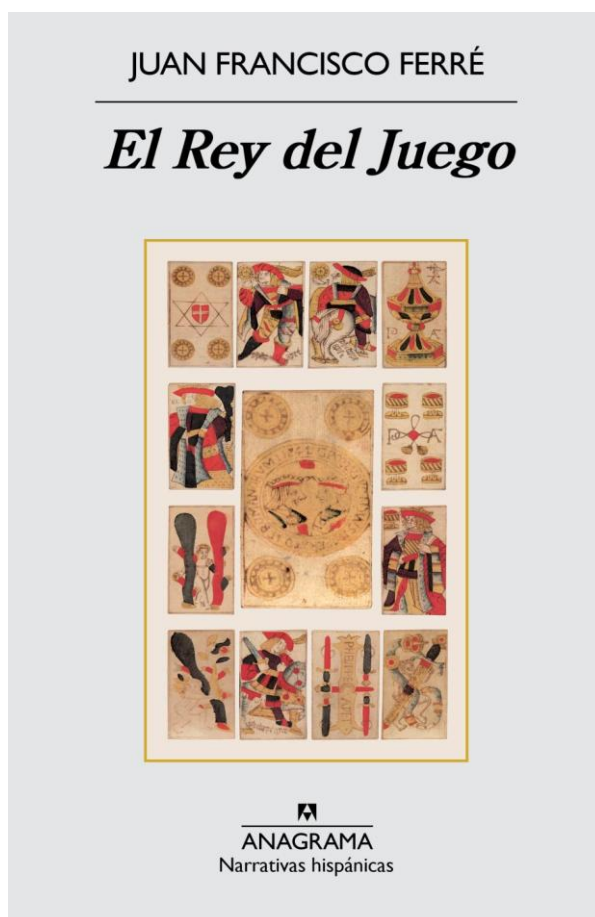


Fantasía y sarcasmo actual en *El rey del juego* de Juan Francisco Ferré

F. MORALES LOMAS

Tras obras de reconocido éxito como *Karnaval* y *Providence* llega una novela de Juan Francisco Ferré, *El rey del juego* (Anagrama, 2015), que se adentra en una línea que para él es habitual: los entresijos de la contemporaneidad más alegórica y publicitada, y, en este caso concreto, por los entresijos de la España contemporánea desde perspectivas nuevas en la novela española contemporánea que nos adentran por una concepción diferenciada del significado del término realismo en el momento actual. Acaso como dice su protagonista: “No era la vida sino una imagen distorsionada de la vida. Una ilusión óptica concebida por un idiota, llena de imágenes desenfocadas y ruidos inútiles” (p. 151).

El posmodernismo narrativo español tiene un largo tránsito en una generación de autores a los que Agustín Fernández Mallo bautizó como la *Generación Nocilla*, inspirándose en el título de la canción “Nocilla ¡Que Merendilla!” de Siniestro Total. En ella se incluían, aparte de Ferré, a Vicente Luis Mora, Jorge Carrión, Germán Sierra, Agustín Fernández Mallo... Una generación que rompía con el realismo hispánico y se adentraba en una nueva concepción donde este se aunaban lo fantástico y lo lúdico, creando un discurso fragmentario con abundante número de personajes que iban y venían por mundos heterogéneos, percibiéndose un claro homenaje a las estructuras abiertas, el reciclaje literario, la interdisciplinariedad, la posmodernidad, la presencia del *collage*, la introducción de la cultura del videojuego, la narrativa paródica, el mixificado discurso de envoltura filosófica, la extravagante utopía y la hábil entelequia ficcional... Pero donde también se concitaban la ficción utópica, ese mundo ideal, donde todo es aparentemente perfecto, y la ficción distópica, mostrando un



