

LA POÉTICA DEL JUEGO CÓSMICO EN *¡PÁJARO, VUELVE A TU JAULA!*, DE SEVERINO SALAZAR

Marcela Quintero Ayala

RESUMEN

La composición artística de la novela *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!*, de Severino Salazar, toma como modelos la tragedia clásica y la visión trágica de la vida de la tradición judeo-cristiana para relatar una aventura de infancia, que revela el mundo interior del personaje principal. El propósito del presente ensayo es analizar la relevancia del juego, como condena y salvación, fuente de placer y de dolor, principio generador de la inteligencia creadora que lleva a la consolidación de muchas de las búsquedas estéticas y espirituales del autor.

ABSTRACT

The artistic composition of the novel *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!* of Severino Salazar, takes as models the classical tragedy and the tragic vision of the life of the judeo-christian tradition to narrate an adventure of childhood, that reveals the inner world of the main character. The purpose of this essay is analyse the relevance of the game, as condemnation and salvation, source of pleasure and pain, generating principle of creative intelligence that leads to consolidation of many of the aesthetic and spiritual searches of the author.

PALABRAS CLAVE

Tragedia, culpa, confesión, memoria, inconsciente, juego, sueño, imaginación, infancia, *Puer Aeternus*, muerte, redención, Dios.

KEY WORDS

Tragedy, guilt, confession, memory, unconscious, game, dream, imagination, childhood, *Puer Aeternus*, death, redemption, God.

Aquel que lee por primera vez alguna de las obras de Severino Salazar podría llegar a sentir el desconcierto del soñador frustrado; el que no logra recordar íntegramente lo que soñó la noche anterior, a pesar de haberse esforzado por retener en su cabeza la ilusión de haber corrido una aventura por lugares insospechados, pero al abrir los ojos, la vigilia lo traiciona y su historia se esfuma, dejándole sólo imágenes difusas de un mundo desconcertante: jitomates gigantes, canarios muertos dentro de sus jaulas, una mujer empujando un barril cuesta arriba, un águila enloquecida encerrada en un patio cubierto por una malla, un hombre disfrazado de espejos caminando frente a un árbol de Navidad, un rancho instalado en la azotea de un edificio de la ciudad de México...

Después de tales experiencias, ya no vuelves a ser el mismo lector, algo te ha trastocado y, paulatinamente, tendrás que ir cambiando los filtros de aquellos lentes con los que te enseñaron a ver la realidad. Para retomar tu lectura, no es necesario que recuerdes exactamente en qué página te quedaste o qué novela o cuento estabas leyendo, ya que en este universo narrativo, una historia vive dentro de la otra y todas, a su vez, se cruzan en el tiempo. Lo que necesitas es desarticular tu antigua concepción de la vida, cerrar los ojos y dejarte conducir de la mano del narrador (como Dante por Virgilio) a través de una mina, cuyos laberintos te llevarán a encontrarte con una revelación.

Y es que cada relato de Severino está cargado de imágenes en constante movimiento, que necesariamente te llevan, desde la concepción de Gaston Bachelard (*El aire y los sueños*), a “emprender el vuelo”, como los protagonistas de *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!* (2001), novela en la que un grupo de niños, entre once y doce años, decide viajar a bordo de una vieja carreta jalada por dos bueyes, a la mina de Juanchorrey, en Zacatecas, con la esperanza de encontrar el tesoro escondido.

En una entrevista realizada por Patricia Palacios, Salazar declaró que en términos de estructura esta novela fue concebida como una tragedia, ya que posee los elementos planteados por Aristóteles en su *Arte Poética*: unidad de tiempo (empieza cuando amanece y termina cuando anochece), la presencia de un coro acompañando al personaje principal y un drama centrado en un solo hombre,

quien realiza una acción con pasión, la cual se revierte y hace que el destino salga a su encuentro: "pues es vista como una provocación que posee resonancias cósmicas".¹ La acción inconsciente de los niños, quienes intentan desenterrar algo del fondo de la tierra, tiene repercusiones universales, pues termina destruyéndolos.

