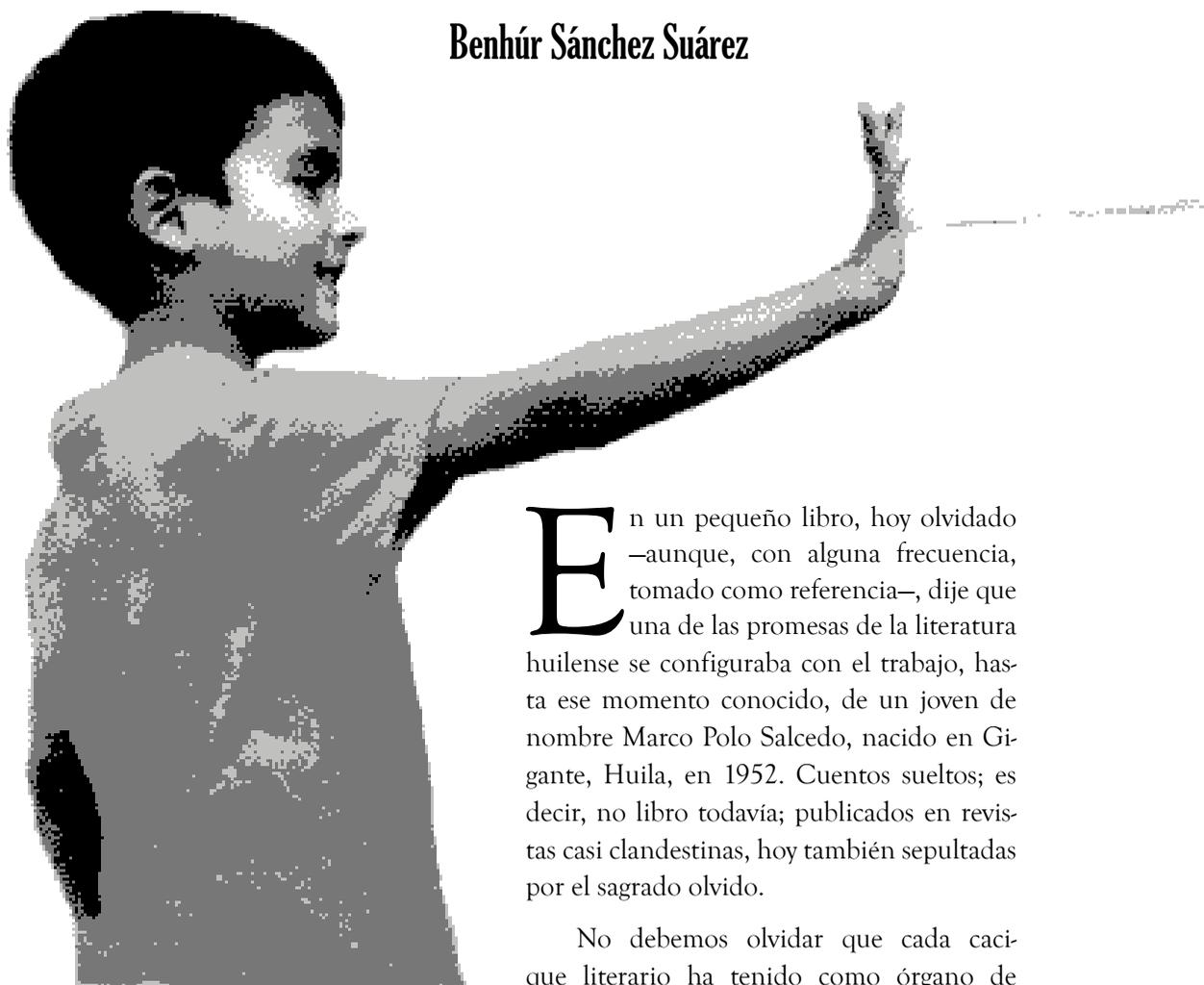


# No es un juego, ES UNA

Ensayo de presentación de *Armas de juego* en Neiva-Huila

Benhúr Sánchez Suárez

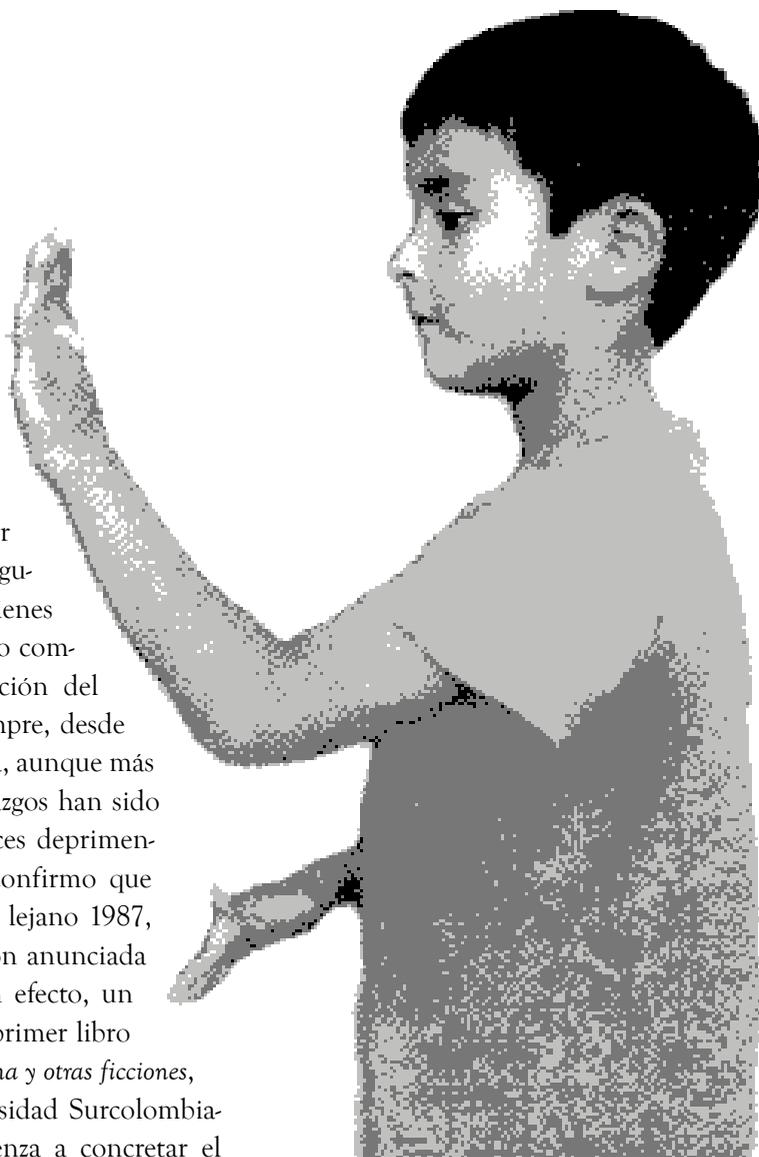


**E**n un pequeño libro, hoy olvidado —aunque, con alguna frecuencia, tomado como referencia—, dije que una de las promesas de la literatura huilense se configuraba con el trabajo, hasta ese momento conocido, de un joven de nombre Marco Polo Salcedo, nacido en Gigante, Huila, en 1952. Cuentos sueltos; es decir, no libro todavía; publicados en revistas casi clandestinas, hoy también sepultadas por el sagrado olvido.

No debemos olvidar que cada cacique literario ha tenido como órgano de

# no vela

divulgación una revista para mostrarse y mostrar a su grupo e ignorar, ningunear y discriminar a quienes no son de su agrado o no compaginan con su concepción del mundo. Así ha sido siempre, desde los confines de la historia, aunque más en el Huila, cuyos cacicazgos han sido mezquinos y muchas veces deprimentes. Hoy, por fortuna, confirmo que no me equivoqué en ese lejano 1987, cuando hice la afirmación anunciada en el párrafo inicial. En efecto, un año después aparece su primer libro de cuentos *Cartas de Goma y otras ficciones*, publicado por la Universidad Surcolombiana, y con este se comienza a concretar el



# Armas de JUEGO

Marco Polo



escritor de ahora, igualmente soñador, pero ya no tan vulnerable. Encontré en sus textos un atrevimiento en la arquitectura del relato y en el lenguaje que rompía con un modo de narrar habitual, cuyo máximo exponente fuera Humberto Tafur, con su inefable libro *La paz de los carteles*, además de la presencia de Luis Ernesto Lasso, con *Los días de la espera*, y algunos escarceos narrativos de Isaías Peña Gutiérrez y de Antonio Palomar Avilés. La esperanza, como se ve, era muy alta porque ellos regían, consciente o inconscientemente, el canon del oficio de escribir en el ámbito regional, algunos de ellos en el nacional, por aquella época.

