

La Tienda de Muñecos o el umbral de una prédica novedosa

Beatriz Pineda de Sansone

Garmendia o la locura lúdica

Entrar en la «Tienda de Muñecos», recorrer los pasillos de trastienda, tropezar con los guerreros, a quienes debemos largas horas de paz; caer el suelo y rebuscar en una vieja caja atiborrada de sabios, profesores, doctores y otras eminencias; presenciar, con asombro la necesaria soledad y apartamentos en que estos letrados se encuentran es entender la actitud de Garmendia ante la vida. Es la realidad versus la irrealidad. Puede pensarse en el manejo simbólico de realidades inmediatas al entorno del hombre o en la postulación de la realidad de lo que creíamos imaginario y por lo tanto la irrealidad de lo que creemos real. Por deducción o por contagio del mundo del misterio se llega a dudar de nuestra propia consistencia. Lo otro, -«El Difunto yo», «El Cuarto de los Duendes», «Entre Héroes», «El Alma», «El Cuento Ficticio»-, no sólo nos contagia de irrealidad, también nos hace pensar en un nuevo postulado, en un nuevo sacerdocio.

La Tienda de Muñecos puede interpretarse como el origen y el postulado de un juego formal que nuestro autor inicia, y desde donde hereda a su vez, toda una concepción de la vida. A simple vista estos dos términos juego, formal-, nos parecen contrapuestos, porque en nuestra conciencia el juego se opone a lo serio. Pero el juego puede ser muy bien algo serio. Los niños, los jugadores de fútbol y los de ajedrez, juegan con la más profunda seriedad y no sienten la menor inclinación a reír. «El hombre juega, como niño, por gusto y recreo, dice Johan Huizinga (*Homo Ludens*), por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel: juegos de belleza y juegos sacros. Para Platón se daba, sin reserva alguna, esta identidad entre el juego y la acción sacra. No tenía reparo en incluir las cosas sagradas en la categoría de juego. Hay que proceder seriamente en las cosas series y no al revés. Dios es, por naturaleza, digno de la más santa seriedad. Pero el hombre ha sido hecho para ser un juguete

de Dios, y esto es lo mejor en él. Por esto tiene que vivir la vida de esta manera, jugando los más bellos juegos, con un sentido contrario al de ahora».

Vemos entonces cómo, según la identificación platónica del juego y lo sacro, lo sagrado no desmerece porque se le califique de juego. Por el contrario, el juego queda exaltado porque su concepto se eleva hasta las regiones más altas del espíritu. Recordaremos aquí que entre las características formales del juego, la más importante era la abstracción especial de la acción del curso de la vida corriente. Se demarca, material o idealmente, un espacio cerrado, separado del ambiente cotidiano, que es el que aparece demarcado en «La Tienda de Muñecos», y en este espacio, la tienda y trastienda, se desarrolla el juego, y en él valen las reglas.

También la demarcación de un lugar sagrado es el primero de toda acción sacra. Esta exigencia de apartamiento es, en el culto, incluyendo la magia y la vida jurídica, de significación mayor que la meramente espacial o temporal. «La Tienda de Muñecos» supone un rito de iniciación y consagración, y tanto para el ejecutante como para el iniciado, requiere situaciones artificialmente aisladoras. Siempre que se trata de profesión de votos, de recepción en una orden o en una hermandad, de conjuración y sociedad secreta, nos encontramos, en una forma u otra, con esta demarca-

ción. El hechicero, **el vidente**, el sacrificador comienzan demarcando el lugar sagrado. El sacramento y el misterio suponen un lugar consagrado.

Garmendia es aquí el profeta, por lo tanto, es el hombre de visión y conocimiento; y al mismo tiempo, es el sacerdote que traslada la visión al lenguaje que el pueblo puede entender.

*...viendo en mi persona el heredero que le sucedería **en el gobierno de la tienda, me enseñaba los austros proceder de un hombre de mando.***

*Así transcurrieron largos años, **hasta que yo vine a ser un hombre maduro** y mi padrino un anciano idéntico al abuelo que conocí en **mi niñez**. **Habitábamos aún la trastienda, donde apenas si con mucha dificultad podíamos movernos entre los muñecos. Allí había nacido yo (...)***

Si tomamos en cuenta lo antes dicho: «La Tienda de Muñecos» y «El Cuento Ficticio» representan el postulado, la regla de un juego formal que se desarrolla gradualmente en los cuentos subsiguientes del libro. «La Tienda de Muñecos», en sí misma, constituye un espacio demarcado -tienda y trastienda-, en este campo existe un orden propio y absoluto, y este rasgo positivo es característico del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. El juego exige un orden absoluto. La desviación más pequeña lo estropea todo.

Muerto mi abuelo, mi padrino tampoco me permitió jugar con los muñecos, que

permanecieron en los estantes de la tienda, clasificados en orden riguroso, sometidos a una estricta jerarquía...

Me desasíde él sin violencia, y señalándole con el dedo el sacerdote, el feo doctor, las blancas enfermeras, muñecos en desorden junto al lecho, le hice señas de que los pusiera otra vez en sus puestos...:

Esta conexión íntima con el aspecto de orden vincula al juego con el factor estético: el impulso de crear una forma ordenada que en definitiva anima al juego en todas sus figuras. El juego tiende, en cierta medida, a ser bello.

Un diálogo constante con la divinidad

La sorprendente uniformidad de los ritos de consagración en todo el mundo nos indica que tales ritos arraigan en un rasgo primordial y fundamental del espíritu humano. Generalmente esta uniformidad de formas culturales se suele explicar por una causa lógica, ya que la necesidad de demarcación y apartamiento se debería a la preocupación de defender lo consagrado de las influencias dañinas de fuera, que serían especialmente peligrosas consagrado cuando lo sobra.