modelo de sociedad que, pretendiendo la felicidad, degrada la realidad en una línea hispánica que, a nuestro modo de entender procedería del esperpento valleinclanesco. Todo un conjunto de elementos que están muy presentes en *El rey del juego*. Pero no se puede olvidar a los grandes maestros a los que Ferré tiene como referentes en su literatura como Don DeLillo y Thomas Pynchon. El primero considerado a partir de su novela *Submundo* en 1997 como uno de los grandes autores del XX, y el segundo que, con *El arco iris de gravedad*, consiguió su máximo reconocimiento a pesar de ser rechazada por obscena por el jurado del Pulitzer, y cuya última obra, *Al límite*, fue publicada hace dos años en Tusquets. Mainer (2015: s. p.) coincide en la referencia a Don DeLillo pero ve profundas diferencias entre esta novela y las más famosas del escritor norteamericano pues no es ni *White Noise* ni *Underworld* ya que en estas se percibe “un arte de narrar y un conocimiento de la especie humana que no es sólo de hoy mismo. Lo que me parece seguro es que Ferré y algún otro mutante también pueden hacerlo así”. Con lo que exalta la capacidad de este escritor malagueño equiparándolo a uno de los grandes escritores norteamericanos. Esos sugerencias en cuanto a sus influencias o referentes culturales han sido recogidas más profundamente por otros, como Suau, que también han visto a Pynchon, e incluso a Houellebecq y otros:

Pynchon regado con *Vat69* o *GTA valle-inclanesco*, esas son sólo dos de las etiquetas ingeniosas que se me ocurren para insinuar todo lo que cabe aquí dentro. El caso es que Ferré atribuye al crítico Mauricio Bach una fórmula matemática que sintetizaría *El Rey del Juego*, "Kafka + Philip K. Dick + Don DeLillo + Mortadelo y Filemón". *Pas mal*, pero es toda una tentación introducir aquí un aluvión de presencias y referentes que planean explícita o implícitamente sobre el texto, en su núcleo o en sus bordes más festivos. Digamos algunos: de la cultura hollywoodiense, John McTiernan, Walter Hill, *Matrix*; sin lugar a dudas David Lynch (hay escenas innegablemente parecidas a otras de *Corazón salvaje* o *Mulholland Drive*); el espíritu sociológico de Houellebecq, William Gaddis, el modernismo hispanoamericano... Habrá más, pero así nos hacemos una idea (Suau, 2015: s. p.).

El rey del juego es una obra profundamente hispánica, es un producto *made in Spain*, una parodia, una astracanada sobre nuestra existencia más actual con la que Ferré ha querido mostrar nuestras excrecencias, limitaciones, abusos de poder y absurdo más beckettiano, a través de un thriller narrativo que posee una perspectiva y punto de vista desmitificador, lúdico, excéntrico, humorístico, deformador, alegórico y juguetón. En una entrevista en *Diario Sur* (19 octubre 2015) decía:

Yo he querido escribir un thriller en el cual un escritor, que es un ingenuo y un bobo, termina descubriendo una realidad que nunca hubiera sospechado.

Y en ese sentido, Axel es un prototipo del ciudadano de nuestro tiempo, en el que me incluyo: estamos continuamente recibiendo fogonazos de información y no acabamos de entender en qué estamos metido. Y, por otro lado, es una novela en la cual quiero afirmar la fuerza del humor.

El narrador y protagonista, Axel Bocanegra, un escritor cuarentón de conocido, es requerido por dos personajes que lo secuestran y a través de unas pastillas “mágicas” lo hacen entrar en un mundo de alucinaciones en el que la realidad se mezcla con el sueño en un *continuum* de acciones que lo llevan de un lugar a otro y de unos sucesos a otros sin una relación de unidad o continuidad y sí como exaltación de la metáfora de lo fragmentario tan habitual en sus novelas.

En esta obra no existen héroes y sí antihéroes. En su bajada a los infiernos y a la sordidez de su recorrido vital por pueblos y lugares indeterminados el escritor malagueño está reivindicando un modelo de espacio vital muy español completamente degradado con evidentes alusiones a la política actual y a sus componentes más simbólicos, cambio de monarca (amenazado), alcaldes corruptos y sordidez en un juego en el que no solo juegan los personajes sino el propio escritor con ellos. Con el que trata de mostrar continuas claves de nuestra realidad más abyecta. Una realidad ajena al realismo, por cuanto para Ferré (ya lo había acreditado en sus obras anteriores) la realidad es algo más profundo que el discurso realista con el que claramente rompe y al que considera insuficiente para conformar su visión del espacio-tiempo. Un sentido de la realidad que lo manifiesta en estos términos:

Me parece que la única forma de acercarse a la realidad es desde una perspectiva que no sea trillada ni trivial sino original. Y eso nos lo da poder mirar el mundo desde una perspectiva fantástica (...) A mí me interesa una realidad muy concreta, que está definida por los medios y no solo por lo que vivimos a diario. Y en esta novela a partir de un momento determinado se produce un apagón electrónico y ya no hay radio, no hay Internet... A partir de ahí la realidad se transforma. Eso acelera el vértigo del thriller, porque los personajes se mueven en una realidad que ya no pueden encontrar en pantallas ni en información mediada por Internet. Por eso hay que utilizar otros géneros que no son realistas para aproximarnos a esa realidad (Sur, 2015: s. p.).

