

1986

El juego y el deseo en la obra de A. Skármeta

Maria Grazia Bannura-Spiga

Citas recomendadas

Bannura-Spiga, Maria Grazia (Otoño-Primavera 1986) "El juego y el deseo en la obra de A. Skármeta," *Inti: Revista de literatura hispánica*: No. 24, Article 12.

Available at: <http://digitalcommons.providence.edu/inti/vol1/iss24/12>

EL JUEGO Y EL DESEO EN LA OBRA DE A. SKÁRMETA

Maria Grazia Bannura-Spiga

Muchos escritores se interesaron por el mundo de la niñez y de la adolescencia. Antonio Skármeta centra su obra en estos periodos esenciales al hombre dando su visión de la "realidad" a través de ellos. Sus narraciones elaboran una verosimilitud y participan del dominio lúdico; los elementos estructurales y los personajes cobran dinamismo gracias al juego y al deseo. Estas dos temáticas, importantes y complementarias, sitúan el sistema literario de Skármeta en la banalidad de los protagonistas que son en general de sexo masculino. Las preocupaciones de los niños y de los adolescentes están canalizadas en múltiples modalidades que los colocan en el impulso positivo de la vida diaria.

Skármeta aplica en sus cuentos una estructura que traduce el orden de lo cotidiano:¹ geografía urbana identificable, cronología, objetos comunes y personajes ordinarios ponen de relieve la veracidad de los relatos. Forman la tela de fondo de los textos y cobran significación al integrarse a las dos dimensiones fundamentales de la narrativa de Skármeta: el juego y el deseo. Rompen la linealidad, el aspecto estático de los cuentos. Constituyen el terreno privilegiado de los niños y de los adolescentes, su expresión preferida para comunicar con el universo.

Las convenciones del juego son establecidas por los protagonistas mismos, quienes integran elementos que no son propios del sistema de las

actividades iúdicas. No crean clasificaciones cerradas: todo es pretexto para divertirse.

Las diferentes modalidades del juego aparecen bajo las mismas características y ligadas al deseo: la gratuidad (no producen bienes materiales), la ausencia de obligación, el placer en la participación y la evolución que implican.

El espacio es evocado a partir de recorridos en el seno mismo de las ciudades o de desplazamientos hacia las capitales. Los personajes desarrollan un juego geográfico multiplicando los vaivenes, acumulando las referencias de lugares precisos en el mundo urbano: nombres de calles, monumentos, sitios céntricos como por ejemplo en *"El ciclista de San Cristóbal": y de un solo envión de los pedales resbalé por la cuneta y me fui bordeando la Alameda hasta la Plaza Bulnes, y le ajusté la redondela a la plaza, y enseguida torcí a la izquierda hacia la boîte del Negro Tobar...* (p. 85).²

Toman la dimensión de trayectorias iniciáticas que marcan la búsqueda de la identidad de los jóvenes. Sienten la necesidad de definirse en relación con el espacio uterino, Santiago, como por ejemplo en *No pasó nada*.³ Los protagonistas huyen de la inmovilidad, realizan sus deseos de evasión, encuentran la autenticidad en el viaje como en *"La cenicienta en San Francisco"*,⁴ *"Una vuelta en el aire"*.⁵ El periplo constituye un aprendizaje del conocimiento de sí mismos y permite la exploración del mundo.

Los personajes difunden el juego en el sector temporal: son los ejes en las narraciones alrededor de los cuales se establecen el pasado, el presente y el futuro. Utilizan el juego de la memoria para reconstruir su propia historia. Recuerdan una época que surge llena de nostalgia como por ejemplo en *"Pescado"*:⁶ *Me acordé también de Juan Rivera ganando estrecho en fallo fotográfico y que nos fuimos a jugar bochas a lo del Turco y mi abuelo tenía así tanto de plata de lo del caballo del Juan y compramos un lechón asado y una garrapa y lo comimos esa noche en casa...* (p. 18).

Buscan la armonía a través de un tiempo idealizado. Se inventan un porvenir expresando sus deseos como por ejemplo en *"Pescado"*:⁷ *Algún día yo me mandaré a cambiar de ese pueblo. Viajarla al sur y me comeré un melón helado bajo un árbol ancho. Me imaginaba los árboles como toros* (pp. 26-27).