*... Heriberto, a su modo de ver, no tenía más seso que los muñecos en cuyo constante comercio había concluido por adquirir costumbres frívolas y afeminadas, a tal punto subían en este particular sus escrúpulos que desconfiaba de aquellos muñecos que habían salido de la tienda alguna vez, llevados por Heriberto, sin ser vendidos en definitiva.
Me flaquean las piernas -continuó, to-*

mándome afectuosamente la mano- y no puedo ya recorrer sin fatiga la corta distancia que te separa de los bandidos.

Podemos notar el gozo de Garmendia unido al juego, el cual no sólo se trasmite en tensión, sino también, en elevación. Los dos polos del estado de ánimo propio del juego son el abandono y el éxtasis.

Las «ideas» de Garmendia no son algo intangible o invisible, sino algo que se puede ver y percibir plásticamente; lo conceptual tiene en él valor perceptual. Probablemente, Garmendia sabía bien que la palabra **idea** significa originariamente aspecto exterior, apariencia, forma. La palabra teoría significaba la acción de ver, de contemplar, de observar. De allí que su idea esté dotada de forma. Es así cómo su teoría puede visualizarse, lo mismo que su concepción de la sociedad, como una gigantesca arquitectura.

Se insiste aquí, por otra parte, en la necesidad de no tomar por explicaciones lo que no son sino metáforas.

La obra garmendiana está sembrada de contraposiciones, todas encaminadas a precisar los efectos morales, psicológicos y hasta fisiológicos de una realidad decadente.

«La Realidad Circundante» puede ser la mejor parodia a los efectos de la alienación. Si la alienación es, en su última raíz, una suerte de separación de sí mismo, un desdoblamiento.

Un gran número de personas (...), están mal adaptadas o no lo están absolutamen-

te a las condiciones del mundo en que viven. Carecen de la importante facultad de adaptarse al medio ambiente (...)

Luego dice:

Lo mantenía, en alto -aparato adaptador-, en la punta de los dedos, como una hostia consagrada delante de los fieles creyentes.

A falta de un Dios, parece aludir el autor en «El Alma», preciso será afe-rrarse al invento, a las transformaciones tecnológicas, al poder. Este pequeño aparato «prestará invalorable servicios a los hombres reales, o que tal se dicen, no provistos por la naturaleza de la preciosa capacidad especial antedicha».

Lamento no haber traído de mi celeste correría como se acostumbra después de un viaje, algún recuerdo o reliquia. Por ejemplo, varios pedazos de oro arrancados de aquella preciosa puerta. A mi regreso parientes y amigos se los hubieran disputado con fervoroso ardor, porque son sumamente cristianos y todos de una gran piedad.

Por otra parte, toda esta situación se está comparando muy veladamente con la religión. A falta de un Dios, el hombre se entrega a una cosa, a un ídolo sin vida. El hombre transfiere sus propias pasiones y cualidades al ídolo. Cuando más se empobrece el mismo, tanto mayor y más fuerte se hace el ídolo. «El ídolo, dice Fromm (*Y Seréis como Dioses*), es la forma alienada de la experiencia de sí mismo que tiene el hombre». Al adorar al ídolo, el hombre adora su yo, se iden-

tifica con un aspecto parcial de su yo, el hombre se autolimita, pierde su totalidad, como ser humano y cesa de crecer. En la sumisión al ídolo encuentra la sombra, aunque **no la sustancia**, de su yo. El ídolo es un objeto y no está vivo. Dios, en cambio, es un proceso viviente, no se ha concluido como una cosa, por ello, **no tiene nombre**, solamente **los ídolos tienen nombre**.

El hombre, intentando ser como Dios, es **un sistema** abierto. Por ello, en «El Alma», Garmendia cambia su alma al demonio por algo **igualmente** invalorable: **el don de mentir, que no es otro, que el don de crear**, de inventar, de hechizar, de encantar, y con todo esto este valiosísimo **don, nuestro autor** «se haría con el tiempo de otra alma y otro cielo».

Por ello nos dice en «El Cuento Ficticio»: «hubo un tiempo en el que los héroes de historias éramos todos perfectos y felices al extremo de ser completamente inverosímiles». Casi le faltó decirnos: hubo **un tiempo en** que los hombres de perfectos, felices e ingenuos que éramos nos parecíamos a Dios. Por eso, cuantos se arriesgaron a desandar la realidad, incluyendo sus detractores, se acercaron a alabar y celebrar su nombre, cuando su nombre se alaba ya por sí solo y se celebra por sí solo.

Estas declaraciones nos acercan al texto bíblico (Ex. 3:14), que expresa:

Yo soy el que soy. Mi nombre es sin nombre.

Maimónides dice: «Moisés, el más sabio de los hombres, pidió dos cosas a Dios, y recibió respuesta a ambas. Lo primero que pidió a Dios fue que le hiciera conocer sus atributos y Dios prometió que le permitiría conocer todos sus atributos, y que éstos no eran otros que sus acciones. También le dijo que su verdadera esencia no podía percibirse, y le indicó un método mediante el cual obtendría el conocimiento más completo de Dios que le es dado adquirir a un hombre».

Cuando Garmendia, en «El Alma», lamenta no haber traído de su celeste correría una reliquia o recuerdo, por ejemplo, algunos pedazos de oro de aquella preciosa **puerta**, parece estar censurando a los cristianos, primero, su afán por el poder, representado aquí por el oro; y segundo, su tendencia a adorar ídolos.

La puerta en el simbolismo cristiano da acceso a la revelación, pues sobrevienen las armonías del universo. La puerta del templo conduce a la vida eterna, al paraíso celestial. Cristo dijo: «Yo soy **la puerta** y el que entre por mí estará salvado».

Si la Puerta es Dios-hijo entonces una reliquia o recuerdo de aquella «preciosa puerta» constituye un ídolo. Se está planteando acá la contradicción entre la idolatría y el reconocimiento de Dios; en último análisis, la contradicción entre el amor a la muerte y el amor a la vida.

