



De excursión por la España profunda

Escrito con prosa eficaz y un planteamiento con demasiado ruido, *El Rey del Juego*, de Juan Francisco Ferré, actualiza la tradición de retablos esperpénticos del país

Por José-Carlos Mainer

NARRATIVA. LAS OPINIONES ILUSTRES que Ferré pone al frente de su nueva novela son apócrifas, por supuesto, pero ayudan a entender cuál era su pretensión: a Rafael Chirbes no le ha gustado, pero no quería decirlo; a Juan Goytisolo tampoco, pero lo último que haría es descalificar algo tan moderno; a Fernando Sánchez Dragó le ha encantado, hasta el punto de que se cree retratado en uno de los personajes, el viejo y repugnante don Amaro: cada cual a su modo, esa es la opinión de los aguafiestas. Jordi Gracia desdeña con vehemencia esta "mascarada amarga" y piensa que "tras la incorrección política, está el cinismo"; Pablo Iglesias echa en falta "una sola idea inteligente": son la voz de la regeneración crítica.

El Rey del Juego

Juan Francisco Ferré
Anagrama
Barcelona, 2015
280 páginas
18,90 euros

¿No tiene algo de inteligente autovacuna, por parte de Ferré, esta elección de partidarios y

contrarios? Porque su artefacto narrativo se instala, por un lado, en la veterana tradición de retablos esperpénticos del país, desde Quevedo a Arrabal, pasando por Valle-Inclán. Y, por otro lado, lo hace en los términos metafóricos que utilizan también los relatos del último Manuel Vilas: la presencia totémica de los medios de comunicación de masas, el coro destemplado de los personajes de actualidad, la burla de los mandamases y, en nuestro caso, la estética convulsa del videojuego.

Pero tanto uno como otro conocen bien la alta cultura *convencional*. Y si



Viajeros en un autobús que atraviesa España desde Sevilla a Lézignan (Francia). Foto: Carlos de Andrés / Getty Images

Vilas suele tenerla presente en la caricatura de su ineficacia, Juan Francisco Ferré la incorpora a la propia génesis de su texto. La peregrinación de Axel Bocanegra (que es un escritor para jóvenes, ya sin mucha fortuna) comienza en el Bar de Bringas (marbete muy galdosiano) y acaba en un celtibérico viaje en autobús de línea, de regreso a su casa como si viniera de una excursión a Villar del Río. *El Rey del Juego* recuerda, aunque sea muy de lejos, la fantasía pedagógica galdosiana de *El caballero encantado*, que fue la huida personal del viejo escritor de las pesa-

dumbres de 1898. Axel y Ferré huyen aquí de otro *noventayocho* más reciente, la derrota de la selección española de fútbol en el pasado Mundial de Brasil, y los compañeros-truchimanes que les arrastran son dos hermanos, Willy y Dany, encarnaciones de la hortera hispánica pero también héroes de la nueva regeneración: la solución está en el videojuego *España profunda II* que recibe Axel al final de su periplo. 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.

En 2007 Juan Francisco Ferré y Julio Ortega publicaron una antología de la nueva narrativa bajo el título *Mutantes*, no sé si jactancioso o autocompasivo. Algunos de los presentes en el libro se acogieron al emblema de generación Nocilla, que fue la golosina de su niñez y que rescató Agustín Fernández Mallo. Les ronda el excesivo remoquete de "literatura total" y, sobre todo, el prefijo "pos-", al que puede añadirse toda clase de conceptos, de modo que flotarán sobre cualesquiera tendencias y quizá las sobrevivan. Pero conviene no confundir la bulimia técnica y la perplejidad estética con la sensación de "final", que es la más engañosa que conoce la historia de la cultura (que se lo pregunten a los atónitos vecinos del año 1000 de nuestra era, o a los *decadentistas* de 1900). Lo

digo porque *El Rey del Juego* es un libro que vale la pena y que está escrito con prosa eficaz, pero cuyo planteamiento necesita más nitidez y menos ruido. Sus sucesivas orgías me han aburrido bastante a lo largo de muchas páginas. Uno de los apócrifos iniciales invoca el nombre de Don DeLillo, pero esta novela no es *White Noise* ni *Underworld*, por debajo de las que percibimos 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... •