Fiel a la idea creativa de su autor, *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!* está compuesta como una tragedia, cuyas acciones se realizan con completa coherencia y economía, según el modelo clásico. Desde el inicio de la narración sabemos que algo terrible va a pasar, sin embargo, nos dejamos atrapar por la ilusión y hacemos caso omiso de las advertencias que se van manifestando a lo largo del relato, ya que Severino configura magistralmente el mundo de la infancia, al dotarlo del espíritu vital de sus personajes, quienes derrochan energía, ingenio e imaginación. Lo irremediable, la terrible desgracia, nos expulsa abruptamente del juego, como a Sonaja, líder de la excursión y único sobreviviente, quien queda paralizado en una especie de limbo.

En realidad, el sentimiento de lo trágico está presente en toda la narrativa de este autor, en la cual el destino siempre termina alcanzando a sus personajes, después de que alguno de ellos ha cometido un acto en contra del orden establecido, el cual no solamente tiene repercusiones en él, sino en todo su entorno, ya que el universo narrativo de Salazar funciona como un vasto sistema de relaciones.

Sin embargo, desde la concepción de George Steiner, el estilo y las convenciones del modelo clásico helénico de la tragedia ha sufrido cambios significativos, dependiendo de la época y la cultura que lo hayan adoptado, lo que nos hace preguntarnos: ¿la fuerza que destruye la vida de los amigos de Sonaja está realmente fuera de toda razón o justicia?, ¿la tragedia es realmente inevitable e irreparable?, ¿es posible que el único sobreviviente sea recompensado después del sufrimiento vivido?

Siguiendo a Steiner, éste considera que la auténtica tragedia sólo puede desarrollarse "cuando el alma atormentada cree que no le queda tiempo para el perdón de Dios",² lo que nos lleva a centrarnos en el discurso expiatorio del narrador, que aparece al

¹ Patricia Palacios. "Recurre a elementos arcaicos en su relato. Entrevista", en *El Universal*. México, 15 de septiembre, 2001, p. 4F.

² George Steiner, *La muerte de la tragedia*, p. 275.

inicio y al final de la novela, para determinar en qué medida ha sido afectado por la culpa y si aspira al perdón divino: “[...] es precisamente el grado de culpabilidad del hombre lo que hace un milagro necesario del advenimiento de Dios”.³

El relato podría dividirse en dos partes para su análisis: en primera instancia, la historia central en la que Sonaja narra la aventura que compartió con sus amigos de infancia. Y en segunda, el relato expiatorio del mismo narrador. Naturalmente, ambas narraciones se complementan y se explican una a la otra, aunque en la historia central impere el punto de vista del hombre que para reconstruir su memoria vuelve a mirarla con los ojos del niño y en la otra, la visión del adulto atormentado por la culpa.

La representación de Sonaja como ser culpígeno, ya había sido explorada por el autor en obras anteriores, en las que encontramos personajes que fueron marcados por una experiencia que los dejó suspendidos, expectantes, como “niños-viejos”. Por ejemplo, Valente, personaje principal de la novela *El mundo es un lugar extraño* (1989), quien, al igual que Sonaja, paga su condena en una cárcel, aunque a diferencia de éste, cae en la demencia antes de cometer su crimen. Sonaja, en cambio, está al borde de la locura, pues se siente responsable de la desgracia ocurrida, ya que él animó a sus amigos a realizar el viaje en el que murieron. Ambos, son seres deformes, mutilados, que deambulan por la vida después de haberse encontrado de frente con la muerte, la cual en vez de tomarlos, los castiga abandonándolos en los laberintos de su conciencia.

Como lo analicé en mi tesis de maestría, la marca que define al relato expiatorio puede ser identificada al final de la novela, cuando aparece un narratorio, cuya presencia no había sido revelada hasta que Sonaja hace la siguiente invocación: “Dios mío, socórreme con sueños antes de que desaparezca. Heme aquí; habla, porque tu siervo oye”.⁴ El narrador presenta a Dios (su narratorio) un testimonio de su experiencia de vida y de su fe. La narración, entonces, surge como consecuencia del examen de conciencia del narrador-personaje, quien descubre su propia verdad al narrarla, lo cual diferencia a esta tragedia del modelo helénico.

³ *Ibid.*, op. cit., p. 278.

⁴ Severino Salazar, *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!*, p. 182.