Porque esto es lo que realmente le interesa al novelista, adentrarse en el aquí y ahora, en nuestra sociedad desecha, destrozada y corrompida y ofrecer las claves presuntas de esa degradación. Laberintos abyectos en los que entran y salen los personajes llevados por el azar o por los caprichos de la propia historia pero con una perspectiva que no entronca con esa realidad sino que se aparta a través del rapto de lo fantástico y el juego,

porque solo a través de ellos se puede acabar comprendiendo este escenario.

Lo primero que llama la atención en la obra es la meditación en torno a los componentes y el orden de la estructura de la misma: opiniones “fantaseadas” de escritores y particulares sobre la obra, la cita de Juan Luis Vives y la organización de las dos partes con los consiguientes subapartados...

Al inicio existen toda una serie de opiniones traviesas del autor que nos recuerdan los juguetones poemas de Cervantes en el prólogo del Quijote, con el que encontraríamos concomitancias en algunos elementos técnicos: la interpolación de historias, el espíritu deformador, la antiheroicidad de los personajes, el antirrealismo tanto en la época de marras como según la concepción que ha tenido durante el XX, la apuesta por una renovación, la síntesis entre fantasía y realidad, y, sobre todo, el recurso a “la cotidianidad”. Muchos elementos que, salvando las distancias, los unen. Con ello muestra Ferré desde el minuto uno que su obra está presidida por el juego más absoluto y el espíritu bufo y la mascarada. Al respecto decía Mainer (2015):

Incluso no le falta a la peripecia un toque cervantino, que Ferré administra bien: hay novelas intercaladas que narran los personajes y comentan los oyentes; hay trueques de personalidad misteriosos y palos por doquier; hay un singular caballero —don Amaro— que actúa de encantador (y de espejo de todas las trampas y miserias de la política profesional), y hay incluso una inmersión final en el mundo gitano de la vieja Sara (y de alguna gitanilla tentadora) que apunta a cierta oscura redención por la vía matriarcal.

Hay una cita inicial de *El juego de los naipes* (1539) del humanista Juan Luis Vives donde uno de los cuatro personajes (Valldaura, Tamayo, Lupiano, Castillo y Manrique) que intervienen en el diálogo, Castillo, le pregunta a Valldaura “¿A qué jugaremos?” y Valldaura responde: “Al triunfo de España, y el que da los naipes se retendrá el naipe de muestra, si es as o figura humana”. En esta obra el humanista español defiende el juego y los diálogos como instrumento de la retórica didáctica de primera mano tanto como Ferré. Dice Vives a través de Castillo: “El juego conviene que sea juego y no fastidio”. Y en otro momento dirá a través de la voz de Tamayo:

Juegan los niños, juegan los jóvenes, juegan los viejos, la inteligencia, la gravedad, las canas, la prudencia son juego. En definitiva, ¿qué es la vida del hombre, con la única excepción de la virtud, sino una comedia frívola y sin sentido?

Unas palabras que se van perfectamente justificando a lo largo de la novela *El rey del juego*. La obra está estructurada en dos apartados: la

primera, titulada “Las cartas y los jugadores”, va desde la página once a la ciento treinta; y la segunda parte, “La gran partida”, desde la página ciento treinta y tres hasta la doscientos setenta y seis. En la primera comienza en cursiva con una expresión muy de cuentos de hadas: *Érase una vez*. Para situarnos en el tiempo, cuando la selección española fue derrotada vilmente en el mundial de Brasil y la celebración del final de una guerra mundial.

Después comienza el capítulo I de los XL que conforma esta primera parte con la imagen de una baraja de cartas de cartas cerrando el capítulo. En este primer gran apartado se desarrolla el encuentro con Danny y Willy, los dos personajes que secuestran a Axel Bocanegra, un escritor de cuarenta y cuatro años (acaso en algunos recursos un *alter ego* del escritor, aunque Ferré se ha encargado de aclarar que no tiene nada que ver con el narrador, salvo que le presta su vivienda) que tiene una hija Alexandra y está divorciado de Elena, pero con la que a pesar del divorcio, mantiene una que otra aventura oculta.

