



AGUSTÍN YÁÑEZ

LA FICCIÓN AUTOBIOGRÁFICA Y EL JUEGO

*Por Antonio Marquet **

En *Flor de juegos antiguos*,¹ el narrador reconstruye su infancia a través de juegos, fiestas o excursiones entre los cuales destacan "a la feria de San Miguel", "ángel de oro, arenita del marqués", "María Blanca", las posadas con sus letanías y piñatas, "a la víbora de la mar", "el florón", "hebristas de oro", "naranja dulce", "la canasta", "el toro toronjil", "el burro", "Mambrú se fue a la guerra", "el día de pinta", "un día de campo", y "las excursiones a la laguna de Chapala". A través de todas estas diversiones se entretienen las alegrías, expectativas, deseos, pero también los temores, la angustia y los primeros descalabros, cuyo conjunto constituye un retrato psicológico complejo de la evolución de un niño, desde los seis años hasta la "nubilidad" (trece años). El mundo familiar, la escuela, los compañeros, las primeras aventuras amorosas están evocadas para dar un panorama muy preciso de su infancia.

Ya San Agustín en sus *Confesiones*, señalaba que incluso las graves ocupaciones que absorben por completo la atención de los adultos, no eran otra cosa que juegos infantiles. Tal afirmación no debe ser interpretada únicamente como una variante más de la tan socorrida *vanitas vanitatis* de las empresas humanas. Esa observación marca un hito ya que, quizá por primera vez en occidente (junto con la recomendación de Platón, quien aconsejaba que se integraran los juegos en la educación de los niños) se le concede importancia a

una actividad tan poco "seria" como es el juego.

En este siglo, Freud señaló en su ensayo "El poeta y la fantasía" que el niño se entrega en cuerpo y alma al juego: es su ocupación favorita a la que consagra gran parte de su tiempo y la reviste con intensas dosis de afecto. El psicoanálisis considera el juego como una manifestación de las tendencias inconscientes y hace énfasis en la complejidad simbólica que puede llegar a tener. Recuérdese, por ejemplo, la interpretación de las posadas que hace Santiago Ramírez en su libro *Psicología del mexicano*.

Después de Freud, la literatura psicoanalítica ha profundizado en el tema: Ana Freud, Winicott, Bettelheim, Piaget, entre otros, se han ocupado del asunto e incluso hay terapias que pretenden curar a través del juego.

Poder de representación de un ser ausente, afirmación de la propia personalidad, socialización, manipulación de una serie de símbolos, índice de maduración y desarrollo, e incluso un papel importante en la formación del yo, son algunas de las funciones que se le atribuyen al juego.

En 1938, Huizinga publica su *Homo ludens*, libro en el que define el juego como una actividad libre, en la que se participa teniendo plena conciencia de que se trata de una ficción, que está fuera de la vida real, con una delimitación espacio-temporal bien definida, desprovista de un interés material, reglamentada y que favorece las relaciones de grupo. Huizinga no duda en definir al hombre por su capacidad lúdica y hace del juego un precursor de los logros culturales más elevados: *ludorum ludus et omnia ludus*.

Callois, por su parte, clasifica los juegos dentro de cuatro tipos (aunque evidentemente existen juegos que pueden pertenecer a más de una categoría): *agón* (de competencia); *alea* (de azar); *mimicry* (de simulacro); e *ilinx* (de vértigo). A

* Egresado de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Actualmente prepara en Francia una tesis doctoral sobre psicología y literatura.

1. Agustín Yáñez, *Flor de juegos antiguos*, 6a. ed., Editorial Novaro, México, 1970. 157 p. En adelante, se hará alusión a esta edición indicando solamente el número de página entre paréntesis. La primera edición data de 1941 (Universidad de Guadalajara).

partir de este catálogo se puede imaginar una clasificación de las culturas, según la cual, civilizaciones como la china y la de la Roma antigua, preferirían las actividades lúdicas de competencia; mientras que las sociedades llamadas "primitivas" optarían por los juegos de azar y de vértigo, lo cual, en opinión de Callois, paraliza la creatividad del hombre en la medida en la que éste se encuentra como sujeto pasivo de fuerzas superiores contra las cuales no puede hacer nada.

Todo esto nos permite afirmar que al haber elegido los juegos y distracciones infantiles, como tema para que el narrador rememorara su infancia, Agustín Yáñez acertó al encontrar una perspectiva que le ofrecía la posibilidad de captar los momentos más importantes de la evolución psicológica de su protagonista. Su tarea no era fácil, ya que tal empresa requería una observación aguzada y certera, la fineza de una



descripción que no podía admitir la vacilante técnica de un escritor que se entregara a un experimento: Yáñez se había probado en tres obras publicadas anteriormente (*Barilipton* (1931); *Espejismo de Juchitán* (1940); *Genio y figuras de Guadalajara* (1941). También era necesaria una gran capacidad de introspección ya que con toda seguridad Yáñez incorporó algo de sus propias experiencias infantiles en *Flor de juegos antiguos*, obra en la que además —¿por coincidencia?— al narrador lo interpelan bajo el nombre de Agustín (p. 25).