En *Problemas de la poética de Dostoievski*, Mijail Bajtin señala la importancia que tiene para los personajes del escritor ruso el encuentro con su propia conciencia: “[...] aquella verdad a la que tenía que llegar y finalmente llegó el héroe aclarando los acontecimientos para sí mismo, sólo puede ser la verdad de la conciencia propia”.⁵ Agrega que en el modelo confesional del relato, el encuentro del personaje con su propia conciencia no lo logra a través de la reflexión, sino de la confesión: “Sólo en forma de enunciado confesional puede el hombre emitir, según Dostoievski, la palabra última que le sea realmente adecuada”.⁶

Al considerar al relato expiatorio como un proceso de autococonocimiento del narrador-personaje, comprendemos por qué su discurso completo (incluyendo la narración de la aventura) está conformado por reflexiones, resistencias, datos ocultos, dudas, contradicciones e imprecisiones: “Desde un principio, a mí fue al que se me ocurrió lo de hacer la excursión a la mina. Sólo que no recuerdo por qué les hice creer a los demás muchachos que la ocurrencia había sido de mi hermano Arturo”.⁷ El testimonio de Sonaja y su confesión tienen la intención estética de llevarlo hasta “su verdad” (es decir, la razón de ser de su existencia), que no le será develada mientras se mantenga colocado en su papel de adulto razonable y consciente, sino en el momento en el haga ese movimiento interior que lo lleve a recuperar su rol de niño dentro del juego.

En el concepto del juego se concentran significados fundamentales que consolidaron la poética de Severino Salazar. Una “ocurrencia” (como la llama Sonaja) da origen al “juego infantil”, definido por Vygotsky como la “realización imaginaria, ilusoria, de deseos, tendencias, necesidades, impulsos, intereses, etc., que no pueden ser satisfechos inmediatamente”.⁸ El juego es ficción dentro de la ficción: modela un mundo en el que es tan cierto lo tangible como lo intangible, reorganiza la realidad para la creación de

⁵ Mijail Bajtin, *Problemas de la poética de Dostoievsky*, p. 83.

⁶ *Idem*.

⁷ S. Salazar, *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!*, p. 26.

⁸ Martha Shuare y Rosalía Montealegre, “La situación imaginaria, el rol y el simbolismo en el juego infantil”, en *Dialnet* [en línea]. Universidad Nacional de Colombia, núms. 5-6, Bogotá, 1997, pp. 82-88. <<http://Documents%20and%20Settings/Usuario/Mis%20documentos/Downloads/Dialnet-LaSituacionImaginariaElRolYElSimbolismoEnElJuegoIn-4895311.pdf>>.

nuevos microcosmos, determina roles actanciales, libera la creatividad y aligera dilemas existenciales.

Los únicos representantes en *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!* de aquellos seres dolientes, enfermos, solitarios, vagabundos, exiliados del mundo, divididos, mutilados, que pueblan muchas de las narraciones de Severino, son el viudo de Dios, el tío de Sonaja y don Herculano, quienes al igual que el ingeniero y la corte que lleva a los novios, les salen al paso para darles mensajes que los niños, asumidos en su rol dentro del juego, no alcanzan a comprender.

Sonaja es representante de los adultos en esta aventura, ya que él conduce la carreta (por eso revisa en varias ocasiones que los rieles vayan derechitos, como se lo decía su padre) y es responsable de sus amigos y de su hermano menor. Sin embargo, como "juega a ser adulto", no puede asumir por completo este rol, es por eso que le molesta poner orden entre sus compañeros y, perdido en el tiempo del juego, pasa por alto aquella advertencia del padre de nunca sacar la carreta de noche, acción que lo conduce a su destino fatal.

Dentro de la narración, muchas veces los niños son considerados como grupo, que destaca por su ambiente de confianza, entusiasmo y camaradería. Sin embargo, sobresalen rasgos que permiten identificarlos como individuos: Casimiro siempre tiene mucha sed, por eso le dicen Cuajo Seco; José está bizco, lo que cautiva a sus compañeros; Arturo, hermano de Sonaja, tiene una cicatriz que se arruga después de decir algo que provoca desconcierto; de Manuelillo sobresalen su fe e imaginación (incluso dibuja el mapa de la mina); a Jesús el de don Elías, el Gorguz, lo distingue su ambición y su sentido práctico de la vida; los hijos del Trueno son especiales porque Ramiro cuida de su hermano y es el único que comprende su lenguaje, ya que Álvaro, quien es mayor que todos, tiene capacidades diferentes que lo conservan en la más pura inocencia: dentro de la bolsa de su pantalón dan vuelta tres monedas que nunca gasta porque representan toda su fortuna. Solamente Andrés, el miedoso, abandona la misión sin decir nada, como si hubiera tenido algún mal presentimiento.