La vida sentimental del protagonista llena las primeras páginas en los primeros encuentros en el Bar de Bringas de Málaga, que tantas resonancias galdosianas tiene. Es un bar cualquiera donde los personajes hablan de intrascendencias sobre el fracaso futbolístico de la selección mezcladas con los delirios del escritor y la metaliteratura que aflora desde aquí y allá: “Estoy cansado de ser un estereotipo andante. Quiero ser un escritor nuevo. Un rabioso insurgente tocapelotas. El Julián Assange de la ficción comercial” (p. 26). ¿Es Axel Bocanegra quien habla o es el propio Juan Francisco Ferré?

Danny y Willy, una especie de Rinconete y Cortadillo de la modernidad, son definidos como “mosqueteros modernos de la taberna española”, le proponen a Axel Bocanegra el juego y este acepta. Ingiere una gragea y, a partir de aquí, la realidad monótona se transforma. Entran en un edificio fantasmal, el Reino en Ruinas, donde se encuentran personajes estrafalarios y se van creando situaciones alucinógenas que solo tendrán sentido bajo el efecto de la droga ingerida. Es en ese momento cuando el personaje realiza la siguiente reflexión sobre su existencia que considera “una alegoría mi ruina moral” (p. 38). Pero también habla de la caducidad del deseo o la “enfermedad incurable” que es la vida. Sabemos que es un enfermo del cibersexo.

Le hablan de un líder y de una secta. Le interrogan, le golpean. Le preguntan si está seguro de ser español. Da la sensación al lector de encontrarse en un thriller, en un videojuego del que el escritor va y viene por vericuetos caminos donde aparece un líder con halitosis galopante, una enana orejuda o una india falsaria, claros esperpentos de esa realidad alucinógena.

En ese juego, le advierten que entra en el circuito nacional de los cincuenta y un pueblos, el primer nivel son los ocho pueblos de Andalucía.

Una simbología con la que Ferré profundizará en esa visión de fantasía, burla y deformación de un tiempo actual que en su antirrealismo lleva toda la génesis de su propia deformidad caricaturesca:

Quería empezar en Málaga para luego hacer un viaje en coche por todo el territorio hasta la España más profunda. Además, es una novela que participa también de la fantasía y la ciencia ficción. Me parece que la única forma de acercarse a la realidad es desde una perspectiva que no sea trillada ni trivial sino original (Sur, 2015: s. p.).

Siguen la ruta que llamarán del Bollycao (alusión a la generación Nocilla), el Bar El Pibe, peleas diversas, encuentros y desencuentros... Hasta el capítulo XXV en que intercala en cursiva una historia en alusión a la guerra civil, la historia de un ácrata violador y los zombis. Amanda es otro personaje, en esta multiplicidad que adquiere la connotación sexual en la que el escritor vive con ahínco derivando hacia una narrativa muy visual en esos frentes que se le van abriendo a los personajes. Se advierte de la existencia de un comando terrorista que quiere atentar contra el rey. Abundantes y dislocados diálogos que nos introducen en un desvariado viaje en el que la situación del país y la política actual poseen un fundamento expreso: “El loco ese me insultaba sin parar. Me llamaba antiespañol. Me llamaba rojo de mierda. Me llamaba maricón. Me llamaba terrorista” (p. 100). Y más adelante dirá:

Desde que os he conocido todo va fatal en el país. Al final era verdad lo que decías. La gente se ha cansado ya de tanta mierda, de tanta mentira y de tanta corrupción, y ha cogido, sin pensárselo dos veces, una bifurcación antidemocrática. La senda sin salida de la locura colectiva (p. 154).

La irrealidad es total cuando en ese recorrido por caminos (también el Quijote los recorría los pueblos de España) se encuentran en Cincopueblos y la suite del hotel que es como una especie de Cueva de Montesinos donde aparece la policía de pronto o existe la imposibilidad de abandonarlo.. Toda una apariencia en la que nadie es el papel que representa o hace el que no le corresponde y donde subyace el atentado contra el rey: “Ha habido, según parece, un atentado contra el Rey” (p. 115), imputado a la extrema derecha, y se añade como lujo irónico que al lector actual le traerá a la memoria muchas cosas: “Uno de los tertulianos ha llegado a especular con la posibilidad de que sea un complot internacional organizado desde Venezuela por...” (p. 115). Las referencias a la situación crítica del país son constantes tanto como al erotismo en ese aluvión de personajes encadenados hasta la última aventura dislocada de la primera parte en la que el protagonista (al que llaman McClane) se siente

poderoso: “Me siento jefe de todo esto. Disfruto del sentimiento atávico de poder guiar a los otros a donde me dé la real gana” (p. 130):

Todo lo que viene después parece una forma bastante retorcida de responder a esa demanda identitaria, en un libro con múltiples capas y barnices estilísticos que van del arcaísmo al *slang cani*, a veces brillante y a veces un atentado deliberado al gusto, con chistes memorables (el momento en que un personaje recicla ese mítico "quieto todo el mundo") y otros malos (casi todos los referentes a Iker Casillas) (Suau, 2015: s. p.).

