. Un ejemplo de esto es el «Racing, no baja los brazos» (Suárez Ramírez & Suárez Muñoz, 2016, p. 93). Empero, esta figura no solo se utiliza con dichos fines, ya que Suárez Ramírez (2015) identifica prosopopeyas en las que un equipo *tambalea, tropieza, cae, sufre, se levanta* y hasta *muere*.

Además, la prosopopeya también se emplea para describir ciertas jugadas, por ejemplo: *el gol llegó* y *exigentes remates* (Visbal Tovar, 2015); para aludir a un estadio, como en: *hoy habla el Bernabéu*; e incluso para hablar

de una competición: *la cara del torneo* (Guerrero Salazar, 2002, p. 379). Galicia Lechuga (2015, p. 31) advierte que, mediante la prosopopeya, las entidades inanimadas se convierten en sujetos de discurso y en actantes. De tal suerte que, en el marco del discurso futbolístico, un balón, un estadio y un torneo parecerían tener vida.

Ahora bien, el fútbol no es el único deporte en cuyo discurso aparece esta figura retórica, pues Suárez Ramírez (2015) también registra algunas prosopopeyas en el campo del automovilismo, como: *Ferrari está de estreno* y *McLaren revela su MP4-29*; en el motociclismo, por ejemplo: *la moto está siendo más nerviosa*; así como en el baloncesto: *los Suns van a por Gasol* y *los Magic despiertan a costa de los Lakers*. En el marco del ciclismo, Herráez Pindado (2016, p. 399) señala que la prosopopeya, y en particular la personificación, es frecuentemente utilizada en las crónicas a fin de expresar fenómenos meteorológicos, la mala suerte y el desfallecimiento o incluso para aludir al espacio geográfico.

A lo largo de este apartado hemos visto cómo en el discurso de distintos eventos deportivos, el cronista recurre a la figura retórica de la prosopopeya con distintos propósitos (Guerrero Salazar, 2002; Suárez Ramírez, 2015; Visbal Tovar, 2015). Consideramos que esta figura retórica no es ajena al discurso ajedrecístico. Por ello, en este artículo identificamos el tipo de prosopopeyas a las que recurren los cronistas de ajedrez y describimos sus características más sobresalientes en el género discursivo de la crónica.

3. Metodología

3.1. Construcción del corpus

Para llevar a cabo el presente estudio, construimos un corpus de cinco crónicas orales de partidas de ajedrez en diferentes eventos. Consideramos dos partidas de ritmo clásico y tres partidas blitz. Por un lado, en las partidas de ritmo clásico cada jugador tiene más de sesenta minutos para realizar sus movimientos en el tablero. Por otro lado, en las partidas blitz cada jugador cuenta con menos de diez minutos para completar todos sus movimientos (FIDE, s.f.).

De las partidas de ritmo clásico, en primera instancia, tuvimos en cuenta la partida entre Ivan Cheparinov y Vassily Ivanchuk en la división de honor del Campeonato de España por equipos, que tuvo lugar en Melilla el 30 de septiembre de 2019. En segundo lugar, consideramos la partida entre Magnus Carlsen y Ding Liren que se disputó en la octava ronda del Grand Chess Tour de Croacia, que se realizó el 4 de julio de 2019 en Zagreb. Ambas partidas fueron narradas por José Fernando Cuenca Jiménez, conocido como Pepe Cuenca y David Martínez Martín, El Divis.

De las partidas blitz, tomamos la partida entre Maxim Matlakov y Magnus Carlsen correspondiente al Campeonato del Mundo de Ajedrez Blitz, que tuvo lugar en Moscú el 29 de diciembre de 2019. También consideramos la partida entre Magnus Carlsen y Ding Liren en los desempates de la Sinquefield Cup, que se celebró el 9 de septiembre de 2019 en San Luis, Misuri. Ambas partidas fueron narradas por Luis Fernández Siles, Luisón. Por último, elegimos la partida entre Jeffery Xiong y David Antón Guijarro en el marco del Steinitz

Memorial, que se celebró en línea del 15 al 17 de mayo de 2020. Esta partida fue narrada de nueva cuenta por José Fernando Cuenca Jiménez y David Martínez Martín.²

Las crónicas de las partidas fueron tomadas de su respectiva transmisión por medios digitales. Por un lado, las dos partidas con ritmo clásico se tomaron de *Chess24 en Español*. Por otro lado, dos de las partidas blitz fueron tomadas de *Chess.com ES* y una más de *Chess24 en Español*. Hemos seleccionado crónicas de estos dos medios digitales, porque ambos constituyen unos de los pocos medios a través del cual los aficionados de habla hispana tienen acceso a las narraciones de partidas de ajedrez de los diferentes torneos internacionales. En la tabla 1 se describen las partidas del corpus.