En el camino se unen dos integrantes más: Ramón, el chivero, quien a pesar de ser rudo y maleducado, los deja subirse en sus zancos y Magdaleno de Atocha, enigmático personaje, que lleva prendido a su ropa un broche del que cuelga una conchita de mar y que, silencioso y atento, va repartiendo semillas a lo largo del camino.

Según Yuri M. Lotman, “el que juega debe recordar al mismo tiempo que participa en una situación convencional —no auténtica— (el niño recuerda que el tigre es de juguete y no le teme) y no recordarlo (en el juego el niño considera que el tigre de juguete está vivo)”.⁹ Al parecer, los personajes infantiles de *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!* por momentos olvidan que participan de esa situación convencional, así que contemplan y dominan el mundo desde el juego, como cuando se suben a los zancos de Ramón y se sienten engrandecidos, perdidos en un tiempo infinito, por lo que toman el mundo entero como un escenario para jugar: “Yo corría de un lado a otro de la plaza zarandéandolos de uno a uno, pues como que estaban encantados, no se despertaban. Hubo un momento en que me sentí decepcionado y perdido”.¹⁰

En ciertas ocasiones el grupo se divide entre los que se bajan de la carreta para recolectar huesos y los que prefieren quedarse, entre los que toman “en serio” el juego y los que se avergüenzan de decir que van a una mina a buscar un tesoro, entre los que piensan que el mapa de Manuelillo es un engaño y por eso prefieren seguir su propio camino alumbrado por una lámpara y los que buscan el triángulo que según este mapa es el lugar donde se encuentra el tesoro. Incluso, cuando todos están en un estanque que hay adentro de la mina, unos piensan que tiene forma de círculo y otros que tiene forma de triángulo. Dichos conflictos representan una crisis de creencias, que comienza a afectar la naturaleza del juego.

Es importante hacer notar que la excursión a la mina se inspira en la narración que los personajes infantiles hacen de las historias “de espanto”, que forman parte de la tradición oral que el relato autopostula. Es decir, ellos enfrentan miedos heredados y desafían dichos colectivos, a partir de una “ocurrencia” (como la llama Sonaja), que comienza como un juego infantil y que el destino revierte para convertirla en su propia historia macabra.

Desde la novela *Donde deben estar las catedrales* (1984), Severino Salazar representa las dos caras del juego: el placer y el dolor. En ésta vemos al personaje de Crescencio jugando, durante su infancia, a que camina entre las nubes, mirando el cielo a través de un espejo que sostiene debajo de la quijada. Lamentablemente

⁹ Yuri Lotman, *Estructura del texto artístico*, p. 85.

¹⁰ S. Salazar, *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!*, p. 103.

te, aquella ilusión desaparece el día en que se tropieza, se rompe un diente y se hunde en una mezcla de lodo y estiércol. Es decir, el juego termina cuando el hombre abandona aquella inteligencia creadora que lo había llevado a invertir la realidad.

En cambio, en *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!*, los niños cuando juegan “a mover la tierra”, abandonan sin temor su zona de seguridad para entregarse a esa fuerte atracción que los llevará a romper paradigmas: “como si el eje del mundo fuera una flecha que atravesara dolorosamente nuestros cerebros”.¹¹ Es por lo anterior que para aceptar a Magdaleno de Atocha y a Ramón como parte del grupo, los hacen pasar por el Cañaverál, juego que los integra al juego a través del dolor:

Nos bajamos y nos formamos en dos hileras, una frente a la otra. Le pedí que pasara por en medio. Entre gritos y chiflidos le dejamos caer sobre la cabeza y la espalda una lluvia de golpes con los puños. Cuando salió a la orilla, nos miró como si estuviera a punto de llorar, como queriéndose arrepentir de haber dicho que venía con nosotros. Pero, de nueva cuenta, nos volvimos a trepar a la carreta muy contentos. Ramón parecía que estaba apenado, porque casi se le salieron las lágrimas delante de nosotros.¹²