Era a mi juicio una forma de recuperar el pasado, darle carta de presentación a sus recuerdos y dejar consignado para el futuro los rasgos primigenios de algo que, probablemente, hoy no existe. Los pueblos y los paisajes se transforman, lo sabemos muy bien,

nunca vuelven a ser los mismos. Por eso cumplía con uno de los sagrados preceptos de la literatura y es el de preservar la sociedad del exterminio, al dejar sentados sus saberes y su cultura para la posteridad.

Han pasado veintiséis años, y hoy, al enfrentarme a la lectura de *Armas de juego*, mi primera sensación ha sido la de haber vivido esas escenas en otro momento y en otro lugar. Ustedes saben muy bien que en la literatura se presenta una de las paradojas más grandes que se dan en el arte: lo que se recuerda no es lo que se ve. En pintura, por ejemplo, un retrato de Leonardo Da Vinci como *La Mona Lisa*, exquisito habitante hoy del Louvre, sigue siendo el mismo retrato que aquel puesto en escena en el siglo XVI, así muchos lo hayan deformado para desacralizarlo;

o paisajes como los de Yesid Morales Ramírez son esos paisajes y en el tiempo siempre serán los mismos: el mismo óleo o el mismo acrílico, la misma soledad desvaneciente.

En la literatura no sucede lo mismo. Ella se hace con palabras, con estas que se moldean, se transforman, se luchan, se inventan, se padecen y, así cambien sus significados con el tiempo, al final nadie las recuerda. Lo que el lector recuerda son las imágenes, las escenas que la maestría del autor y la contundencia de los párrafos lo hayan puesto a imaginar. En eso se emparenta con la pintura.

Entonces, el libro de Marco Polo lo que hace inicialmente es recordarme precisamente esas escenas y esas figuras que había visto deambular en sus libros de cuentos, el ya mencionado *Cartas de Goma* y el posterior *Cuarto de amor discreto*, que saliera publicado

en las desordenadas colecciones de Autores Huilenses, también manipuladas por los caiques literarios de turno.

Y entonces se forma en mi mente el universo nuevo al que he podido acceder cuando he asumido el juego de su lectura. Así descubro que son varios textos de sus libros anteriores los que se insertan en el nuevo, quizás los que me llevaron a ese déjà vu literario, latente durante 27 años, a pesar de la enorme carga de escenas y palabras de otros libros, tantos libros recorridos, carga tan abrumadora que ya me hace olvidar los nombres y me ha hecho caer el pelo.

Lo que no se olvida es porque es importante, me digo, como si descubriera una verdad sin atenuantes. Pero es cierto: pocos autores guardaron la memoria de los movimientos estudiantiles de la década de los sesenta y su influencia en la región y estas son las escenas que se fijaron en mi subconsciente con sus cuentos, y ahora reviven con la lectura de su nuevo libro. París, México D. F., Bogotá, Neiva, Garzón deben estar vivas aún en algunos habitantes del planeta con sus represiones, sus gases lacrimógenos y sus asesinatos de estudiantes. Por lo menos los nuestros han quedado en la escritura de Marco Polo.

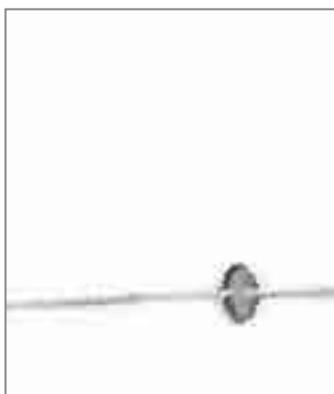
Desde esos primeros textos, Marco Polo demostró su interés por la recuperación del espacio y el

tiempo de sus territorios nutricios, los pueblos donde naciera, biológicamente en uno, literariamente en otro. Gigante y Garzón permean su narrativa, así se escondan en nombres eufemísticos, como Seminario, por ejemplo, apelativo no tan obvio para alguien que no sea huilense, pero certero en la delineación de la atmósfera de ese lugar que fuera tan significativo en su formación como estudiante.