La trayectoria temporal del protagonista está reducida a su propia vivencia: son sus propias raíces que quiere reencontrar. Hay personajes que se integran a un proceso cronológico específico refiriéndose a seres verídicos, fechas, etc., que les permiten definirse en relación con la Historia, como por ejemplo en *No pasó nada*, y en *Soñé que la nieve ardía*.⁸

El juego se introduce en los elementos estructurales de las narraciones intentando traducir los problemas ontológicos de los protagonistas. Es también su manera de enfrentarse y de reproducir el mundo. Toda

expresión social de los niños y de los adolescentes aparece bajo el filtro de lo lúdico.

El sistema del juego integra al centro de sus posibilidades actividades como los deportes, las distracciones. Practicar el fútbol, el básquetball, el ciclismo, el pool, el ajedrez, etc., lleva a respetar reglas, apreciar el esfuerzo, vencer el obstáculo aceptado por el jugador. Se desarrollan en un tiempo y un espacio reducidos y se vuelven espectáculos donde los protagonistas quieren llamar la atención sobre sí mismos.

Paralelas a la "realidad", las diversiones son evocadas en sus elementos particulares: metalenguajes, uniformes, sistemas de valores... Ponen en escena adversarios en competencias organizadas como por ejemplo en "El ciclista...":⁹ *Mientras me ajustaba los pantaloncitos y apretaba con su elástico la camiseta, supe que iba a ganar la carrera* (p. 91).

En la experiencia del juego encuentran la posibilidad de compartir el placer de divertirse y en ella se desarrolla la amistad. Se hacen reconocer por el grupo y se afirman a través de los deportes como por ejemplo en "La composición":¹⁰ — *¡Gol! — gritó Pedro, y corrió hacia el centro de la cancha, esperando el abrazo de sus compañeros* (p. 192).

Los niños y los adolescentes traducen la búsqueda de lo afectivo en las actividades que practican. Estas se convierten en una manera de iniciarse a la vida. Es gracias al ajedrez que Pedro, el niño de "La composición", se vuelve solidario de sus padres. El juego se infiltra en la "realidad" para transformarla. Es un intermediario para tomar consciencia.

Dominado por el poder de la imaginación, permite realizar los deseos: dar una significación al ser en "El ciclista del San Cristóbal",¹¹ olvidar los fracasos amorosos en "El último tren",¹² desviar las pulsiones sexuales en "Básquetball",¹³ ascender en la jerarquía social en *Soñé que la nieve ardía*.¹⁴

Sólo en "Relaciones públicas"¹⁵ y *No pasó nada* — que retoma de manera idéntica el mismo episodio que el cuento de *El entusiasmo* —, la rivalidad impuesta en el juego desemboca en la violencia: aparece como un medio para enfocar la comunicación que nace entre los personajes. En estos dos relatos, el desafío y la agresividad participan del juego y llevan a la complicidad.

Los niños y los adolescentes se prestan también al placer de disfrazarse. Se proyectan en modelos, en estereotipos que les permiten huir de su cuerpo: la simulación y la invención les divierten. Buscan su identidad en reflejos ideales. Se apropian de su imagen atractiva. Son sobre todo los actores de películas hollywoodianas que codifican los comportamientos de los jóvenes, como por ejemplo en "Relaciones Públicas".¹⁶

Me pareció oírlo gemir y evoqué una película de Yon Wein donde el tipo le ponía la oreja en el corazón a uno que estaba baleado y todo, no como éste que tenía un simple descalabro en la cabeza, y decía que estaba vivo aún porque se oía ese ruido de tambor bencinero. Volví a darlo vuelta y me penetré claramente en los oídos el tiqueteo (p. 32).

Tienen conciencia del simulacro y designan irónicamente la máscara deseada que quieren llevar: el cine les permite convertirse por un instante en héroes, en seductores. El mundo de las películas interpenetra las narraciones. La ficción se refiere a la ficción sirviéndose de técnicas cinematográficas: los protagonistas se vuelven cámaras que enfocan personajes y acciones con primeros planos, flash-backs, elipsis, etc..

Las numerosas referencias al cine muestran su importancia en el imaginario de los niños y los adolescentes que quieren imitar, reproducir el papel dominado por la virilidad, la fuerza. Revelan sus preocupaciones por los éxitos sexuales.