El juego parece ser la expresión radical de la realidad, en la que los personajes se permiten “ser” sin miedos ni prejuicios, incluso sin temor de Dios, como si éste hubiera hecho el universo para que ellos se recrearan. Seguramente, Severino Salazar, poseedor de un espíritu laico, representó en esta novela un sentido religioso afín a la concepción filosófica del “maya” y del “lila”:

Tenemos, pues, que en el Rigveda, unos 1 500 años antes del Vedanta clásico, aparece ya claro el significado de la maya: «cambio provocado», es decir, alteración —creación o destrucción— y «alteración de la alteración». Señalemos ya desde ahora que el origen del concepto filosófico de maya —ilusión cósmica, irrealidad, no ser— va implícito a la vez en la idea de «cambio», de alteración de la norma cósmica y, por tanto, de transformación mágica o demoniaca, y en la idea de la potencia creadora de Varuna, que, por medio de su

¹¹ *Ibid.*, p. 35.

¹² *Ibid.*, p. 98.

maya, restablece el orden del universo. De este modo se entiende que maya haya llegado a significar la ilusión cósmica: ocurre así porque ya desde el principio, se trata de una noción ambivalente y hasta ambigua, que afecta tanto a la alteración demoniaca del orden cósmico como a la creatividad divina. Más tarde, el mismo cosmos se convertirá, en la visión del Vedanta, en una «transformación» ilusoria, es decir, en un sistema de cambios desprovisto de realidad.¹³

La composición de *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!*, está inspirada en la idea de que mientras los niños son parte de la ilusión del juego, Dios también está jugando con sus dados (como lo imagina Sonaja), es decir, es creador del juego cósmico, lo que hace emanar de los personajes sus fuerzas creativas más pristinas:

La liberación consiste esencialmente en el conocimiento exhaustivo de este «misterio». Una vez desvelada la paradójica manifestación del todo/uno, se llega a desentrañar los mecanismos del proceso cósmico. Según diferentes perspectivas, este proceso cósmico puede ser considerado como un «juego» (lila) divino, una «ilusión» (maya) debida a la ignorancia o como una prueba cuya finalidad es forzar al hombre en la búsqueda de la libertad absoluta (moksa). [...] En consecuencia, la creación cósmica puede entenderse como una emanación divina o como un juego (lila) en el que, cegados por la ignorancia, los humanos se dejan atrapar.¹⁴

Es probable que el mismo Severino haya tenido que atravesar por distintas experiencias (espirituales, oníricas) hasta alcanzar lo trascendental, las cuales lo llevaron al origen, es decir, a ese estado de pureza, de sueño primigenio, que la mayoría perdimos en la infancia. En términos de la psicología analítica, existe un arquetipo conocido como el "*Puer Aeternus*" (inspirado en el mito de Eleusis, quien pretende mantener en la infancia eterna al niño que cuida, como venganza al dios del inframundo que raptó a su hija Démeter), quien representa el aspecto cósmico de la infancia. En el tarot este mismo arquetipo es representado a través de la imagen del Loco, "el Tonto Sagrado", semejante al personaje de Álvaro en

¹³ Mircea Eliade, *Historia de las creencias y las ideas religiosas I. De la Edad de piedra a los misterios de Eleusis*, 1999, p. 267.

¹⁴ *Ibid.*, pp. 318-319.

¡Pájaro, vuelve a tu jaula!, el cual en su inocencia vive la felicidad absoluta. Los niños son, entonces, lo indefinido, ya que su fuerza vital es tan libre que los lleva a realizarse, a “ser”, a través de infinitas posibilidades. Volver a la infancia, o bien, ser en la infancia, significa romper todo orden rígido.