Contendientes	Evento deportivo	Lugar y fecha	Ritmo	Medio de difusión
Ivan Cheparinov vs Vassily Ivanchuk	División de honor del Campeonato de España por equipos	Melilla, 30 de septiembre de 2019	Clásico	Chess24 en Español
Magnus Carlsen vs Ding Liren	Octava ronda del Grand Chess Tour de Croacia 2019	Zagreb, 4 de julio de 2019	Clásico	Chess24 en Español
Maxim Matlakov vs Magnus Carlsen	Campeonato del Mundo de Ajedrez Blitz 2019	Moscú, 29 de diciembre de 2019	Blitz	Chess.com ES
Magnus Carlsen vs Ding Liren	Desempates de la Sinquefield Cup 2019	Saint Louis, 9 de septiembre de 2019	Blitz	Chess.com ES
Jeffery Xiong vs David Antón Guijarro	Primera ronda de la Steinitz Memorial	En línea	Blitz	Chess24 en Español

Tabla 1. Descripción de las crónicas ajedrecísticas seleccionadas para el corpus

3.2. Procedimiento de análisis

Una vez constituido el corpus del estudio, transcribimos ortográficamente cada una de las crónicas. Después de la transcripción, procedimos a identificar los fragmentos en los que se hizo uso de la prosopopeya, a fin de contar con un contexto suficiente para poder interpretar su uso.

Enseguida, clasificamos las prosopopeyas identificadas de acuerdo con la propuesta de Galicia Lechuga (2015, p. 33). Para ello, consideramos los rasgos atribuidos al ser inanimado para catalogar dichas figuras como animación o antropomorfización, si se trataba de características que aludían meramente a cuestiones físicas; y personificación, si se trataba de rasgos asociados con sentimientos, pensamiento o lenguaje.

Es importante señalar que nuestro estudio es de corte cualitativo y que no nos enfocamos en el número de prosopopeyas registradas en el corpus ni tampoco en la frecuencia con la que se producen. Por consiguiente,

2. Cabe señalar que la narración de algunas de estas partidas se ha utilizado para otro estudio enfocado en el sistema verbal de las crónicas ajedrecísticas.

únicamente nos proponemos identificar y clasificar las prosopopeyas utilizadas por los cronistas en el presente corpus, sin importar su frecuencia.

Luego de haber clasificado las prosopopeyas y de examinar sus características lingüísticas más destacadas, nos planteamos el objetivo de determinar la función que desempeñan en el marco del corpus de crónicas ajedrecísticas orales.

Por último, reflexionamos sobre la originalidad de nuestro estudio, en contraste con investigaciones previas, en particular aquellas enfocadas en el estudio de la prosopopeya y sus funciones específicas. Con ello, evidenciamos la relevancia de estudiar esta figura retórica en el género discursivo de la crónica ajedrecística.

4. Análisis y resultados

En esta sección, mostraremos los resultados de nuestro estudio con su respectivo análisis. Primeramente, se presentarán las figuras retóricas de animación o antropomorfización. En segunda instancia, se expondrán las figuras de personificación a las que recurren los cronistas del corpus. En ambos tipos de prosopopeyas, tendremos en cuenta los rasgos lingüísticos más sobresalientes. Finalmente, a partir del análisis realizado respecto de las figuras de la prosopopeya, determinaremos la función que desempeñan en el género discursivo de la crónica ajedrecística.

4.1. Animación o antropomorfización

Como se ha señalado anteriormente, la animación o antropomorfización se produce cuando se le dota de rasgos físicos a un objeto inanimado o un ser abstracto (Galicia Lechuga, 2015, p. 33). Con base en la observación del corpus, el cronista de ajedrez tiende a otorgar diversas características de animación a las piezas que se encuentran en el tablero. El narrador relata la partida como si las piezas de ajedrez tuvieran la capacidad de moverse por sí solas (Quintero Ramírez, 2020, p. 130).

Por lo general, el cronista confiere características de animación a las piezas de ajedrez a través de construcciones verbales. Los verbos más comúnmente identificados en el corpus son *venir* y *comer*. De acuerdo con la clasificación semántica propuesta por la Base de datos de verbos, alternancias de diátesis y esquemas sintáctico-semánticos del español (ADESSE), el primero es un verbo de espacio, en particular de desplazamiento; mientras que el segundo es un verbo de comportamiento fisiológico, específicamente de ingestión.