Podríamos decir que los cuentos de *La Tienda de Muñecos* son como frailes que marchan, densos de pensamientos y preocupaciones divinas por los amplios y limpios corredores de un **monasterio**. Los textos de Garmendia no sólo son religiosos, por cuanto están atados a la idea de la divinidad, de la luz, de la ficción; sino también en el otro sentido que Aulo Gelio daba al adjetivo *religiosus*, que quiere decir, escrupuloso, cuidadoso, preocupado por los detalles y la perfección. La obra garmendiana nos deja escuchar un diálogo constante con la divinidad, con una religión que implica la fe en un Dios sin nombre, en la unificación final de todos los hombres, en la libertad completa de cada individuo ya proclamada en su «Viaje al país de las nubes» incluido en «Narración de las Nubes». Recordaremos aquí que la presencia invisible de Dios se suele simbolizar por medio de una nube, y se le atribuye el blanco; síntesis de todos los colores.

*No vacilé en subir por una escala dé
tenues nubecillas (...); y a medida que lo
hacía iba descubriendo un vasto panorama
que abarcaba el conjunto de los países
que moran en las nubes (...)*

*Llegando a lo más alto de la escalera,
entreví en el horizonte lejano a una luz
dorada, las apariencias de una ciudad
hacia donde se dirigían todas las nubes».
Me senté a llorar mi dolor.
(...), me abismé profundamente en la me-
ditación...*

El Círculo en Garmendia

Si nos acercamos al «Cuarto de los Duendes», presenciamos con asombro el juego en torno a Garmendia, su agitada danza en círculos, caemos ebrios con la botella vacía y los cabellos en desorden; recorremos la infancia y el azul con **ilusión** y miedo, nos estremecemos ante la posibilidad de nuestra irrealidad, de nuestra conversación con seres fantásticos. Duendecillos que se resisten al dominio absoluto de la razón o al de la mera realidad; descontentos y fatigados, deshechos en hilachas; círculos que nos revela una preocupación interna por la eternidad y la perfección: globos, ojos, movimientos circulares, plazas, hostias, círculo de oyentes, lunas. Signos que nos remiten a la sujeción de la ley universal del devenir, del nacimiento y de la muerte.

El círculo, tan frecuente en la obra garmendiana, **es el símbolo universal de la eternidad**. Como emblema divino, representa la perfección y la eternidad de Dios. Al círculo corresponde la rueda. El círculo como la rueda o la esfera es un símbolo del dinamismo psíquico.

Hornes Menghin, opina con respecto al estilo geométrico, que es en primer lugar un estilo femenino. Tiene carácter femenino y lleva al mismo tiempo la huella de la disciplina y la domesticación.

El estilo geométrico se puede rela-

cionar con el vigor y la delicadeza; opuesto al ascético y dominante, representado por el espíritu masculino. En la escritura de Garmendia hay profusión de figuras geométricas.

En «La Tuna de Oro», por ejemplo, encontramos que nuestro autor Se ubica a sí mismo en una **mesa cuadrada** que está ubicada en el centro del amplio comedor del hotel, donde reside como pensionista fijo, y alude «ya pueden imaginarse cuántas cosas no vería pasar **en torno mío**».

El cuadro en contraste con el círculo, simboliza la tierra y la existencia humana. El cuadrado es sobre todo el símbolo de la totalidad. Por ello afirmamos en este trabajo, que *La Tienda de Muñecos* se opone a *La Tuna de Oro*, precisamente, porque en la primera, nuestro autor realiza un viaje al sueño; al vientre materno, y esta constituye una experiencia íntima, en marcado contraste con su expedición entre los seres humanos terrestres. Pero como ser religioso que es nuestro autor, todo este muestrario de gentes circulaba en torno a él. En dos oportunidades, el propio autor, se ubica en el centro de un círculo: «En el Cuarto de los Duendes», y en el inicio de «La Tuna de Oro». «El profeta que se coloca a sí mismo en el centro de un círculo -dice Fromm-, se convierte **en guía hacia la libertad**». También la Tuna representa la miseria y el desorden, opuesto al orden

riguroso, a la belleza que prevalecen en La Tienda de Muñecos.

«La tuna» -dice-, «estaba llena de pasadizos, romanillas, rincones y vericuetos». En otras palabras, de líneas y ángulos.

Sólo aquellos que no han nacido en la esclavitud pueden arribar a la tierra prometida

(Exodo, 34: 13-14).

El profeta que, aunque sea por un momento, se pone a sí mismo en el centro, demuestra, que no está preparado para ser el guía en la libertad, sino solamente hacia la libertad.

En «El Cuarto de los Duendes» expresa:

Se escurrió por entre mis piernas al mismo tiempo que caían del techo innumerables duendecillos semejantes a él. Ágiles, inquietos y diminutos, de figurillas absurdas y raras, de fisonomías imposibles de fijar, agitándose siempre con movimientos rítmicos a la vez que disparatados, acabaron por tomarse de las manos y encerrarme dentro de un círculo móvil, danzando en torno mío.

Sus círculos se hacían más numerosos, rápidos y confusos.

Una especie de danza está denotada en el texto. La danza encierra gran variedad de significaciones simbólicas, especialmente, en su raíz más primitiva, racial o popular. Las danzas de iniciación a la pubertad, nupciales, guerreras, venatorias, macabras, etc. El autor parece aludir aquí a la celebración del inicio de una consagración, dé un sacerdocio, profeta o guía.

Recordemos que el papel y función de los **profetas**, el primero de los cuales fue Moisés, es anunciar al hombre que hay Dios, y que el fin del hombre es llegar a ser plenamente humano. Esto significa hacerse semejante a Dios. Creer que la salvación individual va unida a la salvación de la sociedad. **Su tarea es establecer una sociedad gobernada por el amor, la justicia y la verdad.**

Veamos como Garmendia ejemplifica el texto anterior, en esta cita tomada de «Entre Héroes»:

Practico mi deber, mi deber, no más, me dijo, para con mis semejantes del libro en la miseria o en la angustia. Salvarlos y ayudarlos: he ahí mi exclusiva preocupación de cada hora. Mejorar las condiciones de existencia de los habitantes (...), cambiar el régimen a que están sometidos los naturales del volumen (...)