De la evolución del niño surge el *trickster*, el bromista, el que se ríe de las tradiciones y que ha estado presente en diferentes culturas. Para los griegos, Hermes; para los romanos, Mercurio y para los africanos, Elewua, dios del caos, del juego, del azar, del destino, de los caminos. Se le ve pasar por las aldeas en medio del camino: unos dicen que va vestido de rojo y otros que de negro, y es que lleva un traje mitad rojo y mitad negro que engaña, que atrapa en la ilusión, que enseña la importancia de la perspectiva desde la cual se aprecia la realidad. Existen varias leyendas que explican su origen y más de doscientas variantes que explican su naturaleza:

Leyenda Nº. 3 Según leyendas africanas Olofi, considerado Dios, el Ser Supremo, padecía una grave enfermedad y que por días su estado de salud se hacía más crítico, lo que le impedía realizar sus funciones. Los orichas muy preocupados por su estado trataban por todos los medios a su alcance de aliviarlo y de curarlo, pero llegó un momento en que Olofi no podía ni levantarse. Elewa, que era un niño, se presentó ante Olofi y viendo la situación en que se encontraba se fue al monte, escogió unas hierbas, preparó un cocimiento y se lo ofreció para que lo bebiera. Después de beber el cocimiento Olofi comenzó a reponerse hasta llegar a su total restablecimiento. En agradecimiento a la acción de Elewa, Olofi ordenó a los grandes orichas que a partir de ese día Elewa sería el primero a quien debía realizarse cualquier ofrenda, entregó a Elewa una llave que le hacía dueño de los caminos y los podía abrir y cerrar a su antojo y le autorizó a realizar todas las travesuras que le viniesen en gana sin que se le reprimiera por ello.¹⁵

Elewua ha sido relacionado con el culto al santo Niño de Atocha, advocación religiosa cristiana del niño Jesús, que es venerada desde la segunda mitad del siglo XIX en el Santuario de Plateros, en Fresnillo, Zacatecas. Extrañamente nadie se explica en qué momento el culto al niño fue separado del culto a Nuestra Señora de

¹⁵ Luz María Martínez, *El exilio de los dioses. Religiones afrohispanas*, p. 115.

Atocha (muy diferente, por cierto, a la virgen española). Lo cierto es que esta imagen reúne símbolos de distinta procedencia, algunos de los cuales encontramos misteriosamente en el personaje de Magdaleno de Atocha, en *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!*:

[...] la presencia de símbolos católicos institucionales en el santo Niño de Atocha, como el pez, el ancla y la imprescindible cruz, al lado de los símbolos del constructo popular: la concha del peregrino, el báculo y sobre todo, la canasta y el guaje de agua, además de los dulces, los alimentos, las frutas, los juguetes, que el fervor popular acumula al niño santo.¹⁶

Su atuendo de peregrino y el aspecto de su rostro se relaciona más con un niño de diez años que con un bebé de un año; en este sentido nos recuerda a Elewua y también a Magdaleno de Atocha, quien a diferencia de Elewua, es tranquilo y silencioso. Sin embargo, los niños que lo acompañan en la excursión revelan su parte bromista. Dentro del relato, Magdaleno representa la importancia de las creencias y prácticas religiosas, que se transforman y actualizan. Además, es el acompañante espiritual que les descubre a sus compañeros que más que un viaje o una excursión, ellos están realizando una peregrinación cuya meta es la conexión con lo divino, la trascendencia.

Jung nos explica que paradójicamente, el niño, en tanto mito, es invencible y, al mismo tiempo, fuerzas terribles amenazan con destruirlo, ya que por un lado, es "nimio", desconocido, y por otro, divino. El "*Puer Aeternus*" podría estar representado en la muerte de los once niños, que según el arquetipo junguiano, sería una prerrogativa divina. En este sentido, Sonaja, en tanto adulto, vive el conflicto de su conciencia y como niño, disfruta del placer del juego desde su inconsciente. Necesitaría, entonces, reconocer su sabiduría interior y equilibrarla con su creatividad desbordada e infinita para alcanzar la totalidad.

La Ladera de las Once Cruces "es una marca a la orilla del camino que nos advierte que a partir de ahí el mundo cobra otro significado, tanto para los que suben como para los que bajan",¹⁷

¹⁶ Anna María Fernández, "El santo niño de Atocha: origen, función y actualidad", en *Cuicuilco. Revista de la Escuela Nacional de Antropología e Historia*, núm. 27, enero-abril, 2013, p. 8.

