



El Rey del Juego

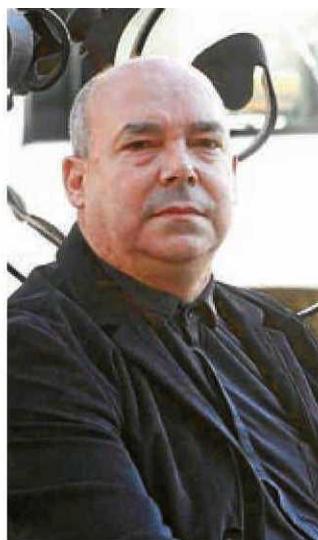
JUAN FRANCISCO FERRÉ

Anagrama. Barcelona, 2015. 280 pp., 18'90€. Ebook: 9'99€

La trayectoria narrativa de Juan Francisco Ferré (Málaga, 1962) habla de ambición renovadora, con un ojo puesto en la posmodernidad norteamericana y el otro vagando por horizontes diversos, a menudo con un enfoque paródico. En *El Rey del Juego*, esa caracterización se traduce en una peripecia disparatada que arranca con un escritor de ciencia-ficción acudiendo a una cita en el Bar de Bringas y nos lleva, entre otras muchas anécdotas, a encontramos con el Rey de España recluido en una finca a orillas del río Tormes: es decir, aquí se accede al delirio a través de un espejo galdosiano, y el último baluarte del ya agónico consenso institucional del país acaba vinculado fantasmagóricamente a un topónimo que remite a la tradición picaresca. Ataques a la línea de flotación del realismo patrio (nota: tal vez un adversario más en retirada de lo que parece, si uno lee narrativa española con amplitud española), pero sólo dos ejemplos de las muchas gamberradas que contiene el libro y que apuntan en direcciones estéticas, sociológicas, mediáticas o políticas.

No vamos a resumir el argumento de *El Rey del Juego* en esta reseña, pero digamos que todo empieza como un viaje al lado oscuro de las cosas protagonizado por un escritor, Axel Bocanegra, en la España que acaba de hacer un ridículo futbolístico notable en el último mundial. Ese viaje incluye un atentado contra el Rey, la proclamación del estado de excepción del país, los

cameos de *celebrities* como Cristina Pedroche, sexo y violencia, una solitaria mole arquitectónica junto a una carretera secundaria, o teorías de la conspiración en torno al 11M (con el 11S al fondo, espejo narrativo en el que mirarse). En la raíz del viaje, un personaje perturbador le pregunta al narrador, mientras lo zurra con metodología impecable: “¿es usted español? ¿Está seguro de eso?”. 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). Pynchon regado con *Vat69* o *GTA* valleinclanescos, esas son sólo dos de las etiquetas ingeniosas que se me ocurren para insinuar todo lo que cabe aquí dentro.



***El Rey del Juego* es una lectura muy divertida, espídica, dispersa, desbordante de mala intención. Un libro con múltiples capas y barnices estilísticos. Pynchon regado con *Vat69* o *GTA* valleinclanescos**



DOMENEC UMBERT

Y es que el libro incorpora su propia autoconciencia, en unas citas inventadas que lo encabezan y reproducen lo que supuestamente habrían dicho sobre él algunas personalidades, de Pablo Iglesias a Jorge Javier Vázquez pasando por Juan Goytisolo. La ocurrencia, muy lograda, es coherente con lo que

vendrá después: mostrar España como una ventriloquía. 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.

No es fácil que todos estos registros convivan de forma coherente, y Ferré lo logra. Además, *El Rey del Juego* es una lectura muy divertida (sobre todo en su primera mitad), espídica, desbordante de mala intención (que es la mejor). Cabe preguntarse, es cierto, si el ritmo y las soluciones formales no se dispersan demasiado, sin llegar a concretar su discurso en torno a la realidad española; y cabe replicar que esa dispersión es tal vez exactamente la clave del discurso. A fin de cuentas, esto es un videojuego de acción, y todo *gamer* sabe que el gran placer de las partidas modernas ya no es tanto pasar de pantalla como destruir cosas, felices y anárquicos. **NADAL SUAU**

Lea el primer capítulo del Rey de Juego en www.elcultural.es