El profeta es un revelador de la verdad; eso fueron Lao Tsé y Buda. Pero al mismo tiempo es un dirigente político, **profundamente preocupado por la acción política y la justicia social**. Mientras el hombre elija el camino equivocado en su acción política, el profeta no puede dejar de ser un disidente y un revolucionario. Garmendia nos hable aquí de un cambio en las instituciones políticas, económicas y sociales de la nación, y esto, no es otra cosa que una revolución. El sufrimiento, dice Fromm, provoca la rebelión; la rebelión provoca la emancipación de la esclavitud; la

emancipación de la esclavitud puede conducir eventualmente a la emancipación para **una vida nueva**. El profeta ve la inseparable conexión entre la fuerza espiritual y el destino histórico. El ve la realidad moral que subyace a la realidad social y política.

Como podemos ver, la identificación de Garmendia con los héroes y los duendes, presente en «El Cuento Ficticio», y «En el Cuarto de los Duendes», es notoria. Garmendia asume la dimensión heroica del profeta, quien penetra el sagrado misterio del universo y lo revela. A su vez, manifiesta su encantamiento entre los duendes, que no son, sino la representación simbólica del secreto divino, manifestando a todo el mundo, pero visto por muy pocos o por ninguno. De esa penetración, presente en el «Cuarto de los Duendes», en «El Cuento Ficticio», en «La Narración de las Nubes», y en «El Alma», regresará a comunicarnos las impresiones, a transmitirnos el conocimiento metafísico de las cosas. Esta identidad entre poeta y profeta, antes citada por Thomas Carlyle en *Los Héroes*, entendido este último como enviado de Dios, se repite en Julio Garmendia. En su obra, están dadas las dos cualidades esenciales que caracteriza al profeta y al poeta: revelación de la divinidad y aprehensión de la belleza por medio de la palabra.

Anteriormente dijimos que el profeta es un revelador de la verdad, pero

al mismo tiempo es un dirigente político, preocupado por la acción política y la justicia social. El dirigente político utiliza arte o traza para conducir un asunto o emplear los medios para alcanzar un fin determinado.

Nuestro poeta-profeta, no puede dejar de ser un disidente y un revolucionario. En «La Tienda de Muñecos», Garmendia nos revela que su padrino, muerto su abuelo, «imponía a los muñecos el principio de autoridad y el respeto supersticioso al orden y las costumbres establecidas desde antaño en la tienda. Juzgaba su padrino, que era conveniente inspirarles temor y tratarlos con dureza a fin de evitar la confusión, el desorden, la anarquía, portadores de ruina, así en los humildes tenduchos como en los grandes imperios». De esta forma fue educado nuestro autor, ya que él era **la persona que heredaría el gobierno de la tienda**.

El padrino de Garmendia opinaba que Heriberto, el mozo que servía en el negocio, se podía equiparar con los peores muñecos de cuerda y le trataba igual que a los maromeros de madera y los payasos de serrín, muy de moda entonces. Pensaba también, que Heriberto no tenía sesos y que en el constante comercio había terminado por adquirir costumbres frívolas y afeeminadas. De forma que, a los muñecos que habían salido de la tienda alguna vez, llevados por la mano del

joven, acabó por separarlos de los demás, sospechando, tal vez, que habían adquirido hábitos perniciosos.

«El verdadero fin del poeta, dice Aristóteles, no es sino aprovechar introduciendo las virtudes, y extirpando los vicios de los ánimos de los ciudadanos. Y esto lo consigue purgándolos de aquellas pasiones de las cuales nacen y dependen muchas de las cosas adversas».

Y refiriéndose a la tragedia, dice: «Todos los hombres están expuestos al temor y la compasión, emociones sobre las que y mediante las cuales opera la Tragedia» (Política V. 7,1342 a 57). La concepción de la catarsis, derivada de una concepción que a través de Platón se remonta a Demócrito, consiste en tratar el temperamento más o menos emotivo del espectador con emociones provocadas. «En realidad, la catarsis musical con la que se identifica la catarsis poética es presentada por Aristóteles como una operación entre médica y orgiástica, mediante la cual los hombres hallan desahogo para sus pasiones y, en consecuencia, se sienten aligerados y alegres» (García Yebra: «Comentarios a la poética de Aristóteles»). Por consiguiente la catarsis es placer, es desahogo, es alivio, es liberación: alivio de aquel terror que atenazaba y mordía el corazón en la temblorosa espera de la catástrofe; desahogo de aquella compasión que,

retenida antes y como congelada entre las sombras del oscuro destino, rompe ahora y rebosa frente a la catástrofe irreparable. Y así la catarsis es también clarificación y purificación: es el retorno del alma desde la incertidumbre a la certeza, desde el desconocimiento al conocimiento, desde la oscuridad a la luz, desde la turbación al orden y al equilibrio.

En «La Tienda de Muñecos» es patente esta incertidumbre y esta certeza. El llanto de Heriberto que se halla en el rincón de la trastienda, a oscuras y solo, con su cabeza cogida entre las manos, ante la inminente muerte del padrino, nos revela la certeza de Garmendia, el conocimiento de la catástrofe.

Se sucedían tres generaciones en el gobierno de la tienda. Muerto su abuelo, tomó el mando su padrino. No era posible, revela el propio autor, quien los amó entrañablemente a ambos, considerar con ligereza a aquellos a quienes adeudaban el precioso don de la existencia.

La Trinidad está representada aquí por el abuelo, el padrino y el ahijado: en el tres, dice Aeppli, hay un elemento de la voluntad, de la idea; tiene el tres algo de combativo, de viril. En el cristianismo, la triple aparición de todopoderoso está representada por la trinidad del Padre, el Hijo y el Espíritu Santo, que son tres y no obstante uno solo.