En ese sentido, *Armas de juego* se estructura a partir de la existencia de los cuentos que luego su autor articula en un fluir vertiginoso de escenas, como en una película. Y es en esa serie de instantes acumulados donde nace la historia familiar que se dibuja nítida, párrafo a párrafo, cuento a cuento, y va creciendo como el recuerdo hasta darle la textura de novela, sin que sea, en verdad, una novela en el sentido tradicional del término.

Y es un juego, además, en el cual, como dijera Joyce Cary en un artículo sobre cómo se escribe una novela, el proceso creativo se asemeja más al de un coleccionista. Y yo agregaría que al coleccionista que escoge o deshecha, restaura o actualiza, algo así como un experto en laberintos de ese mundo impredecible de las sensaciones y de los sentimientos.

Entonces Marco Polo juega a ensamblar esa colección de narraciones para unir los pensamientos y las



Han pasado  
veintiséis  
años, y hoy, al  
enfrentarme  
a la lectura de  
*Armas de juego*,  
mi primera  
sensación  
ha sido la de  
haber vivido  
esas escenas  
en otro  
momento y en  
otro lugar.

acciones de sus personajes principales, hacer las actualizaciones necesarias, articular sus primeros textos con los nuevos, retratar los espacios específicos y hacer crecer la historia como si fuera una sola. Crea así la acción narrativa en la que el libro inicia con la muerte del protagonista y termina cuando es asesinado. Los recuerdos se recuperan desde el más allá. El pretexto es contárselos a un hermano para fijar la memoria. En definitiva, contárnoslos a nosotros, sus lectores. En el entretanto sucede todo lo demás: los acontecimientos de la infancia, los pueblos que habita, las casas que albergan su peregrinaje, la catarsis.

Además, el narrador les da un nombre singular a esas narraciones, "Los tacuinis", serie de notas de unos cuadernos negros que él crea para consignar sus impresiones sobre lo que acontece a su alrededor y en su interior y que, sin ser un diario, dan cuenta de su transcurrir físico y mental y sientan su posición en el mundo.

**Pero, entonces, ¿Armas de juego es una novela?**

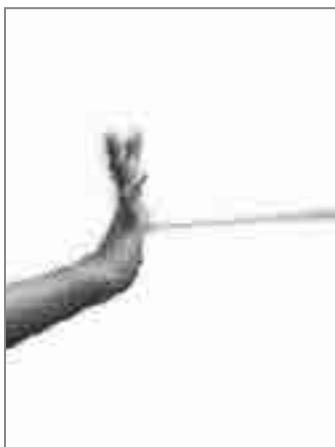
Si nos atenemos a lo que opinaban los impulsores de la antinovela, o del "nouveau roman", los llamados objetalistas franceses, a cuya cabeza se ubica Alain Robbe-Grillet, pues tendríamos que concluir, sin más, que *Armas de juego* es una novela. Bastante simple. Y esta afirmación, según el postulado de Michel Butor, palabras más

palabras menos, novela es todo escrito al que debajo del título se le escriba novela.

¿Deberíamos, por tanto, seguir las teorías de quienes crearon el movimiento de la nueva novela en la primera mitad del siglo XX para enfrentar la lectura de *Armas de juego*? Creo que sí, no solo por la influencia de los objetalistas en el desarrollo de la novela moderna, hecha evidente en la adjudicación del Premio Nobel en 1985 a Claude Simón y en el 2008 a Jean-Marie Le Clézio; o porque en nuestro siglo, este que transitamos ahora,

se reconoce aún la importancia e influencia del "nouveau roman" en el desarrollo de la literatura contemporánea, sino porque en la escritura de Marco Polo se respira ese espíritu de ruptura y esa negación del orden establecido. Es por eso que he traído a cuento los anti-novelistas franceses, aunque ellos sean menos objetalista, más narradores que descriptivos, más de acción que contemplativos. Pero renovadores, de todas formas.