Flor de juegos antiguos es interesante desde varios puntos de vista. Por un lado, tiene un gran valor en tanto que novela por su aguda penetración psicológica, por su carácter evocador y sugerente, por sus cualidades estilísticas, por el dominio de algunos recursos retóricos que demuestra Yáñez, tales como la metaforización y la constante personificación de elementos de la naturaleza (de particular importancia son el sol, el viento y el agua); lo cual tiene como resultado, pági-

nas de excepcional calidad literaria que merecen ser incluidas en una antología de la prosa mexicana del siglo XX.

Por otra parte, en tanto que documento, la novela tiene un interés biográfico: a través de ella es posible formarse una idea aproximada de lo que fue la infancia de uno de los novelistas mexicanos más destacados. Asimismo, puede servir como documento etnográfico e histórico: *Flor de juegos antiguos* describe la vida cotidiana de un niño en la provincia mexicana en la época de la revolución. Esto no es más que una somera enumeración de las cualidades más evidentes de una novela cuya importancia ya fue puesta de relieve desde el momento en que la Universidad de Guadalajara la escogió para hacer una edición conmemorativa del cuarto centenario de la fundación de la capital de Jalisco (1941).

Por ello resulta sorprendente la poca atención que la crítica ha concedido a esta obra. Brushwood, autoridad reconocida en la historia de la narrativa mexicana, por ejemplo, le niega la categoría de novela al referirse a ella como "tomo de cuentos relacionados entre sí" (*México en su novela*, p. 382) y al considerarla tan sólo como una preparación, especie de ejercicio literario que permitiría a Yáñez escribir posteriormente *Al filo del agua* (1947).

Es necesario estudiar tanto los aspectos estructurales como los procedimientos estilísticos que utiliza Yáñez para hacer una valoración más justa de *Flor de juegos antiguos*. Estas notas son una primera aproximación al texto y tienen por objetivo poner en evidencia algunos rasgos psicológicos del protagonista cuya evolución constituye su unidad, y hace de esta obra una novela.

Todo pasado fue mejor

En el primer recuerdo en que aparece Agustín (tal es el nombre que tiene el protagonista en el "Episodio del Ángel de oro, arenita del marqués") lo encontramos convaleciente, aburrido, solo, impaciente, extrañando a sus compañeros de juego: "ya no hallo qué hacer con los días tan largos; con las mañanas inacabables..." (p. 19). Nada lo distrae: ni los "monitos", ni los caramelos, ni "salir a la curiosidad" (p. 20). En esta primera definición de sí mismo, el protagonista muestra ya dos de sus características más significativas: hay en él una carencia (de salud, alegría, compañía, autosuficiencia) y, al igual que otros protagonistas de Yáñez, presenta una dependencia afectiva insuperable.²

Agustín no sabe qué hacer con su presente, fardo insoponible, quisiera acelerar el tiempo, vivir en el futuro. El narrador, por su parte, se vuelca en un pasado en el que se huelga. Trata de reconstruirlo con detalle para salvarlo del olvido. De esta forma, protagonista y narrador son dos aspectos de una oposición simétrica que tienen como rasgo común el negar el presente.

2. Recuérdese, por ejemplo, que en *La creación*, una de las empresas que obsesionan al protagonista es el volverse autosuficiente frente a Victoria y María, figuras en cierta medida maternas, bajo cuya égida ha transcurrido gran parte de la vida de Gabriel Martínez. Por otro lado, en *Las tierras flacas*, la muerte de Teódulo constituye para Rómulo un acontecimiento traumático del cual le resulta imposible reponerse, ya que esa figura, ciertamente idealizada, fue proveedora de afecto, sabiduría y refugio seguro para la timidez y torpeza de Rómulo. De tal suerte que la cadena de fracasos posteriores de Rómulo sólo se explica por la incapacidad de romper con una admiración hacia el abuelo que lo condena a una pasividad dependiente muy acusada.



La impaciencia, la espera de que acontezca algo —“nadie se muere o se casa”, llegará a afirmar (p. 20)— y el estado de ansiedad que dominan al niño, tienen como contrapartida la añoranza con que el narrador tiñe todas las escenas y la tristeza por el carácter fugaz, irrecuperable de la infancia. Al referirse a sus propios recuerdos, lo hace con una gran dosis de idealización. Habla de la “niña niñez” de la que se guarda cuidadosamente el “blondo rizo”, “más amada cuanto por peores caminos (se) vino a la mancebía de la vida” (p. 17).

Sin embargo, en cada escena evocada en *Flor de juegos antiguos* se filtra algo que transforma un cuadro iluminado por la luz del sol, en un paisaje más bien sombrío: una enfermedad (la fiebre, la diarrea); un castigo infligido por una figura paterna (su propio padre, el sacerdote, el padre de una compañera de juego); la angustia, una caída, una golpiza o el rechazo, vienen indefectiblemente a poner fin a las secuencias narrativas. De esta forma, las expectativas del niño se ven frustradas por un fracaso constante debido a su propia incapacidad o simplemente al azar.