Así transcurrieron largos años, hasta que yo vine a ser un hombre maduro y mi padrino un anciano idéntico al abuelo que conocí en mi niñez.

Me desasí de él sin violencia, y señalándole con el dedo el sacerdote, el feo doctor, las blancas enfermeras, muñecos en desorden junto al lecho, le hice señas de que los pusiera otra vez en sus puestos...

Entendemos que Garmendia, al igual que su padrino, se convertiría en un anciano, idéntico al abuelo que conoció en **su niñez**. El círculo, nuevamente está presente, todo vuelve, revelándonos la perfección y la eternidad de Dios: «(...) transcurrieron largos años, hasta que yo vine a ser un hombre maduro...» Esta expresión parece connotar más bien: hasta que yo vine a ser un hombre maduro idéntico a mi padrino, y mi padrino un anciano idéntico al abuelo que conocí en mi niñez. De esta manera, se cumple el círculo. Vuelve nuevamente al inicio... El gesto: «le hice señas de que los pusiera otra vez en sus puestos, pues se encontraban en desorden», es una consecuencia que se desprende de la hipótesis antes señalada: Garmendia, idéntico al padrino, y el padrino, idéntico al abuelo.

En el capítulo quinto, versículos 19, 20, 21 y 22 de la Biblia, San Juan nos dice:

En verdad, en verdad os digo que no puede el Hijo hacer nada por sí mismo sino lo que ve hacer al Padre; porque lo que éste hace, lo hace igualmente el Hijo.

Curiosamente, los tres personajes **señalados** por Garmendia: el sacerdote, el doctor y la enfermera, son los encargados de velar por la salud espiritual y corporal del hombre, y pudieran significar la representación de la Trinidad: el sacerdocio (Padre); el doctor (Hijo); y la enfermera (Espíritu Santo). Estos tres personajes, así vistos, **a su** vez simbolizan al abuelo (Padre-sacerdote), al padrino (Hijo-doctor), y al ahijado (Espíritu Santo-enfermera). Recordaremos aquí que el Espíritu Santo, es un ser asexuado, que simbólicamente, se representa por una paloma blanca, porque así se manifestó en el bautismo de Jesús; pero cuando aparece junto a las otras personas de la Trinidad, suele representarse con figura humana.

Si nos detenemos a estudiar la simbología del ala (paloma-Espíritu Santo), **notaremos** que el ala está estrechamente ligado a la inmensidad y la inmensidad es una categoría filosófica del ensueño. Sin duda, el ensueño, nos dice Bachelard (*La poética del espacio*), **se nutre** de diversos espectáculos, pero por una especie de inclinación innata, contempla la grandeza. Y la contemplación de la grandeza determina una actitud tan especial, un estado de alma tan particular que el ensueño pone al soñador fuera del mundo próximo, ante un mundo que lleva el signo de un infinito.

En esta vía del ensueño de inmen-

sidad, el verdadero producto es la conciencia de engrandecimiento. Nos sentimos promovidos a la divinidad del ser admirante. La inmensidad está en nosotros. Está adherida a una especie de expansión de ser que la vida reprime, que la prudencia detiene, pero que continúa en otra parte; soñamos en un mundo inmenso. La inmensidad es el movimiento del hombre inmóvil.

Pitágoras llamó al tres el número perfecto, porque contiene un principio, un medio y un fin. Heriberto en «La Tienda de Muñecos», estaba conciente de que el fin estaba cerca, por ello su agonía, la agonía de Garmendia ante la soledad.

La locura divinizada

Platón nos habla del alma la total. Aquí nos interesa saber en qué consiste la idea de alma la total, y ver como tal idea da origen al nacer en diversas cosas, a ideas derivadas, o formas eidéticas.

La idea de alma total, tiene dos oficios propios: **ser principio y ser guía.**

Los matices propios que constituyen el alma total en su idea, es decir, en principio y guía, son: tendencia hacia lo óptimo; que es salir disparado, un término trascendente que es precisamente lo óptimo, o sea, con otra terminología platónica, hacia la Idea de Bien. Y es muy natural que

una idea inferior salga disparada y lo esté ya hacia la Idea Absoluta de Bien, apenas se le quiten los obstáculos. Lo que transforma el ser del alma total en Idea es su tendencia hacia el Absolutamente Bueno, es decir, su trascendencia, en sentido activo de esta palabra. Tal trascendencia o tendencia ascensional hacia lo óptimo es «especie de pensamiento adventicio», contraponiéndola a la tendencia o apetito por los placeres que es innata. Lo cual significa que la trascendencia del alma, la apetencia por el Absoluto, o su tendencia hacia lo Optimo no es constitutivo intrínseco y permanente del ser y naturaleza del alma sino algo así como inspiración sobrenatural y don divino, lotería o suerte divinas.

De estos términos se sirve Platón para designar **la locura divina, el endiosamiento, el entusiasmo que en el alma infunde Dios a fin de levantarla a una especie** de amor que no es Daimonio, como en el «Banquete», **sino un cierto Dios.**

Esta locura está presente en «El Cuento Ficticio», cuando Garmendia expresa:

(...) Y mi ideal es restaurar nuestras primeras perfecciones, bellezas e idealismos hoy perdidos (...)

Por tender el alma hacia lo Optimo abarca y comprende todo lo inferior y lo ordena hacia lo absoluto; función totalizadora propia de las ideas en cuanto tales.

Los términos **disparo**, o **tendencia ascensional**, ir, ir hacia arriba, expresan un proceso trascendente, y los podemos encontrar a lo largo de la obra garmendiana.

Gannendia : Dios o el bien

Según C. G. Jung, la personalidad total o psique está formada por sistemas separados pero interactuantes, entre los que destacan: el Yo, el Inconsciente Personal y sus Complejos, el Inconsciente Colectivo y sus Arquetipos, la Persona, el Anima o Animus, y la Sombra.