Por un lado, el verbo *venir*, como se observa en (1-3), denota cómo los jugadores mueven sus piezas en el tablero. Mediante este verbo, el cronista de ajedrez da cuenta tanto de los movimientos reales, ilustrados en (1-2), como de aquellos posibles o probables, perceptibles en (3). En efecto, una característica importante de la crónica ajedrecística es que el narrador hace suposiciones sobre las jugadas que pueden realizarse a raíz de un movimiento producido en el tablero (Quintero Ramírez, 2020, p. 132).

1. Por lo pronto, *el alfil viene a d3*, presionando en el flanco de dama y ahora a caballo e2. [Carlsen vs Liren – Sinquefield Cup 2019].
2. Por lo pronto *el alfil viene a g7*, y si *la torre viene a a2*, como acaba de ocurrir, el caballo lo ataca. [Matlakov vs Carlsen – Campeonato del Mundo de Ajedrez Blitz].
3. Si *torre viene a b8* para defender [...] luego *puede venir una torre a b4*, que no solo defiende en a4, sino que planea. [Xiong vs Antón – Steinitz Memorial].

Por otro lado, el verbo *comer* también es recurrentemente empleado en el corpus, como se advierte en (4-6), ya que este verbo da cuenta de las capturas de las piezas que logra un jugador sobre su contrincante (Lescaille, Fiol & Fernández, 2018, p. 26). Asimismo, tal como señala Maksymenko (2015, p. 91), es común que el cronista ajedrecístico recurra a los adjetivos *blancas* y *negras* en función sustantiva para aludir a los ajedrecistas que juegan con las piezas del respectivo color, como sucede en los fragmentos (4) y (6). Este recurso no solamente es una prosopopeya de antropomorfización, sino que también es un recurso metonímico frecuente en la crónica de otras disciplinas deportivas (Quintero Ramírez, 2017).

4. Supongo que *las blancas comen* y la verdad no creo que esto compense ceder la pareja de alfiles. [Carlsen vs Liren – Grand Chess Tour].
5. Supongo que *va a comer torre* y ahí jugar, quitar la dama a b3 para que *torre c5 coma simplemente*. [Xiong vs Antón – Steinitz Memorial].
6. Supongo que caballo por d5 y vamos a llegar a esta posición donde incluso *el negro para poder comer en f3*, el peón d4. [Carlsen vs Liren – Grand Chess Tour].

Asimismo, en el corpus de las crónicas ajedrecísticas identificamos fragmentos como los de (7-8), en los que se alude a las piezas como si estas contaran con el sentido de la vista. En el ejemplo (7), el cronista recurre a la construcción verbal *no perder de vista*; mientras que en el ejemplo (8), la construcción verbal consiste en *poner un ojo en + sintagma nominal*.

7. De esa manera *el alfil no pierde de vista ninguno de los dos flancos* [...] [Carlsen vs Liren – Sinquefield Cup 2019].
8. Vamos a ver qué casilla elige la dama, b8 dama d2 de las blancas, *poniendo un ojo en el peón de b4*, esto crea la amenaza dama por b4. [Carlsen vs Liren – Sinquefield Cup 2019].

Otros verbos de espacio a los que recurren los cronistas de ajedrez para aludir a los movimientos que suceden en el tablero y que consideramos fenómenos de animación son: *pasar*, como se aprecia en el fragmento (9); *cambiar* y *caer*, como en (10); estos tres verbos son considerados más específicamente de desplazamiento de acuerdo con ADESSE. Asimismo, los cronistas se sirven del verbo de localización *desalojar*, como se observa en (11).

9. *Una torre puede pasar por b5* en algún momento también. [Xiong vs Antón – Steinitz Memorial].
10. Parece que *el peón d4 podría cambiar*, eh *podría caer también*. [Matlakov vs Carlsen – Campeonato del Mundo de Ajedrez Blitz].
11. *Caballo a5 desalojando al alfil de b3*, c5 para ganar mayor presencia central [Carlsen vs Liren – Sinquefield Cup 2019].

Los verbos y construcciones verbales no son los únicos que identificamos en el corpus para producir figuras de animación o antropomorfización. Ciertamente, también registramos adjetivos evaluativos, como en (12-13), que suelen estar precedidos de verbos copulativos como *estar* (12) o *parecer* (13). Con base en su valor semántico, ADESSE considera *estar* un verbo de atribución; mientras que *parecer* es un verbo de apariencia. De acuerdo con Gómez Torrego (2010, p. 191), estos verbos tienen un significado léxico prácticamente vacío y su función se resume en servir de punto de unión entre el sujeto y el atributo de un enunciado.