¹⁷ S. Salazar, *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!*, p. 173

imagen que nos recuerda la de Juan Rulfo en *Pedro Páramo*: “El camino subía o bajaba: *Sube o baja según se va o se viene. Para el que va sube; para el que viene, baja*”.¹⁸ En ambas novelas se representa el tránsito de la vida a la muerte, que para aquellos que la están buscando, como el caso de Sonaja, es un camino difícil de andar que, sin embargo, libera al hombre de su carga existencial. Rulfo entra de lleno al territorio de la muerte, borrando las fronteras entre tiempo y espacio. En la obra de Salazar, se modelan muchas realidades y el tránsito de la vida a la muerte no es continuo, ya que sus personajes lo detienen para sumergirse en atormentadas reflexiones acerca de su existencia y lo relacionan con conceptos propios de la tradición judeo-cristiana, como la angustia, el pecado, la culpa, el castigo y Dios.

Pareciera que Sonaja estuviera a punto de desintegrarse y perder su contacto con la realidad. Su confesión tiene el doble movimiento del que se confiesa, según María Zambrano: huye de sí y busca algo que lo sostenga y aclare.¹⁹ Por otra parte, la tragedia se confirma, según Steiner, en la medida en que la culpa afecta al personaje y éste busca el perdón divino. Sonaja es el elegido, el gran genio que, desde la concepción de Albert Camus, descubre con mayor profundidad su culpa y en ella reúne las culpas del mundo entero, lo que hace que la representación artística se fragmente y que la búsqueda individual no constituya el centro de la trama. De la imaginación e intuición de este personaje surgen imágenes contrapuestas, que lo hacen ver como un alma que está muerta en vida y en espera de la salvación.

Sonaja emprende dos viajes iniciáticos: uno a la mina, que lo llevará a reencontrarse con su origen y le dará la oportunidad de renacer, y otro a través de la memoria, que según María Zambrano, le otorgará el poder de contar su propia historia.

El narrador encuentra mensajes de orden divino conforme avanza su aventura. La presencia de Dios se revela ante la catástrofe, momento en el que necesita de una ley que retorne todo a su orden natural y que reconcilie al hombre consigo mismo. Para trascenderse a sí mismo, Sonaja eleva su mirada y se imagina como un ser observado desde las alturas, ya que, siguiendo a Zambrano, una de las situaciones esenciales de la vida es “ver y ser vis-

¹⁸ Juan Rulfo, *Pedro Páramo*, p. 8.

¹⁹ María Zambrano, *El hombre y lo divino*, p. 24.

to", actividad a través de la cual "el hombre se sentirá más a salvo de la vida y su contradicción" y en la que inscribirá su tragedia. Desde esta perspectiva, Sonaja es configurado como un personaje cuyo desarrollo dependerá del curso que sigan sus pensamientos respecto a Dios: "me imaginaba que Dios, sentado en cuclillas detrás de las nubes, hacía rodar una y otra vez un puño de dados enormes, cada uno al tamaño de una casa".²⁰

Es en este punto en el que el niño ayuda al adulto a sobrevivir e incluso, a ser inmortal. El adulto a través del niño es conciencia; es real para vivir la existencia, no para pensarla, y es creador de sí mismo. El incendio que surge después del choque y la explosión, en la que mueren los once niños, representa la purificación, el consuelo: "La congoja religiosa no es sino el divino sufrimiento, sentir que Dios sufre en mí, y que yo sufro en él".²¹

Convertido en sustento, Sonaja se erige como "ese sujeto del conocimiento que ha encontrado en sí las condiciones de lo divino: independencia en su ser y frente a él; la transparencia de un mundo sin enigma".²²

En este sentido, *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!*, en tanto juego, nos divierte como lectores, despierta nuestro espíritu aventurero, nos convida del placer de degustar dulces mexicanos, nos ilusiona ante la posibilidad de ser los dueños del tesoro que cambiará nuestras existencias, pero, al mismo tiempo, nos lleva a aceptar riesgos, a salir de nuestra zona de seguridad, a reconocer el lado cruel, injusto y doloroso de la vida. *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!*, en tanto llamado, pareciera una amenaza a la libertad, pero en realidad es una invitación al hombre que lleva a costas las culpas de todos los hombres, a reencontrarse con el niño para sobrevivir, recuperar su creatividad y liberarse de la culpa, para que al enfrentarse nuevamente a la muerte pueda reconocer que ésta no existe, que lo único verdadero es su transformación, su trascendencia espiritual.