Describiremos brevemente cada uno de estos sistemas con el fin de comprender cómo actúan, y de qué forma se manifiesta la presencia del arquetipo Dios o el Bien en Julio Garmendia, plasmado a través de símbolos o imágenes arquetípicas a lo largo de su obra, pero de manera muy especial en «La Tienda de Muñecos».

Para explicar mejor el funcionamiento de estos sistemas hemos escogido el cuento «El Difunto Yo», último en la serie, el cual trata del desdoblamiento o divorcio del Inconsciente Personal a través de un complejo materno.

El Yo es la mente consciente y está compuesto por las percepciones, los recuerdos, los pensamientos y los sentimientos conscientes. El yo es el responsable de los sentimientos de iden-

tividad y de **continuidad** del sujeto, por ello está considerado como el centro de la conciencia.

«El Difunto Yo», se inicia con un proceso de **conciencia** de identidad. Ya que **circunstancias desconocidas** habían separado su alter ego, o **inconsciente personal** según Jung, de su personalidad. El motivo: **sin duda, dirigirse en secreto hacia algún país extranjero**, pudiera ser el **vientre materno**, llevado por el **ansia de lo desconocido**, la **sed de aventuras**, y el **anhelo de su madre**.

El **Inconsciente Personal** constituye la **región** adyacente al Yo y está **integrado** por las **experiencias** que **conscientes** en algún momento, luego fueron reprimidas, u **olvidadas**. **Sus contenidos son accesibles a la conciencia: entre el inconsciente personal y el Yo existe, en ambas direcciones, gran intercambio.**

Al grupo o **constelación organizada** de estos sentimientos, pensamientos, percepciones que existen en el **Inconsciente personal**, se le denomina **complejos**. El complejo posee un **núcleo** que, a manera de **imán** atrae o **consteliza** diversas experiencias.

En Garmendia, por ejemplo, el **complejo materno**, deriva, por un lado, de la **experiencia racial** respecto a la madre, y, por el otro, de las **experiencias del niño** respecto a su madre en particular: las ideas, los sentimientos

y los recuerdos relacionados con la madre, son atraídos hacia el núcleo y forman un complejo. Recordemos que Garmendia perdió a su madre entre los dos y los cuatro años de edad, no hay precisión sobre ese dato. Al faltar la madre, su padre lo entrega a su abuela materna. De forma que la huella indeleble de esta carencia se manifiesta a través de los símbolos. Por ello, el círculo (figura geométrica) predomina en su obra, así como también, los ángulos, el cuadrado, espacios entre líneas, etc.

El estilo geométrico es en primer lugar un estilo femenino y lleva al mismo tiempo la marca de la disciplina y la domesticación.

Es necesario recalcar aquí que un complejo puede actuar como una personalidad autónoma, con vida mental y móviles propios. Este, precisamente, es el caso de «El Difunto Yo». El inconsciente personal, alter ego, controla la personalidad y utiliza la psique para sus propios fines.

El Inconsciente Colectivo

El Inconsciente Colectivo, que constituye el más poderoso e influyente de los sistemas de la psique y que en los casos patológicos, domina al yo y al inconsciente personal, es el depósito de las huellas *mnésicas* latentes, heredadas del pasado ancestral del ser humano, que incluye la historia racial del hombre y la de sus

ancestros prehumanos o animales. El inconsciente colectivo es en síntesis, el residuo psíquico del desarrollo evolutivo del hombre y se manifiesta mediante formas mentales llamadas arquetipos.

Los Arquetipos

Los arquetipos son modelos universales comunes de pensamiento y de conducta constituidos a través de la experiencia de las generaciones. Un arquetipo está constituido por las siguientes partes:

- a. biológica o instintiva
- b. mental o psíquica
- c. cultural o simbólica

Las dos primeras partes son de carácter genético; y la tercera, la cultural o simbólica, es la responsable de las Imágenes Arquetípicas o Símbolos.

Clases universales de arquetipos:

Jung adscribe los arquetipos a la parte femenina de la personalidad del hombre.

- Nacimiento o creación
- La muerte o disolución
- Poder: dominio o sumisión
- Dios o el bien
- El diablo o la caída en el pecado
- El anciano sabio
- El héroe

Consideramos que el arquetipo heredado por Garmendia es Dios o el bien.

Las Imágenes Arquetípicas tienen acceso espontáneo a la conciencia del individuo y varían de una cultura a otra. Son mensajeras de contenidos inconscientes que subyacen en la parte instintiva de naturaleza psíquica y biológica.

En la obra garmendiana encontramos innumerables imágenes arquetípicas. Citaremos las más frecuentes, así como el contenido simbólico de aquellas que no se mencionó:

El azul es el color simbólico de la justicia, la hermosura, la perseverancia, la nobleza, la dulzura, la alabanza, la vigilancia, la lealtad y el cielo.

Los círculos, el cuadrado, la puerta, las nubes, oro, luna, pasillos, duendes, sombrero, báculo o bastón.

La Persona

Es la máscara de la psique colectiva, es un recorte que finge individualidad. Cuando se levantan las represiones personales, aflora la individualidad y la psique colectiva. La persona o máscara es la parte de nuestra psique que perciben los demás y oculta el sí mismo.

Anima y Animus

Habitualmente, se admite que el hombre es, en esencia, un animal bisexual: a nivel fisiológico, tanto el hombre como la mujer segregan **hormonas** femeninas y masculinas; en el plano psicológico, ambos sexos **poseen** características masculinas y fe-

meninas. Jung denomina *anima* al arquetipo femenino del hombre y *animus* al arquetipo masculino de la mujer, los cuales si bien pueden estar condicionados por los cromosomas y las glándulas sexuales, son los productos de las experiencias raciales del hombre con la mujer y viceversa. En virtud de su anima, el hombre percibe la naturaleza de la mujer, la que merced de su animus aprende la de aquél.

