

Introducción

Esta primera novela de Landero se sitúa en un contexto literario dentro del cual se inserta pero del cual difiere, tal vez porque encara con genuina clarividencia el proceso mismo de la creación y de la recepción novelescas. Tal vez también por haber sabido adueñarse, con innegable originalidad, de un patrimonio literario que a veces aflora con nitidez y a menudo se queda agazapado entre los recovecos de la ficción pero que, en todo caso, está engastado en la textura misma de la trama novelesca. No se trata de establecer una lista de los hipotextos¹¹ a cuyas fuentes se nutre *Juegos* sino de determinar en qué medida esas aportaciones múltiples y diversas se funden aquí en una escritura actual que tiene voz propia y que ha sabido hacerlas fusionar y transfigurarlas.

Evidencia la novela, remedándola en su propia escritura, la naturaleza misma de la literatura como un fluir que se va generando dialécticamente en base a un patrimonio literario y a un distanciamiento necesario con respecto a él. Mediante la irrisión, la cita, la parodia, el pastiche, la transfiguración burlesca, se matan dos pájaros de un tiro: se hace hincapié en una deuda contraída y conjuntamente se establece una distancia con ese legado incorporado a la obra. Bien podría aludir el título, *Juegos de la edad tardía*, desde una perspectiva metatextual, a los juegos de la novelística «al filo del milenio», a las diversiones y a los entretenimientos de la posmodernidad que cultiva una escritura de segundo grado.

Desde luego, también habrá que examinar con toda atención la función del diálogo fundamental entre Gregorio y Gil (pero además la de otros

¹¹ Al principio mismo de *Palimpsestes*, Gérard Genette define así el «hipotexto»: «designo con ello [con el término hipertextualidad] toda relación que una un texto B (que llamaré *hipertexto*) a un texto anterior A (que llamaré, por supuesto, *hipotexto*) con el cual esté vinculado de un modo que no sea el del comentario.», *Palimpsestes, La littérature au second degré*, París, Editions du Seuil, 1982, p.13, trad.perso.

Introducción

diálogos, como el de Gregorio con Angelina o con Antón Requejo, o con el tío Félix, o con Isaías). Y es que salta a la vista que ese diálogo constituye la *mise en abîme*¹² tanto del proceso de creación novelesca como de la relación narrador / narratario unidos en un juego ambiguo y sin fin de creación y re-creación de la ficción.

Jean Ricardou, como Lucien Dällenbach, para desarrollar su estudio de la *mise en abîme* se fundan ambos en esta definición de André Gide entresacada de su *Journal 1889-1939*:

Gusto de que en una obra de arte, a la escala de los personajes, se halle transpuesto el tema mismo de la obra. Nada la ilumina mejor ni instaura con más seguridad las justas proporciones del conjunto. Así en algunos cuadros de Memling o de Quentin Metzys, un espejito convexo y oscuro refleja, a su vez, el interior de la sala en la que se desarrolla la escena pintada. Igual que en el cuadro de *Las Meninas* de Velázquez [...]. En *Hamlet*, la escena de la comedia. [...]. Ninguno de estos ejemplos es completamente exacto. Lo que lo sería mucho más [...] sería la comparación con ese procedimiento del blasón que consiste en poner, dentro del primero, un segundo escudo "en abyme". (Gide citado por Ricardou, *op.cit.*, p.172 y por Dällenbach, *op.cit.*, p.15, trad. perso.).

Lo cual permite a Dällenbach sintetizar de manera magistral este funcionamiento narrativo que tanto se asemeja al procedimiento de la heráldica descrito por Gide: «Es *mise en abyme* todo enclave que mantiene una relación de semejanza con la obra que la contiene». (*op.cit.*, p.18, trad. perso.). Sin embargo, Dällenbach no se conforma con describir el arte de crear una miniatura de la obra dentro de la obra y con analizar sus consiguientes significaciones. Además, aclara el que tal miniatura puede ser de diversa índole: trama como en *Hamlet*, pero también duplicaciones reducidas de los funcionamientos mismos, de los engranajes narrativos de la obra que las abarca y las engarza en su seno. Así es como Dällenbach afirma a propósito de algunas obras del

¹² La noción de *mise en abyme* o *mise en abîme* (que se podría traducir por «efecto de abismación») fue desarrollada por los autores y los críticos del *Nouveau Roman* francés. Jean Ricardou señalaba en 1967 que: «[...] puesto que los lineamientos esenciales de la historia son conocidos antes de que la pluma se ataque al papel, ¿no será una tentación el inyectar en algún punto de su transcurso un pasaje que brinde una suerte de extracto de ella?» (trad.perso), *Problèmes du Nouveau Roman*, París, Éditions du Seuil, 1967, p.172, trad.perso. Lucien Dällenbach, sistematizó y amplió el estudio de tal recurso narrativo en *Le récit spéculaire, Essai sur la mise en abyme*, París, Éditions du Seuil, 1977.