Tal oposición se hace más acusada si comparamos la reflexión con la que el libro se termina que es una afirmación llena de nostalgia (del griego *nostos*, ‘pasado’, *algos*, ‘dolor’) “ni en las aguas, ni en los caminos, ni en las gentes queda un rastro de aquellas travesías, fugaces como luces de bengala” (p. 157), con las repetidas ocasiones en las que el niño expresa deseos de suicidarse: “apenas contenía los impulsos de echarme a las ondas histéricas” (p. 152). ¿Por qué querer regresar entonces a un pasado que fue tan insoportable? Este contraste resulta enigmático y pone de manifiesto un carácter que como el mismo narrador señala, está “malo de contradicciones” (p. 157).

Tal situación paradójica de desear el retorno a un pasado más bien triste, da un significado preciso al acto mismo de la escritura evocadora: además de un deseo exhibicionista que lo lleva a mostrar incluso sus fantasías, aspecto que difícilmente se comunica³; de un deseo de ofrecerse a la mirada del otro como un ser caracterizado por cierta insuficiencia vital para dar satisfacción a sus anhelos en la medida en que el protagonista experimenta un permanente fracaso; y de autoafirmarse por medio de un sentimiento de carencia e insatisfacción —que por el hecho mismo de manifestarse es una forma de demanda de ayuda, aunque su expresión sea literaria y el destinatario, abstracto— hay un esfuerzo por tratar de recuperar sus figuras objetales primarias, hay un deseo de volver a la cálida seguridad que brindan las figuras parentales por medio de la creación de un espacio imaginario ubicado en la intratextualidad del relato autobiográfico. Ante semejantes beneficios, poco importan las angustias y las múltiples agonías que se experimentaron. Esto lo confirma el hecho de que hacia el final de *Flor de juegos antiguos*, la corriente del río Lerma empuja irremediamente al protagonista hacia un futuro desconocido. No hay puerto en el horizonte. Sólo queda fijo en la memoria el recuerdo indeleble del punto de partida: la laguna de Chapala, varias veces comparada con una mujer —¿o debería decirse con *La Mujer*?—, lugar de vida y de muerte, lugar de origen, sitio generador de angustia, de deseos de suicidio.⁴

Arqueología del relato

¿Cuál es la imagen que el narrador proyecta de sí mismo en tanto que protagonista? Lo más evidente es un cierto disgusto, una gran insatisfacción del niño con respecto a su propio cuerpo. Habla de la “miseria de mi humanidad desarrapada” (p. 49). Subraya particularmente el desagrado que siente por su boca, de la que dice “mi pobre

3. Freud en “El poeta y la fantasía” afirma que “el adulto se avergüenza de sus fantasías y las oculta a los demás; las considera como cosa íntima y personalísima, y en rigor, preferiría confesar sus culpas a comunicar sus fantasías”, (*Obras completas*, Editorial Biblioteca Nueva, t. I. p. 966).

4. Sin pretender ser exhaustivo, citaré algunos pasajes en los que la laguna es comparada con una mujer:

—“Aquellos que por palabras de presente se desposan con la mujer de su elección, ¿por ventura sienten lo que sentí aquella noche al acercarme a la laguna por vez primera?” (p. 149).

—“La laguna... es como las mujeres”. (p. 149).

—“Alborotóse la laguna y el viento bailó sobre ella con las furias de marido celoso.” (p. 151)

—el sol “se enamoró de la laguna y comenzó a besarla”. (p. 152)

—(el viento) “no tocó a su mujer” (la laguna). (p. 153)

boca seca, descolorida” y más adelante “mi horrible boca trompada” (p. 49)⁵, obsesión de la cual hacen eco sus compañeros de juego, al sentenciar “¡trompa de pozole!” (p. 50), insulto que ha quedado grabado en la memoria y que sirve de corolario a una aventura en que a punto de alcanzar el éxito, éste se esfuma y el protagonista es objeto de la burla de sus compañeros. Para expiar su falta de iniciativa para besar a Astrid, es arrojado a un “charco de lodo”, por lo cual, a su vez, lo castiga su madre.

Asociada a su boca, a todo lo largo de *Flor de juegos antiguos*, hay una aspiración —que el protagonista considera casi inalcanzable—, de poner en palabras sus deseos, inquietudes y temores: “quería hablar” (p. 98) señala con pesar el narrador. Exteriorizar sus afectos verbalmente hubiera significado romper con trabas casi intangibles, pero no por ello menos infranqueables, del personaje. Sus inhibiciones son más fuertes y el narrador se ve precisado a reconocer que se “me ocurrió otro miedo: ¿qué iríamos a platicar en el camino de mi casa?” (p. 98).