En la segunda parte, formada también por cuarenta capítulos, regresan al hotel, el encuentro con Marta, Julián del Casal... Se sienten atacados por unos campesinos que los confunden con los terroristas que han atentado contra el rey. Conocen en estos momentos a uno de los personajes paradigmáticos de la novela, el alcalde, Amaro G. Luaces, un verdadero cacique, dictadorzuelo rodeado de beldades, dinero y corrupción por doquier. Un alcalde que adora la televisión a la que califica de droga espiritual. Son muchas las páginas que se ocupan de este mundo en torno al alcalde, espejo de la situación canalla del país y misérrimo profesional de la política que vive como un sátrapa:

Entre Pynchon y Brautigan se desarrolla esta alucinada ensoñación que tiene mucho de distorsionada bajada a los infiernos, de sórdido recorrido por oscuros despachos ministeriales, aliñado este desnortado trayecto por una comicidad erótico-festiva, situaciones de clara sátira política y un desbarrante argumento de deliberada conformación esperpéntica. Esta novela, de amplia libertad creativa, muta de relato de ciencia-ficción a historia detectivesca. La trepidante acción convergerá en una especie de atávica partida de videojuego donde todo es posible.

Después caerá de nuevo en manos de sus secuestradores iniciales, el doctor torturador y la enana risueña, y el inválido, que vive agazapado en la sombra, gran metáfora de ese poder omnímodo que nunca ofrece su rostro verdadero, los grandes poderes, las grandes corporaciones que nunca muestran el rostro.

Es en este momento cuando se hace una síntesis muy significativa de esa realidad española en estos términos:

España se ha salido en muchas ocasiones del eje de la historia. Unas para perderse en caminos sin salida, atolladeros que parecían atajos y sólo conducían la desastre. Otras veces, España ha entrado en bucles con sus propias esencias, trazando círculos viciosos que esterilizaban su fuerza. Hay muchas Españas conviviendo bajo la apariencia de una unidad que no ha existido nunca más que en el cerebro de algunos gerifaltes (...) Y la guerra siempre en el trasfondo como solución provisional a los problemas del ajuste. España es todo en un solo ente: monarquía y república, aristocracia y

anarquía, modernidad y arcaísmo, fealdad y belleza, orden y caos, catolicismo y paganismos, socialismo y fascismo, revolución y derecho constitucional, picaresca y quijotismo, elegancia y esperpento” (pp. 172-173).

De nuevo otra historia interpolada que lleva por título *El cautivo de Casablanca* para seguir al cabo con el alcalde y todo su mundo, la aventura con la sensual Ildi, el juego y la heroína Marta para adentrarnos en otra historia, en esta línea de multiplicidad de historias quijotescas con la presencia de la cultura gitana. Sara será la protagonista de esta situación que le permite a Ferré realizar un excursio, una nueva aventura, como tantas pueblan esta obra, pero también una reflexión de corte sociológico sobre el papel que ha jugado esta cultura a lo largo de la historia con toda su bagatela de ataques y admoniciones: “Cuando la gente lo pasa mal –dice la gitana- la toma con nosotros” (p. 235). Y añade lo siguiente:

Todo sigue igual. La atonía informativa de siempre. El mundo prosigue su predecible curso hacia el abismo sin que nadie se alarme por nada (...) Todo eso de la política, con todo el respeto, me parecen cuentos para payos (p. 237).

Y en esa metáfora no podemos olvidar que, como simbólica alegoría, de ese mundo la gitana es echadora de cartas y es el juego la presencia y el círculo que se va cerrando progresivamente, lo que le permite a Ferré una exaltación sobre ese mundo. El protagonista se liberará gracias a la terapia gitana cuya glorificación es evidente:

Nosotros somos como la vida. El ruido y la agitación constante representan la auténtica vida (...) Los nómadas somos las únicas criaturas que seguimos agitándonos como en el temblor original, el primer día de la creación (pp. 246-247).