12. *Su rey ahora está súper debilitado*, el alfil entra hasta a7, pero las dificultades son notorias para la posición de las blancas. [Carlsen vs Liren – Sinquefield Cup 2019].

13. Torre c3 entrando en la posición enemiga, cada vez *parece un poquito más activo el negro*; mientras que las blancas [...]. [Carlsen vs Liren – Sinquefield Cup 2019].

4.2. Personificación

De acuerdo con Galicia Lechuga (2015, p. 33), la personificación se produce cuando se confiere de sentimientos, pensamientos y lenguaje al objeto inanimado o ser abstracto. En el material recopilado, los cronistas de ajedrez se sirven considerablemente de diversos recursos de personificación en sus narraciones deportivas, ya que a las piezas del tablero las dotan de voluntad, decisión y comunicación. Además, como señala Lasker (1997, p. 21), las partidas de ajedrez representan una guerra, de ahí que un sinnúmero de términos y expresiones tengan una relación estrecha con el campo semántico bélico-militar.

Al igual que sucede con la figura de la animación, los cronistas recurren a construcciones verbales cuando producen la figura retórica de la personificación. Uno de los verbos más frecuentes en el corpus es *querer*, que, de acuerdo con Enríquez (1984, p. 153), es un verbo que denota actividad mental. Según la clasificación de ADESSE, basada en el valor semántico de los verbos, *querer* puede desplegar tres diferentes significados: uno como verbo mental de sensación, otro como verbo mental de volición y un tercero como verbo de relación.

En el corpus, todos los ejemplos registrados con el verbo antes aludido indican volición. Cabe señalar que dicho verbo aparece en construcción perifrástica, esto es *querer + infinitivo*, como se aprecia en los fragmentos (14-17).

14. Por lo pronto *es el caballo el que quiere también colaborar con esa centralización. Ese caballo en e4 que quiere ayudar a sus piezas*. [Matlakov vs Carlsen – Campeonato del Mundo de Ajedrez Blitz].

15. Y ahora *ese caballo quiere cumplir la función de cortar el juego en la columna*, aunque ha tenido que ser desalojado a a5 de donde ataca a la dama que está a punto de retirarse. [Carlsen vs Liren – Sinquefield Cup 2019].

16. *Las blancas querrán jugar alfil e3*, caballo d2, quizá hasta g4 y enroque. [División de honor del Campeonato de España por equipos].

17. Parece razonable que, en algún momento, salvo que *las negras quieran defender con un f5*, que siempre va a tener aspecto sospechoso en estas posiciones. [Matlakov vs Carlsen – Campeonato del Mundo de Ajedrez Blitz].

Además de dotar a las piezas con características volitivas, como lo hemos mencionado más arriba, los cronistas

ajedrecísticos recurren a verbos que les confieren a las piezas del tablero rasgos de decisión y elección, tal es el caso de (18-20). En el fragmento (18), el cronista se sirve de la construcción *decidir + infinitivo*; mientras que en (19), el verbo *elegir* se encuentra precedido del verbo modal *poder* en una construcción perifrástica. Según ADESSE, tanto *decidir* como *elegir* son verbos mentales de elección. En ambos fragmentos, el cronista hace uso del recurso metonímico del color de las piezas para aludir al ajedrecista en turno. Por último, en el ejemplo (20), el cronista vuelve a utilizar el verbo *elegir*, en este caso para indicar el movimiento que ejecuta uno de los ajedrecistas con una de sus piezas, en específico la dama.

18. *Las blancas que deciden jugar con un rápido d4*, a pesar de que al inicio ya jugó d3. [Carlsen vs Liren – Sinquefield Cup 2019].

19. No, o sea enroque corto d por c4, ahora dama c2 que es más flexible que dama a4 y ahora contra a6, *el blanco puede elegir o bien dama por c4 o bien a4 contra a6 dama por c4*. [Carlsen vs Liren – Grand Chess Tour].

20. [...] aunque ha tenido que ser desalojado a a5 de donde ataca a la dama que está a punto de retirarse. Vamos a ver *qué casilla elige la dama* [...]. [Carlsen vs Liren – Sinquefield Cup 2019].

Así como en las crónicas las piezas poseen características de voluntad y decisión, también son dotadas de rasgos comunicativos. En efecto, en el fragmento de (21), el comentarista ajedrecístico advierte la capacidad de una torre de *contar un chiste muy simpático* para aludir al hecho de que el jugador con dicha torre puede producir jaque mate.