Esto da pábulo a autorreproches constantes: “¿por qué no me decidí a hablar?” (p. 62) se dice a sí mismo cuando aburrida se aleja de él su interlocutora. Entablar una conversación es, desde la perspectiva del protagonista, una hazaña para la cual carece de arrojo.

Un aspecto fundamental de su definición es una invalidez lingüística: “soy medio mudo” (p. 62). Su discurso pretende ser elíptico (subterfugio con el cual intenta ocultarse esa invalidez) y quiere que sus interlocutoras entiendan lo que sus ojos expresan y su boca se obstina en callar⁶. Esto lo coloca en una situación dramática que sólo es posible imaginar si se toma en cuenta que para Agustín la palabra cumple ante todo una función de seducción.

La toma de conciencia de esa incapacidad de establecer un contacto, y por ende de encontrar un destinatario, lo sume en la tristeza, en la depresión y en un coraje contra sí mismo que mina todas sus certezas hasta que todo ello se transforma en una confusión general que lo lleva a afirmar “quién sabe de qué tengo ganas, quién sabe porqué estoy así. Quisiera saber. No sé lo que quisiera saber”.

Indecisión, fracaso de sus proyectos de seducción, ira contra sí mismo, autorreproche, una marcada devaluación personal, son elementos de toda una dinámica que tiene como consecuencia un sentimiento de extrañamiento frente a sí mismo. El propio deseo resulta enigmático, indescifrable y no puede ser decodificado. La conciencia de la carencia es lo

5. Resulta interesante recordar que en *Al filo del agua*, la descripción de Gabriel Martínez —personaje que reaparece en *La creación* y en *Las tierras flacas*, hace énfasis igualmente en la boca trompada del personaje:

“en veces aparecían labios y nariz delicadamente dibujados, luego la boca se hinchaba groseramente con ímpetu de sensualidad repulsiva...”
(*Al filo del agua*, Porrúa, 1955, p. 188)

¿Será coincidencia la repetición de este elemento o formará parte de alguna obsesión recurrente en Yáñez?

6. Otros personajes de Agustín Yáñez tienen una pronunciada dificultad para expresarse: entre ellos se encuentra el arisco Gabriel Martínez, cuyo introvertido mutismo es evidente desde su aparición en *Al filo del agua* y posteriormente en *La creación*. También se cuenta entre estos personajes Rómulo (*Las tierras flacas*), quien tiene una marcada propensión a “rumiar” sus tribulaciones y debe esforzarse para pronunciar un tímido *no*. Mientras que el taxista de *Ojerosa y pintada* prefiere oír a sus clientes rehusándose a entablar conversación.



Lo que no debe venir

único que se puede aprehender, pero ésta es vivida con tal sentimiento de que es insuperable, a la vez abstracta y radical, que se filtra al terreno de lo inefable.

Su palabra enferma lo lleva a identificarse con el “limón partido” (p. 66) y agrega además “agrio limón partido, rajado: mi corazón sin ánimo” (p. 62). Consciente de su propia fractura, sus llagas sólo producen acidez. A fuerza de reparar únicamente en su debilidad y las desventajas que le ofrece su cuerpo: “entelerido, descolorido, con unas espaldas reducidas y unas piernas de alambre” (p. 91), la conclusión a la que llega es depresiva: “estoy triste de no saber, de no poder” (p. 83).

No atreverse a iniciar una conversación es una incapacidad que está sobre-determinada. Proviene de un sentimiento de vergüenza personal muy fuerte: tiene que ocultar sus orígenes porque éstos lo colocan en una situación de marginal, y podría decirse de penuria. No revela su dirección ni el nombre de sus padres por vergüenza. Niega su identidad porque mostrarla significaría para él asumir su sentimiento de ser “menospreciado” (p. 153) que también es un eco de los temores de su madre: “a mi mamá no le gusta llevarme allí (a la casa de sus primos), porque dice que son ricos y no quiere que algún día nos *afrenten*” (p. 20).

En este sentido, resulta interesante analizar la situación inicial de la novela. Al estado de convalecencia se asocian, por un lado, el aburrimiento y la ansiedad que caracterizan el estado de ánimo del protagonista. Por otro lado, existe un cierto desamparo: su madre pide "suetercitos y medias gruesas" (p. 19) para hacer frente a un crudo invierno que se avecina y, al parecer, su padre no tiene los recursos necesarios para comprarlos. La primera escena muestra ya un espectro bastante elocuente constituido por debilidad física, dependencia, carencia, medio inhóspito. Además, a las necesidades señaladas por la madre, la única respuesta es la siguiente: "Mi papá ha guardado silencio, ha bebido un jarro de agua y ha salido al trabajo" (p. 20).

Este es el punto de partida del relato y el primer recuerdo que se evoca. ¿Por qué se colocó en primer plano tal situación? Las necesidades económicas, afectivas y de salud del niño están secundadas por la pobreza, el silencio y el temor de sus padres a ser afrentados. No sería muy aventurado afirmar que, en realidad, esta escena alude metafóricamente a un cierto desamor que resintió el niño. Quizá sea un reproche velado, y al mismo tiempo inequívoco por velado, a la incapacidad paterna de dar abrigo y protección al niño convalesciente. Es una forma de decir "mis necesidades afectivas fueron mediocrementemente satisfechas. Mis demandas tuvieron como respuesta el silencio".