La búsqueda del erotismo es una obsesión y una fuente de placer. El juego se instala dentro de las relaciones amorosas que obedecen a un código. Las muchachas surgen sin identidad a través de la mirada de los jóvenes que son en general los narradores-actores de los relatos. Son objetos de deseo y estereotipos de lo femenino: son tontas, sentimentales, etc.. Una visión antitética las define: tienen un aspecto ideal y uno sexual. Las muchachas pertenecen a un mundo mítico pero atraen menosprecio, como en "Basketball":¹⁷ *Por arriba de la mata de pelo castaño, del severo moño de liceana burra, el sol ya la estaba haciendo una especie de arcángel* (p. 160). El odio surge: *Yo quise decirle que no la había besado.... Yo quise decirle que todo había sido apenas un intento de asesinato* (p. 168). Culmina en hostilidad, en agresividad: el protagonista usa la violencia y fuerza a Erika: *La agarré de la cintura y la fui metiendo a los camarines lo juro por mi madre. No sé con cuál mano estiré la colchoneta, ni con qué dolor de ella la penetré...* (p. 168).

Las muchachas dan valor a los adolescentes como en un efecto de claroscuro. El contacto entre los dos sexos es visto como un juego donde la iniciativa y la seducción son propias del orden masculino y aceptadas por las chicas. La conquista de las muchachas se vuelve ceremonial, con un culto de lo sensorial: vista, tacto, olfato y gusto constituyen un descubrimiento lúdico de sí y de la pareja.

El amor carnal es un instante breve de comunicación corporal, un refugio momentáneo contra la soledad. La brevedad rige las relaciones entre los jóvenes. Las muchachas son la preocupación principal de los adolescentes pero están apartadas de su mundo, aisladas en su silencio. Están sometidas a la represión social o al deseo de posesión que los protagonistas sienten por ellas.

El deseo de iniciarse en el sentido profundo de la vida se da en una lucha contra la muerte, en la sexualidad. En algunos cuentos, los personajes viven un acercamiento a la muerte. El pánico del abismo desemboca en una muerte y un vuelo ritual: exaltan el absoluto del momento fatal. Los protagonistas surgen íntegros de este encuentro, como en "El ciclista...":¹⁸

y por un instante tuve los ojos entreabiertos sobre el abismo y debí apretar así duramente fuertemente las pestañas para que todo Santiago no se lanzase a flotar y me ahogase llevándome alto y luego me precipitara.... Bastaba que yo pedaleara más fuerte y ganara esa carrera para que se la jugara a mi muerte... (p. 93).

El vuelo y la muerte están evocados bajo el filtro del misticismo;¹⁹ los personajes superan el obstáculo y resultan agrandados. Se revelan a sí mismos y llegan a la madurez. Un paralelismo se establece entre el vértigo de la experiencia mística y la cotidianidad. La escritura misma imita el movimiento de las alas de un pájaro con repeticiones binarias para expresar la ascensión y las diferentes etapas místicas.

También el acto sexual desencadena un vuelo y reconcilia la muerte con el deseo. Destruye los límites de lo racional y acerca los adolescentes a lo divino: mueren y renacen diferentes. Se vuelven ángeles, pájaros. A través de la posesión efímera de las muchachas, los protagonistas comulgan con el cosmos en un rito de unión total, un acto de fe voluptuoso. El éxtasis lleva a los protagonistas a reconciliarse con la vida; experimentan un salto ontológico. Esta experiencia desemboca en la necesidad de perpetuarse en la creación literaria. Skármeta introduce su propia imagen de joven escritor: algunos cuentos se vuelven espejos que reflejan la génesis interna de las narraciones, como por ejemplo "Básketball": *No volví a jugar básketball. Años después publiqué un libro de cuentos y hace poco terminé mi primera novela* (p. 170).

Se constata claramente una evolución en la obra de A. Skármeta. Los protagonistas de *El entusiasmo*, publicado en 1967, y de *Desnudo en el tejado*, publicado en 1969, están sumergidos en un presente que no controlan e intentan definirse como individuos. A partir de *Tiro libre* (1973), éstos quieren participar del proceso social, como por ejemplo en "Balada para un gordo": — *¿Vamos a aguantarlo? — gritó. — Hay paro nacional para que el gobierno pague el cincuenta por ciento. ¡Hay paro nacional y nosotros aquí hueveando!* (p. 141).