Vista así la explicación de cada uno de los sistemas que conforman la personalidad de los individuos, podemos entender entonces, la presencia del arquetipo **Dios o el bien**, en la obra de Julio Garmendia.

El absurdo de no ser absolutamente ficticios

«La Tienda de Muñecos», como dijimos antes, representa el origen y la pauta de un juego que se desarrolla formalmente en los cuentos subsidiarios del libro. Dichas reglas o pautas iniciadas en «La Tienda de Muñecos» continúan en «El Cuento Ficticio», y cada uno de esos juegos sacros, una vez establecidas sus normas, nos llevan a la vida a nivel de sueño, de la ilusión, o del vientre materno..., y se opone totalmente a la experiencia obtenida en «La Tuna de Oro».

«La Tuna de Oro» nos presenta a nuestro poeta-profeta, no ya como dueño de la tienda, sino como representante, como pastor en una peregrina-

nación hacia un viejo Hotel ubicado en el moderno centro comercial de la ciudad. Allí permaneció durante algunos años, en calidad de pensionista o «hijo». «La Tuna de Oro» nos presenta al hombre que vive en el mundo «real»*, opuesto a la «irrealidad» del sueño, característico de «La Tienda de Muñecos». Este hombre que vive en este viejo hotel se ubica así mismo, en una mesita cuadrada que se halla en el centro justamente del amplio comedor de la Tuna. Esta segunda representación, podría muy bien ser la que cumple el Hijo, en el triángulo formado por la Trinidad (Padre, Hijo y Espíritu Santo).

En «El Cuento Ficticio», Garmendia nos dice:

Yo -palabra de honor- conservo el antiguo temple ficticio en su pureza. Soy nada menos que el actual representante y legítimo descendiente y heredero en línea recta de los inverosímiles héroes de Cuentos Azules...

El autor nos está recordando lo antes dicho en «La Tienda de Muñecos»: «Habitábamos aún la trastienda (...) Allí había nacido yo, que así, aunque hijo legítimo de honestos padres (...)» En esa trastienda «yo vine a ser un hombre maduro y mi padrino un anciano idéntico al abuelo que conocí en mi niñez», por eso vuelve a recalcar en «El Cuento Ficticio» que es el actual representante y legítimo descendiente y heredero en línea recta de una ideología, según la cual deberá

realizar «marcha o viaje, expedición, conquista o descubrimiento, bajo su mando supremo y responsabilidad superior». También declara en el «Cuento Ficticio», que su primer paso es **«reunir los datos, memoria, testimonios y documentos que establezcan claramente la existencia y situación del Cuento Inverosímil. Espíritus que se titulen fuertes y que se empeñan en pretender o negar la existencia de ese Reino Azul».**

Para la realización de esta empresa, a lo largo de la serie de cuentos de «La Tienda de Muñecos», se prepara nuestro «gran reformador» o revolucionario, porque su idealismo lo **«incita a laborar sin reposo en esta temeraria empresa para probar la existencia de (...), incluso a los mismos** 'ficticios que se creen reales y que hoy lo niegan y se burlan de su fe, porque no creen.

Garmendia pretende arrastrar durante su viaje -que se realiza a partir de «La Tuna de Oro»-, a los ficticios que se han vuelto escépticos, incrédulos y materialistas. «Este viaje será largo y penoso, sin duda -adverti-, pero será recompensado por mucha ventura con la llegada, entrada y recibimiento en el país del Cuento Ilusorio cuyo solo **anuncio entusiasmo a los extenuados, miserables y envejecidos después de tanto correr la realidad (..)**»

Si analizamos el significado

etimológico de las acepciones utilizadas por Garmendia en «El Cuento Ficticio», las cuales son: **marcha o viaje, expedición, conquista o descubrimiento -puestos bajo su mando supremo-, nos encontraremos con lo siguiente:**

1. La **marcha o viaje**, según el Diccionario de la Real Academia Española, es la actividad o funcionamiento de un mecanismo, órgano o entidad. Desarrollo de un proyecto o empresa, o, cualquier desplazamiento de personas para un fin determinado. Si pensamos en la **marcha del juego**, carácter propio de él y leyes que lo rigen para el movimiento de las piezas y su valor.

2. El **viaje** es la jornada que se hace de una parte a otra por aire, mar o tierra, o la ida a cualquier parte, aunque no sea jornada. Se usa con especialidad cuando se lleva una carga de un lugar a otro, de una vez.

3. Para el término **expedición**, la Real Academia Española señala, la acción y efecto de expedir. También la facilidad, desembarazo y prontitud en decir o hacer. Excursión para realizar una empresa en punto distante. Excursión colectiva a alguna ciudad o lugar con un fin científico, artístico o deportivo.

Notamos que la **acepción expedición**, está relacionada con **excursión**, que denota recreo o ejercicio físico.

Como podemos ver, los términos

empleados por nuestro autor, son equivalentes a las etapas que deben ser recorridas durante la ejecución de un ejercicio espiritual, cuya primera fase se inicia en «La Tienda de Muñecos», y culmina en «La Tuna de Oro». Vale la pena destacar, además, que Garmendia se está refiriendo a estas dos etapas de su viaje, o peregrinación, de la siguiente manera:

1. **Marcha o viaje.**

2. **Expedición, conquista o descubrimiento.**

Los dos primeros términos de la primera etapa -marcha o viaje-, son sinónimos, pero la primera acepción -marcha-, incluye, las leyes que rigen para el movimiento de las piezas y su valor. En tanto que el viaje, es la jornada que se hace de una parte a otra, pero, incluye una carga, un equipaje, de una vez. Este último término -de una vez-, pareciera significar que no se repite, sólo se viaja una vez.