Romper el silencio se vuelve particularmente difícil cuando Agustín se encuentra frente a una compañera de juego. Entonces se vuelve "baboso" (p. 135) y le molesta ser tan "desguanguilado" (p. 136).

Además de los escasos recursos económicos y de la vergüenza por sus orígenes, las inhabilidades del protagonista tienen su origen en un hecho traumático: la muerte de su padre que lo arroja en un sentimiento de pérdida irreparable.

Quando se murió mi padre, sentí igual. Que todo se acababa para mí; como se ha acabado la tarde, y la alegría, y el gusto de ir con amigos, y la ilusión de salir al campo, y el deber de concurrir a la escuela; quisera que el sol no volviera a salir y todo fuera oscuridad para esconder mi tristeza y mi vergüenza. *Todo se ha acabado.* (p. 127)

¿Cómo se resuelve este déficit de competencia y qué pasa con ese sedimento renuente a la articulación que se ha ido acumulando a fuerza de no decidirse a hablar?

Por un lado, el protagonista se vuelve caviloso. Siente una necesidad de apartarse, de crearse para sí un espacio, acompañado del silencio, que lo mantenga alejado y al mismo tiempo protegido contra todo:

...escapé de la casa donde los treinta nos alojábamos. Cruzé un huerto claroscuro y, sobre una cerca de piedra que se adentraba en el lago, me senté a dialogar con el silencio luminoso. (p. 149)

Las repetidas frustraciones que experimenta lo llevan a huir de la sociedad para poder entregarse con toda libertad a sus ensueños. Ya que le está negada una satisfacción en lo inmediato, le queda sólo la fantasía. Ese espacio de la ilusión es una creación enteramente diegética en la que la "realidad" está suspendida. Esto permite la emergencia de una realidad diferente. Derivada directamente de los deseos insatisfechos del protagonista, la ensoñación otorga la categoría de verdadero a lo que la realidad obcecadamente niega:

...de lo que sueño, de lo que divago cuando me quedo largos ratos como distraído... (quisiera) platicarle lo que pienso ser de grande, y las aventuras que voy a tener, y las casas y monumentos que voy a construir, y el palacio con jardines y huertos que tendré para mí, a donde me gustaría que vinieras porque habrá muchas rosas de espina, y cascadas de jazmines, y árboles florecidos de azahar y muchas frutas, y fuentes de agua cantadoras, y pájaros" (p. 62)

En esta fantasía, la carencia se ha transformado en abundancia; la torpeza para expresarse se ha hecho relato; la incapacidad para elegir tema de conservación se ha convertido en aventuras. El protagonista aparece de una manera muy favorable: se ha vuelto un héroe. Precisamente porque es un castillo en el aire, esta divagación es-



tá cargada de significado. Cada uno de sus elementos debe ser sustituido por su contrario para poder intuir el estado emotivo del protagonista e imaginar la intensidad de la crisis por la que atraviesa. Tener que recurrir a una fantasía para satisfacer sus deseos, supone una renuncia a todo esfuerzo por alcanzarlo por otro medio y el acto mismo lleva implícito el hecho de que el sujeto ha asumido, consciente o inconscientemente, la propia incapacidad: la misma existencia de la fantasía revela hasta qué punto el personaje se siente derrotado para poder procurarse el objeto de sus deseos. Recuérdese que el mismo niño afirma "no quiero ver la luz", "quiero que se acabe el mundo" (p. 50).

Sin embargo, el ensueño no es la única solución. Los interminables monólogos y la palabra enquistada encuentran la posibilidad de ser articulados por medio de la pluma, la cual puede en efecto deslizarse sobre la hoja en blanco para construir el andamiaje de un diálogo silencioso ya que la narración pertenece al orden de lo imaginario. De esta forma la escritura aparece como una solución de compromiso. Es una especie de compensación. Ser escritor es una profesión adquirida por una misteriosa alquimia, producto de un mecanismo de defensa contra la depresión que permite drenar el absceso creado por la palabra lllagada. La lógica de esta dinámica consistiría fundamentalmente en consagrar una importante cantidad de energía para superar una carencia particularmente dolorosa cuya conciencia puede llevar a la auto-destrucción radical. La palabra, el relato y la literatura se ven de esta forma asociados a los instintos de vida más primitivos.