Introducen el deseo en el campo de la política: se enfrentan a una sociedad que no los satisface. Fuertes de convicciones, quieren modificarla, cambiarla. Con esta temática, Skármeta pasa del género del cuento a la novela.

En *Soñé que la nieve ardía* (1979) y *No pasó nada* (1980), los personajes se arman de persuasión y se caracterizan por sus aspectos positivos. En oposición a ellos, algunos personajes aparecen como adversarios de la experiencia de la Unidad Popular. Una mirada neutra los describe pero están claramente diferenciados: el protagonista de "Primera Preparatoria" de *Tiro libre* es cobarde; el de "Enroque"²⁰ es homosexual; el de "El cigarrillo"²¹ se acopla con una mujer más vieja y de estatus social más alto renegando de su condición. Los héroes de los dos últimos cuentos citados utilizan la violencia: participan de atentados sangrientos contra militantes de izquierda sin defensa.

Skármeta establece un puente entre sus diferentes narraciones para traducir el movimiento histórico chileno de los años 70: repite la presencia del personaje "El gordo" (o guatón Osorio) puesto en escena en "Balada para un gordo", asesinado en *Soñé que la nieve ardía* y resucitado como resistente en *No pasó nada*. Simboliza el desplazamiento del campo en el cual se manifiesta el deseo.

Los jóvenes encuentran una materialización de sus deseos y una definición de sí mismos en un discurso y una acción política precisa en los últimos escritos de Skármeta.

El juego y el deseo son los modos de expresión específicos de los niños y los adolescentes en la obra de Skármeta. Estos aparecen cándidos e inocentes a través de las actividades lúdicas, las que ligadas estrechamente al deseo, forman una manera de afirmar la identidad de los protagonistas. Los impulsa a actuar. Representan fundamentalmente una forma de socialización: en su seno todas las experiencias son positivas.

El deseo es la toma de conciencia de una ausencia; empuja hacia el objeto que se quiere poseer. Constituye con el juego una estructura que lleva los personajes a evolucionar.

Skármeta muestra los protagonistas como héroes solitarios que reproducen el ideal dominante, "machista", y que hacen su aprendizaje en la vida. Esencialmente positivos, le permiten dar una visión optimista del mundo; en sus narraciones no se plantean los aspectos complejos de los niños y de los adolescentes. Tampoco se cuestionan sus actitudes. En los relatos, se repite el mismo esquema: un niño o un adolescente tiene que sobrepasar un obstáculo para evolucionar. Aplicado a las novelas, esto vuelve los personajes un poco maniqueístas, los hace carentes de psicología.

Skármeta se sirve de ellos para expresar su confianza en la vida. La sencillez y la banalidad de los protagonistas se vuelven mecanismos literarios para comunicar con eficacia lo que para el autor los niños y los adolescentes representan: la esperanza y el entusiasmo.

NOTAS

- 1 *Mi intento es acercarme a eso que podemos llamar "lo medio", "lo común", con una perspectiva enaltecedora*, dice a Jorge Laforgue, "Entrevista con Antonio Skármeta", en *Hispanamérica*, 7 (1974), 56.
- 2 Antonio Skármeta, *Novios solitarios* (Buenos Aires: Ed. Losada, 1975). Incluye cuatro cuentos de *El entusiasmo* (1967), y *Desnudo en el tejado* (1969).
- 3 Skármeta, *No pasó nada* (Barcelona: Ed. Pomaire, 1980).
- 4 Ver Supra 2.
- 5 Ibid..
- 6 Skármeta, *Tiro libre* (Buenos Aires: Siglo XXI, 1975).
- 7 Ibid..
- 8 Skármeta, *Soñé que la nieve ardía* (Barcelona: Planeta, 1975).
- 9 Ver Supra 2.
- 10 Skármeta, "La composición", en *Araucaria de Chile*, 2 (1979), 191-92.
- 11 Ver Supra 2.
- 12 Ibid..
- 13 Ibid..
- 14 Ver Supra 8.
- 15 Ver Supra 2.
- 16 Ibid..
- 17 Ibid..
- 18 Ibid..
- 19 Ariel Dorfmann, "¿Volar? Un estudio comparativo en la narrativa de Skármeta y Edwards", en *Ensayos quemados en Chile: inocencia y colonialismo* (Buenos Aires: Ediciones de La Flor, 1974).
- 20 Ver Supra 6.
- 21 Ibid..