Claro que no es esa definición mecánica lo que le daría a *Armas de juego* las posibilidades de tenerla entre nosotros como una novela, ni nos resolvería la cuestión en forma tan simple y automática. Más bien, como he afirmado en párrafos anteriores, debemos atenemos a que la suma de narraciones articula una historia que, contrario a la opinión de quienes niegan su cronología, crece en el tiempo, va con sus personajes de un



*Armas de juego se estructura a partir de la existencia de los cuentos, que luego su autor articula en un fluir vertiginoso de escenas, como en una película.*

inicio rural, bucólico y agreste a un pueblo con ceiba centenaria, luego a un pueblo mayor con seminario, evoluciona ideológicamente de los juegos infantiles y el odio al padre y se ubica en el juego de la escritura, se evidencia en la música correspondiente a cada edad, la del jolgorio, la del amor y el desamor, en la importancia del colegio y luego en el juego de la pasión, el definitivo, lo cual le confiere las características de un discurrir en el tiempo, que no es otra cosa que una cronología palpable a medida que se avanza en su lectura.

Hay unas vidas que progresan y se visibilizan en el transcurrir, fértil en anécdotas, de esa época tan preñada de acontecimientos. Es decir, la segunda mitad del siglo XX se asume con todas sus miserias y esplendor. Entonces es cuando acepto como lector que *Armas de juego* no es un juego; es una novela.

Sí, una novela que es una suma de sucesos que hace crecer en el lector la sensación de haber vivido una vida cruel, de abandonos, una vida inverosímil para ciudadanos que ya no sepan cómo se han formado los pueblos y sus familias, acaso ni les importe, ni con qué desgarramientos o con cuántos odios y venganzas unos seres humanos han derrotado el tiempo y han pasado a ser eternos en un libro.

Y nos deja la gozosa sensación de la identificación, ya en la música o en las aventuras, ya en un universo que nos parece propio: el del primer juego, la primera pelea por una compañía, el descubrimiento de los secretos de un caserón antiguo, las armas de la venganza, las armas de juguete y las que matan, el primer amor, en fin, el del territorio sagrado de la infancia.

En efecto, estas experiencias tan humanas son las que le confieren carácter universal a *Armas de juego* aunque su espacio sea lo local, un sustento donde los nombres de

personas, o sus sobrenombres, la nominación de calles, barrios, veredas y carreteras son la afirmación de la existencia de unos seres que sienten, piensan y actúan como cualquier ser humano en el mundo.

En el fondo hay una profunda nostalgia por lo que ya no es, por lo que se fue, desde el paisaje que la necesidad humana ha transformado a su acomodo a las costumbres que ahora son solo recuerdo. Y, por supuesto, la inevitable muerte, la señora de la casa, esa madre nutricia de miedos, envidias y venganzas, que va y viene por el libro como Pedro por su casa, esas armas de juego que son la alegoría de un espíritu de época que ya desapareció para siempre, porque esas armas se eclipsaron en la sofisticación de la muerte, la entronización del exterminio, el desplazamiento continuo para acallar las utopías, la intolerancia y abuso en el manejo del poder.

La superposición de capas de esta milhoja literaria deja páginas memorables, como la narración de la expedición al Guayas, de 1960, ya substraída del olvido por Abel Díaz Manrique en su novela *Atrapados en la jungla*, o el viaje que emprenden padre e hijo hacia el Caquetá, la trocha infame para remontar la cordillera y asomarse al otro lado a la selva infinita, la del caucho y la codicia, la de *La vorágine* de José Eustasio Rivera, o la de Roger Casement, el celta, en Mario Vargas Llosa.

En nada semejante a la escritura de novelas en nuestro medio, abanderada por decirlo de algún modo de la renovación del concepto de escritura como goce estético, es la propia narración, manejada con maestría por su autor, la que le da a *Armas de juego* la contundencia que nos reúne hoy para celebrar su alumbramiento. Los invito a disfrutarla.

Ibagué, Altos de Piedrapintada

mayo de 2013

<http://www.youtube.com/watch?v=9nAoPLMq2Fw&feature=youtu.be> ■