Evidentemente esto no constituye una explicación total del complejo fenómeno de la escritura de Yáñez. Pero en el caso de *Flor de juegos antiguos* no puede negarse la existencia de un deseo manifiesto (por parte del narrador) de resarcirse de lo que fue causa de tan repetidos fracasos y el hecho de que sólo a través del relato puede controlar los acontecimientos de los que fue originalmente sujeto pasivo. El narrador ya se ha convertido en sujeto de la enunciación, medio que encontró para abandonar la situación de víctima dominada por el capricho de las circunstancias. Pero, al mismo tiempo, descubrimos que hay en la escritura una cierta tendencia megalómana si nos ubicamos en la perspectiva del soñador incapaz de manipular acertadamente la articulación de una palabra que sistemáticamente se ha quedado en el intento y en la vacilación. Por todo lo anterior, quizá no sería errado buscar los orígenes de la escritura, su motor primero, en el caso de *Flor de juegos antiguos*, en una palabra alambicada y sometida a un largo y doloroso proceso de destilación.

Nombre y variaciones

¿Qué nombre dar al protagonista para evitar mencionarlo tan sólo por su función, lo cual hace de él un ser aún más diegético, una enteiquia que no existe más que en un espacio nominal puesto que no tiene un apelativo único e invariable? Desde un punto de vista lógico, se podría pensar que el protagonista debería estar condenado a un solo nombre. ¿O acaso la pluralidad de nombres designa una pluralidad de personajes y en tal caso la obra a la que nos enfrentamos no es una novela, sino "cuentos relacionados entre sí"?

A lo largo de *Flor de juegos antiguos* el protagonista es llamado de diferentes maneras: Agustín (p. 19); Mónico (p. 53);

Gabriel (p. 59); Anacleto (p. 74); Jacinto (p. 82); Mauro (p. 83); Jerónimo Leal (p. 102); Mangurico (p. 118); Fermín/Tildio (p. 109).

Tomando en consideración el hecho de que el protagonista de cada uno de los episodios tiene un nombre diferente, la crítica se precipitó a afirmar que *Flor de juegos antiguos* era una colección de cuentos.

Sin embargo, se ha pasado por alto el hecho de que hay tres constantes en la obra: por un lado, el personaje central siempre es un niño — un niño que además crece, siendo propiamente un niño al principio de la novela, y adolescente hacia el final. Por otro lado, el protagonista está colocado en un escenario de la provincia de México (que además es muy específico: Jalisco), a principios de siglo. Por último, ese protagonista participa en juegos y excursiones y siempre es sujeto y objeto central de la narración.

Es necesario considerar que las acciones que se relatan en diferentes capítulos tienen una secuencia manifiesta y existe un gran número de alusiones que interconectan los episodios.

Por último, no hay que olvidar que existe una serie de notaciones que permiten establecer un claro orden cronológico: el relato se inicia en el umbral del invierno; se menciona la inminencia de las posadas, las posadas, navidad, año nuevo, día de reyes...

La crítica también hizo caso omiso del hecho de que Agustín tiene una evolución interior a lo largo de la obra y de que posee una serie de atributos psicológicos que hacen de él una personalidad muy definida y precisa, a tal punto que las características que constituyen su perfil no pueden ser atribuidas a cualquier niño de esa edad.

No obstante, si en realidad se trata de un solo personaje ¿cómo explicar entonces el constante cambio de nombres?

Es bien sabido que un nombre propio pertenece a una amplia categoría de palabras que carecen de significado propio. Dependen del contexto y sólo tienen una función déctica.

Ese cambio constante quizá no sea más que una especie de figura retórica que consiste en renunciar a dar un solo nombre a una personalidad cambiante, que no se ha definido, vacilante. Los mudables estados de ánimo, además de expresados concretamente, estarían acompañados por una nominación también en constante alteración. De esta forma, la variedad de experiencias, la metamorfosis constante de su vida afectiva y el sentimiento de encontrarse frente a experiencias inéditas, a la vez profundas y marcadas con el sello de lo irrepitible, sería traducido por el recurso literario que consiste en servirse de un solo protagonista al que se le dan diversos nombres. Así, Agustín-Anacleto-Mónico-Gabriel-Jacinto-Mauro-Jerónimo Leal-Mangurico-Fermín/Tildio, es una sola persona a pesar de los nombres diferentes. Una persona diegética.

Tal pluralidad de nombres es paralela a una pluralidad de registros que adopta el estilo de Yáñez en *Flor de juegos antiguos* y cuyos extremos son: por un lado, trata de reproducir tanto el habla popular de los niños de la época, con sus tonos enfáticos y sus trastocamientos sintácticos, su preferencia por la interjección y el modo admirativo, como el carácter creador e inventivo de su léxico, en el cual se oculta un deseo de auto-afirmación, de ser diferente, de ser único, así como una necesidad de rebelión, que quizás en el fondo no sea más que la manifestación de tendencias parricidas.

En el otro extremo, se encuentran los fragmentos en los que hay una prosa castigada, que posee un gran dominio de formas retóricas complejas. Ejemplo de ello es la descripción del romance entre el sol, el viento y la laguna (p. 152-153).

Claroscuro del retrato

La naturaleza de las angustias del protagonista se precisa más con el relato de otros recuerdos. Un temor de castigo, el horror/fascinación ante el reconocimiento de tendencias sádicas y un paulatino conocimiento —o ¿mejor sería decir adivinación?— de la sexualidad, son tres aspectos que caracterizan la personalidad de Agustín. Estas dimensiones están profundamente relacionadas entre sí y sólo para describirlas se examinan por separado.