21. El caballo de g3 tiene que estar defendiendo la casilla h1, sino esa torre de la primera fila puede *contarle un chiste muy simpático*, ese chiste que acaba en jaque mate. [Carlsen vs Liren – Sinquefield Cup 2019].

Asimismo, en la crónica se registran construcciones verbales que denotan actividad intelectual por parte de las piezas en el tablero. Un ejemplo de esto se advierte en el fragmento (22), donde el comentarista ajedrecístico recurre a la construcción verbal *contar con ideas de jugar* [...]. En dicha construcción, el sujeto lo constituye el sintagma nominal *las blancas*, metonimia que alude al ajedrecista que juega con las piezas de este color.

22. Por eso las negras juegan g6, también *las blancas cuentan con ideas de jugar b3* y caballo c4 cortando el juego a través de la columna c. [Carlsen vs Liren – Sinquefield Cup 2019].

Mención aparte merecen los fragmentos de la crónica que, además de presentar la figura retórica de la personificación, también hacen uso de terminología relacionada al campo semántico de la guerra. Como sucede en la crónica de otros eventos deportivos (Medina Montero, 2009; Segura Soto, 2012; Guerrero Salazar, 2018), los cronistas hablan de ataque y defensa en el marco de las partidas de ajedrez. Por un lado, en los ejemplos (23-25), se advierte el uso del verbo *atacar* (23-24), del participio pasado *atacado* a manera de adjetivo (24) y del sustantivo *ataque* (25).

23. Por lo pronto el alfil viene a G7, y si la torre viene A2, como acaba de ocurrir, *el caballo lo ataca*. [Matlakov vs Carlsen – Campeonato del Mundo de Ajedrez Blitz].

24. También hay que decir que después de un posible cambio M4 se abriría la quinta fila para que *la dama negra*

atacara ese alfil que ha quedado indefenso, ahora lo vamos a ver ahí está el alfil que *queda atacado*, por eso lo retira. [Matlakov vs Carlsen – Campeonato del Mundo de Ajedrez Blitz].

25. Parece que tiene una posición sinceramente ventajosa a no ser que el blanco consiga algo *en el ataque en el flanco del rey* que de momento no se ve cómo lo va a conseguir. [Carlsen vs Liren – Sinquefield Cup 2019].

Por otro lado, en los fragmentos (26-28), el comentarista utiliza el verbo *defender* en diferentes contextos, a saber: en (26), en presente de subjuntivo; en (27), en infinitivo precedido del verbo *tratar* y de la partícula *de* en una construcción modal de intención; en (28), de nueva cuenta en infinitivo precedido del verbo *ir* y de la partícula *a* en una construcción perifrástica de futuro.

26. Las negras retiran el caballo a b6, para dejar que *el alfil de c8 defienda el peón recién atacado en f5* y el caballo, bueno, va a colaborar en el desarrollo de pieza. [Matlakov vs Carlsen – Campeonato del Mundo de Ajedrez Blitz].

27. Supongo que *el negro va a tratar de defenderse* aquí como gato panza arriba, con una torre en a6 y tratar de doblarse y la dama de momento está bloqueando. [Xiong vs Antón – Steinitz Memorial].

28. Ahora queda atacado también el peón d4. *¿Cómo lo va a defender?* El peón de b3 también está atacado y repito todavía está pendiente el blanco de recuperar ese peón de a3. [Carlsen vs Liren – Sinquefield Cup 2019].

De acuerdo con ADESSE, tanto *atacar* como *defender* son verbos con un valor semántico de competición, cuestión que es totalmente comprensible, ya que el juego de ajedrez es concebido como un enfrentamiento entre dos adversarios.

Otros términos que pertenecen al campo militarista que identificamos en el corpus son el sustantivo *amenaza* y el verbo *amenazar*, como se aprecia en (29-30) respectivamente; el verbo *capturar*, como se observa en (31-32); así como la construcción verbal *entrar en la posición enemiga*, que se advierte en (33).

29. Ahí está el cambio, se produce el cambio y ahora *la posterior amenaza sobre el peón de f5*, las negras retiran el caballo a b6. [Matlakov vs Carlsen – Campeonato del Mundo de Ajedrez Blitz].

30. Está el alfil atacado, caballo e7 defiende, *el alfil amenaza a torre h1* y Magnus Carlsen no puede parar. [Carlsen vs Liren – Sinquefield Cup 2019].