Nouveau roman: «A partir del momento en que proclamaba que no existe relato natural, el *Nouveau Roman* no podía reflejar una historia sin reflejar al mismo tiempo la organización narrativa sobre la cual se apoya [...]». (p.174, trad. perso.). Es lo que ocurre en *Juegos*.

Lo que duplica la novela a través del diálogo entre Gregorio y Gil y a través de muchos otros diálogos esparcidos a lo largo del libro, es muy precisamente la relación entre narrador y destinatario del relato, así como la fragua del proceso de creación de ese relato. O sea que los diálogos engarzados dentro de la novela, la marcada estructura dialógica de la historia contada, es *mise en abyme* del proceso de enunciación y de recepción que rige todo relato de ficción. Naturalmente, esta representación reducida puede presentar alteraciones significativas con respecto a su modelo ampliado como lo analizaremos con mayor detenimiento más adelante, alteraciones que en la novela *Juegos* siempre cobran una dimensión cómica.

El discurrir del protagonista, Gregorio, va plasmándose en discurso oral, en relato narrado por él, y las situaciones de interlocución que va configurando tal relato cobran de inmediato un giro humorístico. De hecho, no le puede dejar a uno indiferente el humorismo del texto que recorre toda la escala de la comicidad sin dejar de combinar a ésta con una patética meditación sobre la condición humana (por muy trillada que pueda parecer la expresión). Efectivamente, Gregorio es el «héroe» de la novela o sea que se destaca como figura central del universo narrativo: las demás categorías del relato (tiempo, espacio) están supeditadas a él y en torno a él giran los demás personajes que pueblan la historia. Y eso tanto más cuanto que Gregorio es a su vez productor de una historia inventada de la cual también es el «héroe», lo cual, aparentemente, vendría a duplicar su dimensión «heroica». Ahora bien, esa imagen que de sí mismo proyecta Gregorio dentro de su historia inventada, imagen a la cual llama «Faroni», no solamente se erige en «héroe» por su papel transcendental dentro de la organización narrativa del relato de Gregorio, sino también porque recoge todas las connotaciones temáticas valorativas que se suelen atribuir a los «héroes»: hermosura, nobleza del alma, alta alcurnia, hazañas, proezas, actos heroicos y caballerescos, amores prestigiosos, increíbles aventuras, etc. De hecho, hay un doble desajuste entre la «heroicidad» de Gregorio a

Introducción

nivel de los funcionamientos narrativos y la ramplonería del personaje en el plano de la intriga por una parte y, por otra parte, entre la magnificencia de Gregorio / Faroni, criatura ficcional de Gregorio y la «mediocridad» del Gregorio de «carne y hueso» de la diégesis. Ese doble desajuste, evidenciado por el narrador, es el mecanismo esencial que faculta el despliegue suntuoso de la comicidad dentro de la novela.

Las patrañas ideadas, narradas y vividas por Gregorio se fundamentan en un desesperado y a pesar de todo, heroico intento de salvar esos futuros a los que él había aspirado, esas alamedas de múltiples sendas que todos anhelamos pero que no pudieron ser, tratando de darles vida por las vías de la ficción poética y novelesca: así es como la novela cobija otra ficción, creada ésta por sus propios personajes, y engastada en ella. Por lo tanto, *Juegos* se beneficia de una profundidad metatextual puesto que enmarca, dentro de su mundo ficcional, otro universo de fantasía que exhibe el proceso mismo de la creación literaria, fruto de la asociación entre el narrador y el narratario. Pero lo supedita a un planteamiento existencial, ontológico: el acto de narrar en la novela aparece como la única razón de ser en un mundo absurdo cuyos parámetros se han disuelto, porque, con su séquito de anhelos y de ensueños, es el único capaz de metamorfosar la realidad.