Agustín es presa de un temor-pánico frente a la figura paterna. A ella se le atribuye ante todo la función de castigar; él es quien levanta la “reata” amenazante, instrumento punitivo. En *Flor de juegos antiguos*, hay cuatro personajes que representan a la dimensión paterna: el cura de la parroquia, el director de la escuela, el padre de María de la Luz, y su propio padre. De manera esquemática, a los cuatro se les atribuyen las mismas características. Fragmentario y reducido a unos cuantos detalles, su retrato es el siguiente: tiene una mirada aterradora; unos “bigotazos”, un “vozarrón” y sus pies cumplen con la única función de dar patadas. Por el carácter monótono con el cual se repiten estos elementos no puede pensarse que sean gratuitos o contingentes.

En primer lugar, la mirada aterradora. Es sabido que a través de la mirada se manifiesta una de las principales funciones superyóicas: el hecho de ver, de observar, está asociado a la vigilancia en el acatamiento de la Ley. Sentirse vigilado, mirado, revela la sensación de coerción que experimenta el niño frente a la Ley. Y en ocasiones es índice tanto de un agudo sentimiento de culpa, como de la desaprobación, consciente o inconsciente, de la conducta propia.

El terror del que es víctima Agustín al calificar la mirada de las figuras paternas de “aterradora” pone de manifiesto toda esta variedad de sentimientos: desaprobación personal, sentimiento de culpabilidad y de aquí la necesidad del castigo que se ejecuta a través de los brazos descomunales del Padre y de sus pies (uno de los más comunes símbolos fálicos, dicho sea de paso).

Los bigotes y la voz —elementos secundarios de diferenciación sexual en el hombre— aparecen en aumentativo, como un procedimiento lingüístico para expresar el grado de magnificación al que se ha sometido la figura paterna y al mismo tiempo el sentimiento de pequeñez personal, frente a ese ser tan temido.

No hay que olvidar que cuando Agustín tiene que regresar a la escuela por la tarde, después de que se ha ido de pinta, tiene en mente la siguiente escena:

Me mandarán con el director, que le decimos Barbas de Chivo, y castigo seguro: el director es más endemoniado para castigar; y le da un gusto, que hasta se ríe cuando los muchachos hacen muecas de dolor; dicen que hasta a las profesoras le gusta castigar: ha de ser bonito ver eso, y que se ría, viéndolas sufrir, y se pase la mano por la boca, como saboreándose y limpiándose la baba que se le cae de puro gusto cuando ve que martiriza a alguien. (p. 102)

En esta fantasía el protagonista ha investido a la figura con autoridad con rasgos marcadamente sádicos y con una crueldad que al parecer no tiene límite. A pesar del miedo que le inspira, hay una identificación con esa figura masculina que aparece en una escena que sinecdóticamente podría asimilarse al acto sexual, que en la imaginación infantil se produce en medio de la violencia. En su fantasía —evocada y controlada completamente por el protagonista— Agustín se asocia a su placer, participa en esa especie de escena primitiva: el medio que encuentra para salir de la situación de “incapaz”⁷ es infligir, aunque sea imaginariamente, dolor.

⁷ Más presente que la figura paterna, la madre tiene voz en los recuerdos de Agustín. Lo que dice es muy preciso. Califica a nuestro protagonista de “muchacho indecente” (p. 59) y de “incapaz” (p. 46). Independientemente del significado que tuvieron estas palabras pronunciadas en un contexto determinado, lo que resulta interesante es que Agustín recuerde estos dos adjetivos que, dejando de lado el aspecto desaprobatario, tienen el prefijo *in-* que significa negación. Resultaría aventurado afirmar a partir de tan escasos índices que existiría un deseo de negación y una tendencia de castración por parte de su Madre. Sin embargo, no es posible descartar del todo esta tesis, sobre todo si se toman en consideración las tribulaciones de nuestro protagonista para afirmarse.