31. Bueno, pues, ahora supongo que alfil e2 o alfil d3, *el negro puede capturar en c4* o incluso en una jugada tipo alfil a6, ¿no? [Carlsen vs Liren – Grand Chess Tour].

32. El caballo c3 que está clavado no defendía, *ese peón de a2 ha sido capturado*, aunque habrá que ver si cae también el peón de d4. [Matlakov vs Carlsen – Campeonato del Mundo de Ajedrez Blitz].

33. *Torre c3 entrando en la posición enemiga*, cada vez parece un poquito más activo el negro mientras que las blancas [...]. [Carlsen vs Liren – Sinquefield Cup 2019].

4.3. *Discusión de los resultados*

Estudios anteriores enfocados en la prosopopeya han contribuido en la identificación de diversas funciones que se le atribuyen a esta figura retórica en el marco de géneros discursivos específicos. Por un lado, Mayoral (1994, pp. 280-281) advierte que la prosopopeya es utilizada en la literatura, a fin de personificar realidades abstractas, así como elementos de la naturaleza.

Por otro lado, Dalbosco (2019, p. 7) señala que la prosopopeya es utilizada en el mundo de la poética del

tango con la finalidad de crear personas fingidas. Por su parte, Visbal Tovar (2015, p. 67) afirma que esta figura retórica sirve para ponderar a un equipo deportivo, ya que lo dota de características humanas positivas, tales como la gallardía, el coraje, la audacia, entre otras. Suárez Ramírez y Suárez Muñoz, (2016, p. 93) añaden que esta figura también se usa para conferir a un equipo características negativas como el desasosiego, la angustia y el sufrimiento. En el presente estudio, observamos que la prosopopeya despliega una función no identificada en los estudios antes aludidos. Con base en el análisis del corpus de esta investigación, advertimos que la prosopopeya se utiliza con la finalidad de hacer de la crónica ajedrecística un género discursivo más dinámico y atractivo para el auditorio, ya que los cronistas presentan las piezas de ajedrez como los verdaderos protagonistas de las partidas. Por un lado, el cronista recurre a la figura de antropomorfización al aludir a las piezas ajedrecísticas como si estas realizaran actividades propias de los seres animados, tal como se constata a través de verbos de desplazamiento y de comportamiento fisiológico. Por otro lado, el cronista dota a las piezas de inteligencia y voluntad, a través de la figura de la personificación, como se constata en los ejemplos del análisis mediante verbos mentales volitivos, de elección y de comunicación.

Luego de presentar diferentes fragmentos de antropomorfización y personificación en el apartado anterior, constatamos que, a través de estas figuras prosopopéicas, las piezas de ajedrez parecerían cobrar vida en el tablero a lo largo de las partidas. De esta manera, coincidimos con Herráez Pindado (2016, p. 405) en cuanto a que la figura retórica de la prosopopeya en el marco de la crónica deportiva se produce en locuciones muy expresivas y de un fuerte poder evocador para el auditorio. En el caso de las partidas de ajedrez, consideramos que, aunque el espectador no se pierde ningún movimiento de lo que acontece en el tablero porque observa todo a través del video, la figura retórica de la prosopopeya despliega una función de transmitir la emoción que se vive en las partidas no solo a través de cada jugada, sino también de los posibles movimientos que pueden producirse.

Por último, consideramos que la presente investigación no solo contribuye a la identificación del tipo de prosopopeyas utilizadas en la crónica ajedrecística, sino también al reconocimiento de funciones específicas que despliega esta figura retórica en géneros discursivos ajenos al discurso literario, que es en donde se le ha estudiado mayormente hasta el momento. Así pues, los resultados del presente estudio nos llevan a confirmar que el discurso ajedrecístico se constituye como un subtipo de discurso deportivo (Quintero Ramírez, 2020, p. 119), para cuya comprensión se debe pertenecer a una comunidad que posee cierto conocimiento respecto de este deporte (Maksymenko, 2015, p. 93).

5. Conclusiones

A lo largo del presente artículo, hemos podido constatar que, tal como acontece en las crónicas de otros deportes, en la crónica ajedrecística se emplea la figura retórica de la prosopopeya a través de diferentes recursos lingüísticos, en especial mediante construcciones verbales. En efecto, en nuestros materiales, hemos identificado diferentes figuras tanto de animación o antropomorfización como de personificación. Cabe señalar de nueva cuenta que nuestro estudio tiene un enfoque cualitativo y no cuantitativo, por lo que solamente nos hemos propuesto

identificar y caracterizar las prosopopeyas más destacadas del corpus, sin importar su frecuencia.