Como novela consolida muchas de las búsquedas estéticas y espirituales de su autor y se inscribe en la tradición de la literatura mexicana como una obra de alcances universales que dota al modelo clásico de la tragedia de las características propias de la concepción judeo-cristiana y de las creencias y prácticas que represen-

²⁰ S. Salazar, *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!*, p. 156.

²¹ Miguel de Unamuno, *El sentimiento trágico de la vida*, p. 112.

²² Ma. Zambrano, *op. cit.*, p.127.

tan el espíritu laico de su autor, que lo llevan a entretener en su composición artística el discurso expiatorio y el relato de una aventura de infancia, cuyo *leitmotiv* es el juego, el cual, además de despertar la conciencia creadora, vincula al hombre con su naturaleza divina.

BIBLIOGRAFÍA

- Bachelard, Gaston. *El aire y los sueños. Ensayo sobre la imaginación del movimiento*. Trad. de Ernestina de Champourcin. México, FCE, 1958.
- Bajtín, Mijail. *Problemas de la poética de Dostoievski*, Trad. de Tatiana Bubnova. México, FCE, 1986.
- Eliade, Mircea. *Historia de las creencias y las ideas religiosas I. De la Edad de piedra a los misterios de Eleusis*. España, Paidós, 1999.
- Lotman, Yuri. *Estructura del texto artístico*. Trad. de Victoriano Imbert. 2a. ed. España, Itsmo, 1982. (Col. Fundamentos, 58.)
- Martínez, Luz María. *El exilio de los dioses. Religiones afrohispanas* [en línea]. <http://www.larramendi.es/18n/catalogo_imagenes/grupo.cmd?path=1000205>.
- Quintero, Marcela. *La recuperación del sentido de la vida a través de una aventura de infancia, en ¡Pájaro, vuelve a tu jaula! de Severino Salazar*. Tesis maestría, UNAM, Facultad de Filosofía y Letras, 2006.
- Rulfo, Juan. *Pedro Páramo*. 3a. ed, México, FCE, 1981. (Colección Popular, 58.)
- Salazar, Severino. *Donde deben estar las catedrales*. Pról. de Hernán Lara Zavala. México, Juan Pablos Editor, 2013. (*Obras reunidas*, vol. I, Novelas.)
- _____. *El mundo es un lugar extraño*. Pról. de Marcela Quintero. México, Juan Pablos Editor, 2013. (*Obras reunidas*, vol. I, Novelas.)
- _____. *¡Pájaro, vuelve a tu jaula!*. Pról. de Ignacio Trejo Fuentes. México, Juan Pablos Editor, 2013. (*Obras reunidas*, vol. II, Novelas.)
- Steiner, George. *La muerte de la tragedia*. Caracas, Venezuela, Monte Ávila Editores, 1970.

Unamuno, Miguel de. *El sentimiento trágico de la vida*. Introduc. de Ernst Robert Curtius, 3a. ed. México, Porrúa, 1999. (Sepan Cuántos, 402.)

Zambrano, María. *El hombre y lo divino*, 2a. ed. aumentada. México, FCE, 1973. (Breviarios, 103.)

Hemerografía

Fernández, Anna María. "El santo niño de Atocha: origen, función y actualidad", en *Cuicuilco. Revista de la Escuela Nacional de Antropología e Historia*, núm. 27. México, enero-abril, 2013, s/p.

Palacios, Patricia. "Recurre a elementos arcaicos en su relato. Entrevista", en *El Universal*. México, 15 de septiembre, 2001, p. 4F.

Shuare, Martha y Rosalía Montealegre, "La situación imaginaria, el rol y el simbolismo en el juego infantil", en *Dialnet* [en línea], núm. 5-6. Bogotá, Universidad Nacional de Colombia, 1997, pp. 82-88. <<http://Documents%20and%20Settings/Usuario/Mis%20documentos/Downloads/Dialnet-LaSituacionImaginariaElRolYElSimbolismoEnElJuegoIn-4895311.pdf>>.