



LETRAS | NOVELA

El lenguaje del juego

DANIEL SADA

Anagrama. Barcelona, 2012

198 pp., 16'90 e. e-book: 12'34 e.

La temprana muerte del escritor mexicano Daniel Sada (1953-2011) ha privado a la literatura en lengua española de una de sus voces más poderosas. *El lenguaje del juego*, novela compuesta poco antes del fallecimiento del autor, es una buena muestra de sus características literarias. En primer lugar, por su contenido, que, lejos de perderse por vericuetos personales, opta por la contemplación de un panorama colectivo y deja ver la faz más violenta y áspera de México —*Mágico* en algunas menciones de la novela—, con la emigración, las actuaciones de bandas de narcotraficantes que se adueñan de una comarca, los asesinatos masivos, la extorsión padecida por una sociedad indefensa y atemorizada, todo lo cual da paso en algún momento a una rápida reflexión compasiva: "Pobre Mágico, pobre país sumergido en un inexorable hoyo negro" (p. 85); o bien, apuntando hacia las raíces del mal: "¿Legalizar la droga? Más bien, desarmar al país. Ésa sería la mejor manera de atenuar la violencia en Mágico. Pero oh utopía" (p. 141).

En segundo lugar es preciso referirse al estilo narrativo de la obra, donde se mezclan puntos de vista, modelos diferentes de discurso, registros diversos del habla, que afectan al uso de enunciados elípticos, de creaciones verbales, de audaces derivaciones léxicas basadas indistintamente en formas coloquiales o en inesperados neo-

logismos que desbordan los límites de cualquier diccionario, académico o no. Vocabulario, sintaxis y hasta puntuación llevan en cada página marcas de una escritura personalísima. Al contrario que la mayoría de los novelistas, Sada escribe sin dar la espalda a ese depósito de modelos que es la historia literaria moderna, donde figuran ya Kaf-



D. UMBERT

EL RABELAIS DE MÉXICO

El día que murió Sada, el 19 de noviembre de 2011, Elena Poniatowska, una de sus mejores amigas, lo describió como un autor "único en su género", un narrador insustituible también, que "corrió riesgos literarios que hicieron que Roberto Bolaño lo considerara su par, "el mejor de su generación. Gracias a él, el mundo las letras en México se hizo más civilizado y más culto". Álvaro Mutis lo llamó el "Rabelais de México", un artesano impecable. Y Juan Gelman no se quedó atrás: para el poeta argentino "la pérdida de Sada no tiene fondo, pues fue un gran escritor, cuya escritura es la única comparable a la de Lezama Lima".

La perfección narrativa de algunas escenas no cede en intensidad ante otros pasajes vistos con menor detalle, como en *lejanía*. En suma, *El lenguaje del juego* es literatura de verdad

ka, Joyce, Döblin, Faulkner, Céline o Rulfo, entre otros nombres indispensables de la renovación literaria que muchos escritores han preferido ignorar o han apartado incomprensiblemente a un lado—como si durante décadas no hubiera ocurrido nada— a la hora de escribir.

La historia de Valente Montañó, obligado a peligrosas emigraciones para conseguir un modesto capital que le permita montar una casa de comidas en su pueblo, es el eje vertebrador del relato, aunque lo decisivo es la comprobación de que el trabajo y la honradez son valores inútiles cuando una banda se adueña de la localidad y acaba inficionándolo todo, hasta el punto de que los jóvenes, representados por Candelario y Martina, no tendrán más salida que la sumisión, de un modo u otro,

al cártel que ha convertido el pueblo en su feudo privado.

La perfección narrativa de algunas escenas, como el tiroteo entre dos bandas que deja la calle repleta de coches y cadáveres acibillados (p. 85), el demorado maquillaje de Martina ante el espejo (p. 87) o el asesinato de Luis Blas (p. 100), no cede en intensidad ante otros pasajes vistos con menor detalle, como en *lejanía*, en los que la rapidez vertiginosa de la narración es capaz de embutir historias complejas en unas pocas líneas casi telegráficas. Conviene, sin embargo, destacar la flexibilidad de un estilo capaz de amoldarse a situaciones variadas y cambiar de ritmo según la naturaleza de lo que en cada momento se narra, sin abandonar por ello las informaciones matizadas acerca de pensamientos, estados de ánimo y decisiones de los personajes, aunque lo haga sin caer en ningún caso en proliferas consideraciones o técnicas de análisis psicológico.

Así, el lector entiende muy bien las motivaciones de Martina para unirse al brutal Iñigo, o las fases de dudas y acomodos de Candelario ante la presión de las bandas con las que puede aspirar a una vida cómoda, aunque sea a costa de abandonar a sus padres. Y también algunos personajes secundarios, como los poderosos don Flavio o Virgilio Zorrilla y su hijo—hundidos estos en una degradación progresiva e irrefrenable—, poseen perfiles nítidos perfectamente bosquejados. En suma: *El lenguaje del juego* es un ejercicio sobresaliente: literatura de verdad.

RICARDO SENABRE