Por un lado, en el marco de la animación o la antropomorfización, en el corpus registramos verbos que denotan diversas actividades características de seres animados como verbos de desplazamiento, entre los que se encuentran: *venir, pasar, cambiar y caer*; verbos de comportamiento fisiológico, como *comer*; sintagmas verbales, como *no perder de vista, poner en el ojo*; o incluso construcciones copulativas del tipo *estar/parecer + adjetivo*.

Por otro lado, la figura retórica de la personificación se produce a través de diversas actividades que denotan voluntad, como el verbo *querer*; decisión, como los verbos *decidir y elegir*; y comunicación e intelecto, a través de las construcciones verbales *contar un chiste* y *contar con ideas*, respectivamente.

Asimismo, dentro del apartado de la personificación, hemos identificado que el cronista utiliza expresiones alusivas al campo bélico. Entre las expresiones bélicas sobresalen verbos, adjetivos y sustantivos relativos al ataque, la defensa, la amenaza y la captura. Esto es totalmente comprensible, ya que las partidas de ajedrez representan una guerra a muerte.

Por todo lo anterior, consideramos que la originalidad de este estudio reside en que examinamos una figura retórica poco estudiada hasta el momento en el marco del discurso deportivo: la prosopopeya.

Así pues, hemos analizado dicha figura en el caso de un deporte en concreto y de un género discursivo específico: la crónica ajedrecística. Los resultados ofrecen un panorama inicial de lo que sucede en el discurso del ajedrez respecto de la antropomorfización y la personificación. Empero, somos conscientes de que hacen falta otros estudios que contribuyan a profundizar sobre estas y otras figuras retóricas.

Referencias bibliográficas

1. ADESSE. (2021). *Base de datos de verbos, alternancias de diátesis y esquemas sintáctico-semánticos del español*. <http://adesse.uvigo.es/>
2. Augendre, S., Kupšc, A., Boyé, G. y Mathon, C. (2018). Live tv Sports Commentaries: Specific Syntactic Structures and General Constraints”. En D. Legallois, T. Charnois, & M. Larjavaara (Eds.), *The Grammar of Genres and Styles: From Discrete to Non-Discrete Units* (pp. 194-218). De Gruyter Mouton.
3. Ávalos Parrales, B. C., Morales Mora, I. N.; Jiménez Jaramillo, W. P. & Vaca Fajardo, K. (2019). Influencia del ajedrez en el desarrollo integral del hombre. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 2(2), 100-108.
4. Ayuso Collantes, C. (2018). La lengua del boxeo. Procedimientos de formación léxica. *ELUA*, 32, 9-31. doi. org/10.14198/ELUA2018.32.1
5. Bandera Castro, Y. (2015). Estudio de los componentes del proceso de entrenamiento del ajedrez categoría escolar de alto rendimiento. *Arrancada*, 15(27), 49-58.
6. Blasco-Fontecilla, H., González-Pérez, M., García-López, R., Poza-Cano, B., Pérez-Moreno, M. R., De León-Martínez, V. & Otero-Pérez, J. (2016). Eficacia del ajedrez en el tratamiento del trastorno por déficit de atención e hiperactividad: un estudio prospectivo abierto. *Revista de Psiquiatría y Salud Mental*, 9(1), 13-21.
7. Castañón Rodríguez, J. (2018). *Hinchas del idioma: el fútbol como fenómeno lingüístico*. Pie de página.
8. Dalbosco, D. M. (2019). El empoderamiento de lo no humano: algunas consideraciones sobre el apóstrofe de prosopopeya en la poética del tango canción (1917-1935). *Rétor*, 9(1), 1-27.
9. Enríquez, E. V. (1984). *El pronombre personal sujeto en la lengua española hablada en Madrid*. Instituto Miguel de Cervantes.
10. Ermiş, E. & Erilli, N. (2017). Analysis of Chess Grand Masters. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(11), 221-233.
11. FIDE (2020). fide Handbook. <http://www.fide.com/fide/handbook.html?id=171&view=article>
12. Galicia Lechuga, D. (2015). *La prosopopeya en Las soledades de Luis de Góngora*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México]. https://ru.dgb.unam.mx/handle/DGB_UNAM/TES01000730441
13. Gómez Torrego, L. (2010). *Gramática didáctica del español*. Ediciones SM.
14. Guerrero Salazar, S. (2002). El lenguaje deportivo, entre coloquial y literario. *Isla de Arriarán*, 19, 365-382.
15. Guerrero Salazar, S. (2018). *Creatividad y juego en el discurso deportivo de la prensa*. Arco/Libros.
16. Gutvay, M. & Fernández Amigo J. (2012). Criterios de evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje de un programa de ajedrez digital. *Tendencias Pedagógicas*, 19, 131-148.
17. Hernández Alonso, N. (2012). *Tendencias en el lenguaje deportivo actual*. Visión Libros.
18. Herráez Pindado, J. (2016). Un ejemplo de metáfora ontológica: la personificación en las crónicas deportivas francófonas. En A. I. Labra, E. Laso, M. López. y J. Valiente (Eds.), *XXIII Congreso Internacional APFUE. Crisis: ¿fracaso o reto?* (pp. 399-406). Universidad de Alcalá.