La segunda etapa, de la forma expresada por Garmendia, parece incluir, a su vez, tres pasos:

1. Expedición

2. Conquista y

3. Descubrimiento

Durante estas tres fases, queda claro, el iniciado incursiona en un recreo o ejercicio que bien puede ser físico o espiritual. Así lo expresa el Diccionario para la primera acepción, que en este caso es la **expedición**. Las dos

primeras fases, expedición y conquista, nos remiten a un desplazamiento, que bien puede ser lineal, o vertical. Este desplazamiento lo comenzamos a notar en la parte final de «El Cuento Ficticio», en «El Alma», en «La Narración de las Nubes», en «El Cuarto de los Duendes», y finalmente, en «El Difunto Yo», último de la serie.

La conquista, por su parte, significa la acción de conquistar persona cuyo amor se logra, mediante la facilidad, desembarazo y prontitud en decir o hacer. En otras palabras, se conquista y se logra la expedición, mediante el amor y el verbo.

La tercera fase, última del proceso, es la del descubrimiento. El Diccionario de la R. A. E., nos señala que se trata de hallar lo que estaba ignorado o perdido, y al adquirir el conocimiento de la cosa que se ignoraba, se señala con el gesto de quitarse el sombrero o la gorra.

Este gesto es realizado por el Yo -persona consciente- de Garmendia en el cuento «El Difunto Yo», último de la «La Tienda de Muñecos».

*-Puedes estar segura de que no es el cerebro-. Y añadí hipócritamente:
-He perdido el sombrero.
-Hace poco saliste y lo llevabas*

Este aviso de perder el sombrero es, sin duda alguna, la certeza del hallazgo maravilloso de Dios o el bien, la luz, lo ficticio, lo invisible, la verdad y la vida.

Yo soy la luz del mundo; el que me sigue no anda en tinieblas, sino que tendrá luz de vida (San Juan, 8:12).

«Mi alimento es hacer la voluntad del que me envió y acabar su obra»

Esto dice San Juan en el capítulo cuarto, versículo 34 de la Biblia, y nos remite a las palabras de Garmendia en «El Cuento Ficticio»:

(...) a la larga acabaré por probar la existencia del país del Cuento Improbable a estos mismos ficticios que hoy lo niegan (...), y se dicen sagaces sólo porque ellos no creen, en tanto que yo creo (...).

(...) y no solamente he de probarles, sino que asimismo los arrastraré a emprender el viaje, largo y penoso, pero que será recompensado por tanta ventura como ha de ser la llegada, entrada y recibimiento en el país del Cuento Ilusorio (...).

Comparamos nuevamente el texto garmendiano con las Sagradas Escrituras, para establecer la profunda conexión que existe entre ambos.

En verdad, en verdad os digo que el que escucha mi palabra y cree en el que me envió, tiene la vida eterna y no es juzgado, porque pasa de la muerte a la vida (San Juan, 5:24).

El báculo o bastón está considerado aquí como imagen arquetípica. Constituye un atributo de Obispos, Arzobispos y Abades -pastores de la Iglesia-, y símbolo del poder divino de la fe, de la piedad, de la firmeza y de la corrección de los vicios. En un sentido figurado, el báculo o bastón

simboliza el alivio, el arrimo o el consuelo, razón sin duda por la que el bastón de los peregrinos es atributo de muchos santos famosos por sus viajes y peregrinaciones. Las tres partes del bastón tienen una especial significación simbólica: la curva, alude a la solicitud pastoral que aparta el mal y orienta hacia el bien; la parte media, que sirve de apoyo, indica que el obispo debe dirigir a sus súbditos; la parte

inferior, terminada en forma de aguijón (stimulus), indica el celo pastoral que sabe estimular y corregir. En el Antiguo Testamento, Pastor es nombre mesiánico con el que los profetas anunciaron al Rey Salvador.

Con esta declaración expresada por el propio Garmendia en «El Cuento Ficticio», queda sustentada la hipótesis según la cual el autor hereda el arquetipo Dios o el Bien.



BIBLIOGRAFIA

- 1 Garmendia, Julio. *La Tienda de Muñecos*. Monte Avila Editores. Págs. 17-21.
- 2 Aristóteles. *La Poética*. Traducción de Juan David García Bacca. Págs. 73-79. Edic. de la Biblioteca Universidad Central de Venezuela. 1982.
- 3 Pérez Rioja, José Antonio. *Diccionario de Símbolos y Mitos*. Editorial Tecnos, S.A. 1984. España.
- 4 Platón. *Obras Completas*. Tomo III. Págs. 241 -249. Traducción de Juan David García Bacca. Coedición Presidencia de la República y la Universidad Central de Venezuela.
- 5 Yépez Boscán, Guillermo. *Dones y Miseria de la Poesía*. Págs. 207-218. Monte Avila Editores.
- 6 From, E. *Y Seréis como Dioses*. Págs. 10-49; 61 -80-157. 1984. Ediciones Paidós.
- 7 Silva, Ludovico. *La Torre de los ángeles*. Págs. 37-56. Monte Avila Editores.
- 8 Silva, Ludovico. *El Estilo Literario de Marx*. Siglo Veintiuno Editores S. A. Tercera Edición.
- 9 Paz, Octavio. *El Laberinto de la Soledad*. Págs. 187-191. Fondo de Cultura Económica. 1982. México.
- 10 Jung, Carl. *La Teoría Analítica de la Personalidad*. Editorial Paidós. Págs. 15-28.
- 11 Hauser, Arnold. *Historia Social de la Literatura y el Arte*. Tomo I. Ediciones Guadarrama. Madrid. Pág. 44.
- 12 García Bacca, Juan David. *Antropología Filosófica Contemporánea*. Anthropos Editorial del Hombre, 1982. Págs. 83-111.
- 13 Medina, José Ramón. *Noventa Años de Literatura Venezolana*. Monte Avila Editores, 1991.
- 14 Bachelard, Gastón. *La Poética del Espacio*. Breviarios del Fondo de Cultura Económica. 1990. Págs. 220-226.