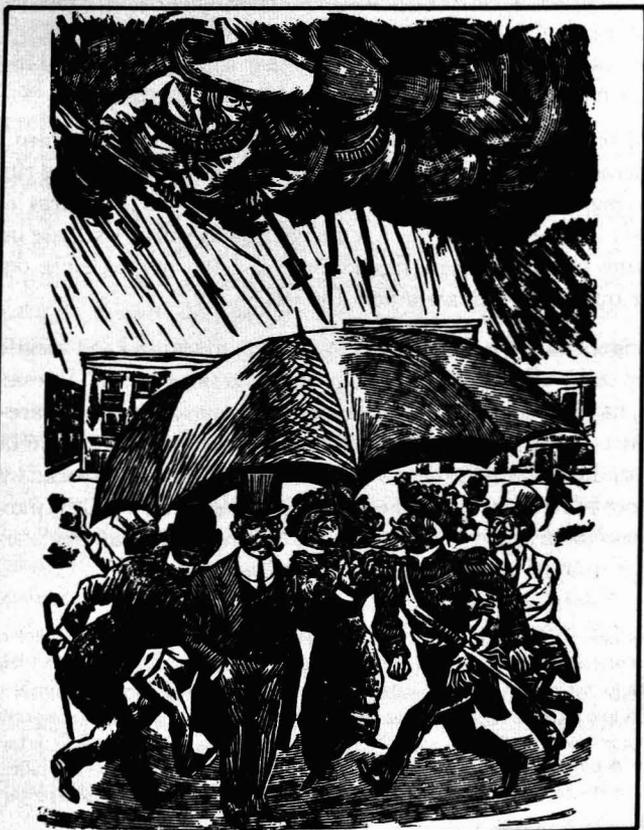
Pos pa' que luchamos

En efecto, el protagonista de los mil nombres, no sólo es el niño angustiado, "impotente" *avant la lettre*, torpe; también se entrega a fantasías de violencia en las cuales se metamorfosea en toro, en milano, en monstruo, en ser *omnipotente* ante víctimas indefensas: en sus delirios, las compañeras de juego son asimiladas a rosas frágiles que le gustaría abrir con su "cuerno":

"Yo recuerdo que en la fiebre veía un toro ensangrentado que le metía el cuerno a una muchachita indefensa que iba sola por el campo". (p. 82).

Todas sus ensoñaciones están pobladas de símbolos que representan los órganos sexuales y que hacen alusión inequívoca al acto sexual:

"Una de esas horas de mucha calentura veía en junto (sic) la jeringa y la alondra y el monstruo y el campo y la sangre



León de la Barra, el presidente blanco

y los quejidos y la rosa abierta y el clavel cerrado y los gestos del milano y el toro colorado comiendo perejil y los gritos de la niña... (p. 81)

Sin embargo es preciso señalar que todas estas imágenes aparecen únicamente en situaciones particulares: son estados febriles los que permiten su emergencia. En tanto que producto de una pesadilla, constituyen un índice elocuente del estado de crisis por el que atraviesa Agustín. Tal crisis se produce por el choque violento de dos fuerzas contrarias: por un lado, la emergencia brutal de pulsiones sexuales generadoras por su novedad (ante la conciencia que trata de hacer caso omiso de ellas) y por su fuerza, de un estado de desestabilización. Por el otro lado, la conciencia moral del protagonista trata de hacer frente a esas pulsiones y utiliza toda su energía para reprimirlas.

Al mismo tiempo que estas pesadillas revelan un estado crítico, permiten también a Agustín satisfacer algunos deseos: por un lado, al convertirse el niño torpe y tímido en el toro que embiste, se indemniza de alguna manera la imagen que se forma Agustín de sí mismo ya que esta fantasía aporta un correctivo a una realidad en la que sólo se cosechan fracasos. Por otro lado, Agustín tiene la oportunidad de drenar deseos de venganza: a través de los delirios puede castigar a esas niñas que se retiran aburridas o a las niñas a las que no se atreve siquiera a acercarse.

Evidentemente la represión es la que se impone en este conflicto. El capítulo final no deja la menor duda de ello. La ansiedad, la espera insoportable, la dependencia y el deseo de compañía de los capítulos iniciales han sido desplazados por un deseo de soledad y por un movimiento de huida de toda sociedad. Además, si al principio los personajes están claramente definidos y son cercanos al protagonista: la tía Paz, María de la Luz, Astrid..., en "Mar de mentiras" son objeto de narración elementos abstractos y neutros como el sol, la luna, la laguna, la noche.

Es indudable que el mayor acierto de Yañez en *Flor de juegos antiguos* es el haber descrito con gran habilidad la violencia con la que irrumpen las pulsiones sexuales en la evolución de un niño: la incomprensión de que son objeto esos impulsos, su paulatino reconocimiento por parte de la conciencia, la angustia generada por este conflicto, los repetidos fracasos que experimenta Agustín y su represión final.

Flor de juegos antiguos no es un libro nostálgico de una niñez edulcorada y falsa. De alguna manera es la confesión de un fracaso personal y un palimpsesto en el que no es difícil descubrir las huellas de la fractura de un ser.

Flor de juegos antiguos es el relato de una crisis en toda su amplitud y con todas sus repercusiones: crisis personal (marcada por grandes dosis de insatisfacción, incapacidad de conseguirla, franca desaprobación personal...); crisis interpersonal (inhabilidad de entablar relaciones que Agustín considera importantes); crisis grupal (constituida sobre todo por la definición personal como "incapaz" e "indecente" ante su madre; como infantil y amujerado frente a sus compañeros); crisis intergrupal (en la medida en la que el cambio de domicilio constituye para Agustín un acontecimiento de tal manera traumático que casi equivale a una especie de amputación). Tomando en consideración las escasas fuerzas de un niño frente a la intensidad de tal crisis, es comprensible que Agustín opte por la evasión y la soledad. ◇