19. Hesse, C. (2010). *Expediciones al mundo del ajedrez*. Editorial Chessy.
20. Karayev, A. A. (2016). Specifics of Chess Terminology. *Наука, техника и образование*, 6(24), 311-314.
21. Lasker, E. (1997). *Manual de ajedrez*. Jaque XXI.
22. Lescaille Lescaille, J., Fiol Machín, J. & Fernández Martínez, G. (2018). Influencia del ajedrez en la formación del pensamiento lógico de niños del sexto año de vida. *Revista Observatorio del Deporte*, 4(1), 22-43.
23. Maksymenko, E. V. (2015). Отличительные черты англоязычного шахматного дискурса. *Одеський лінгвістичний вісник*, 2(5), 91-94.
24. Malkiel, Y. (1951). La historia lingüística de peón. *Thesaurus: Boletín del Instituto Caro y Cuervo*, 7(1-3), 201-244.
25. Mayoral, J. A. (1994). *Figuras retóricas*. Editorial Síntesis.
26. Medina Montero, J. F. (2009). La metáfora en el léxico futbolístico: el caso de la actividad deportiva en español, y algunas propuestas de traducción al italiano. En L. Luque (Coord.), *Léxico español actual II* (pp. 155-202). Università Ca'Foscari.
27. Mišić Ilić, B. (2008). Chess-Related Metaphors - Gens una sumus. *Facta Universitatis. Series: Linguistics and Literature*, 6(1), 15-26.
28. Nomdedeu Rull, A. (2019). The First Football Anglicisms in the Spanish Language (1868–1903). *Alicante Journal of English Studies*, 32, 187-215.
29. Olías Porras, J. M. (1998). *Desarrollar la inteligencia a través del ajedrez*. Ediciones Palabra.
30. Palacios Aldana, A. G. y Mengana Osorio, I. (2020). La comunicación y el lenguaje en la práctica del Ajedrez. *Revista Científica de Ajedrez «Capablanca»*, 1(1), 96-104.
31. Panov, V. N. (1989). *Ajedrez elemental*. Ediciones Martínez Boga.
32. Quintero Ramírez, S. (2017). Metonimia como recurso cohesionador en el texto periodístico deportivo. *ELUA*, 31, 269-284. doi: 10.14198/ELUA2017.31.14.
33. Quintero Ramírez, S. (2020). Estructuras sintácticas y léxicas de crónicas orales de ajedrez. *Nueva Revista del Pacífico*, 73, 115-136.
34. Rakhimova, D. (2017). Игровая терминология в художественном и профессиональном дискурсах (на материале произведений ВВ Набокова, АЕ Карпова, АБ Рошалья). *Philology and Culture*, 3(49). УДК 811.161.1'374.
35. Segura Soto, G. A. (2012). Del fútbol a la metáfora de la cotidianidad. *Kañina, Revista de Artes y Letras*, 36(Especial), 223-230.
36. Simó, J. (Noviembre, 2008). It's Not All about the Brain: A Cross-Linguistic Exploration of Body-Part Metaphors in Chess. En *9th Conference on Conceptual Structure, Discourse, and Language (CSDL9)*. <https://ssrn.com/abstract=1295540>
37. Suárez Ramírez, S. (2015). *Los titulares en los cybermedios deportivos. Principales figuras retóricas y su aplicación didáctica*. [Tesis doctoral, Universidad de Extremadura], <http://hdl.handle.net/10662/3089>

38. Suárez Ramírez, S. & Suárez Muñoz, A. (2016). La retórica del titular deportivo en la prensa española. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 39, 83-118.
39. Visbal Tovar, K. J. (2015). *Metáforas de la violencia en el fútbol: análisis discursivo de las noticias de prensa virtual de la página Futbolred*. [Tesis de grado, Universidad de Cartagena]. <http://hdl.handle.net/11227/4337>