Una simbología con la que se quiere concitar una vía solidaria y humana en este colectivo vilipendiado y acusado a lo largo de la historia de todo tipo de males y que aquí alcanza en cierto modo una liberación o ascesis.

La situación de España, no obstante, sigue siendo un elemento de continua especulación, y ante la imagen de la bella Ildi adosada a la papada de sapo del alcalde Amaro realiza la siguiente elucidación sobre el país por boca de este:

En este país cada vez que las cosas están revueltas hay que organizar algo fuerte para que sirva de revulsivo. Un golpe de Estado, una guerra civil, una noche electoral turbulenta, unos atentados sangrientos, cualquier montaje político, todo vale. Por lo que sea, no me preguntes por qué, lo

nuestro es el desfile, los pasos, las procesiones, las corridas, las marchas, los juegos medievales, las grandes paradas. La catarsis. En plan bestia. El caso es liberar energías negativas, despejar la cabeza y volver al trabajo cuanto antes. España merece todo. Es un país viejo y lleno de gente muy vieja, viejos valores, viejas mitologías, no pretendas cambiar las cosas de un día para otro. Ellos mandan. Nosotros obedecemos (p. 258).

Ante estas palabras, el protagonista expresa un deseo de matarlo, en tanto responsable de todo este resultado social, pero se ve incapaz pues se considera miembro sumiso de una clase social cobarde. Frente a él se encuentra Amaro, que representa el ejercicio del poder concreto y directo frente a ese otro imperceptible que desconocemos y se halla en la oscuridad, cuya visión la manifestará Ferré en una entrevista al decir que los reyes del juego “viven en la sombra y no necesariamente tienen cara. Son poderes, alianzas, corporaciones... no se sabe bien quiénes son”. Y así el tema del poder y la imposibilidad de su derrota se manifiesta como un instrumento de la retórica de la existencia cuya liberación solo llega de tarde en tarde, quizá a través de la sexualidad, un elemento recurrente y persistente por boca del protagonista.

Al final Axel regresa de nuevo a la taberna, una especie de antro fantástico, consciente de que lo que ha vivido es “mucho más y mucho menos de un sueño” (p. 268). Y en esa liberación se reencuentra con una joven dulce y tierna con el sexo rasurado y los pezones sonrosados hasta que llega a su casa y se tiende a llorar una vez más. Un llanto que es un símbolo de absoluta desazón ante la existencia.

En el último capítulo, que transcurre seis meses después recibe en su domicilio un paquete con un videojuego: España profunda (EP II) con los héroes sentimentales caídos: Danny y Willy, sus raptos. Un juego cuyo designio se limitaba a explotar hasta el agotamiento y el tedio, a través de múltiples situaciones, episodios y pantallas, cómo ha sido la vida del protagonista en esta historia, una especie de síntesis de sí mismo donde los jugadores se enfrentan a un mundo corrupto y tramposo.

Pero lo importante es jugar, la supervivencia del juego, “siempre más importante que el triunfo de los jugadores” (p. 276). Aun siendo consciente en esa escena final con su hija Alexandra que el futuro de esta –alegoría evidente de la actualidad- está amenazado con una referencia casi explícita al país que heredarán los jóvenes.

En definitiva, una novela iconoclasta, bizarra, osada.. que requiere de una gran participación del lector y en la que el autor asume una gran cantidad de riesgos. Con la seguridad de que será propensa a las filias y a las fobias, como ha sucedido siempre en cualquier país del mundo cuando un novelista ha querido aportar algo diferente al *statu quo* pero con una evidente calidad literaria y una prosa rica y audaz.

BIBLIOGRAFÍA

FERRE, J. (22 octubre 2015). Ferré se la juega. *La razón*.

MAINER, José Carlos (13 noviembre 2015). De excursión por la España profunda. *El País*.

SUAU, Nadal (16 octubre 2015). El rey del juego de Juan Francisco Ferré. *El Cultural*.

SUR (19 octubre 2015). Entrevista a Juan Francisco Ferré. *Diario Sur*.

VIVES, Juan Luis (). *El juego de los naipes o de cartas*. Recuperado de <http://bivaldi.gva.es/corpus/unidad.cmd?idCorpus=1&idUnidad=10060&posicion=1> (10 de noviembre de 2015).