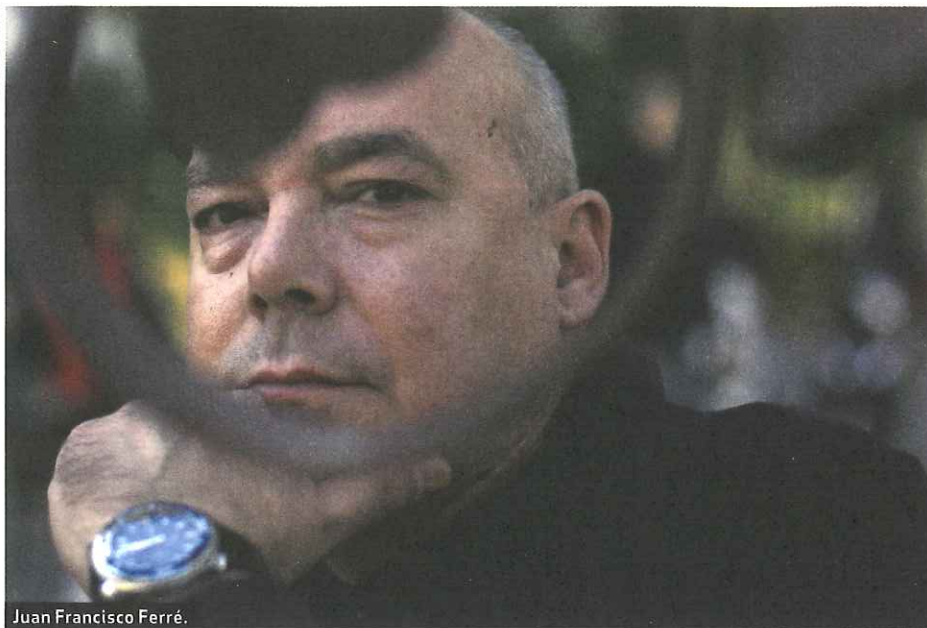




Juan Francisco Ferré.

RESPONSO ESPAÑOL

SANTOS SANZ
VILLANUEVA

Subrayé en su día, hace un decenio, a propósito de la primera novela que conocí de Juan Francisco Ferré, *La fiesta del asno*, que su apariencia de relato vanguardista hostil a las prácticas del naturalismo era una moderna cobertura para una narrativa comprometida. En lugar del reflejo verista stendhaliano, el escritor malagueño prefiere traspasar el espejo para ver el otro lado de la realidad, y ello mediante técnicas burlescas y distorsionadoras. Hoy, con *El Rey del Juego*, y tras *Providence* y *Karnaval*, tenemos la certeza de que aquella propuesta no fue una ocasional ocurrencia, propia de esos años en que "mutantes" y "nocillas" se disputaban un espacio literario y comercial con beligerancia innovadora. Fue el anuncio de una firme poética levantada sobre los sólidos pilares del antirrealismo

EL REY DEL JUEGO

Juan Francisco Ferré
Anagrama
280 páginas | 18, 90 euros



y la denuncia del caótico mundo moderno. Ambos sustentan también su nueva obra, con un par de sustanciales matices. Uno, que la crítica genérica se ciñe ahora a una realidad concreta, España. Otro, que ha aplicado un fuerte tijeretazo a los excesos especulativos de los dos títulos precedentes.

El Rey del Juego tiene un arranque costumbrista: mientras el escritor Alex Bocanegra (a quien le gustaría ser el Julian Assange de nuestra ficción) cuenta su poco halagüeña situación personal y familiar, un par de "fans totales", los hermanos Danny y Willy, le retan a acudir al Bar de Bringas para discutir con ellos de fútbol. Poco dura esta trama porque el guiño galdosiano es un malicioso equívoco y la historia se orienta enseguida hacia la invención desatada. Los admiradores lo secuestran y ahí comienza una despendolada cadena de peregrinos sucesos. Alex visita un Reino de la Ruina, cae en manos de una enana masoca y de un doctor sádico, se detiene en Ochopueblos y Cincopueblos, padece a un capo y especulador y a un adiposo alcalde-califa-cardenal, se mueve en una atmósfera de libérrima sexualidad omnipresente, le llegan noticias del magnicidio del Rey de España, pasa por un estado de excepción y por un corte total de internet, le rodean misteriosos agentes secretos y, al cabo,

halla refugio en un campamento gitano...

Las peripecias señaladas, y otras de menor calibre, se encajan en un relato viajero de estructura circular que se cierra con el regreso del escritor a su casa. Pero las aventuras no tienen base realista y pertenecen al ámbito del sueño y la alucinación. Tampoco los polimórficos personajes poseen identidad establecida y fluctúan entre tan diversas apariencias que nadie es quien parece o dice ser. Con todo ello Ferré crea una realidad fantasmagórica amasada con materiales muy diversos cuyas huellas seminales son visibles: los clásicos, el *Grand Guignol*, el feísmo quevedesco, la farsa a lo Juan Ruiz, el absurdo o el



Ferré presenta una visión desquiciada de la realidad española con propósitos revulsivos. La zarabanda imaginativa abarca tanto los tópicos como los rasgos cercanos de la crisis y la degradación política

esperpento junto a ultimísimos modelos procedentes del cine, la telerrealidad o el cómic. En conjunto, el autor opta por una descoyuntada representación de corte expresionista. Y a ella une un humorismo (feliz con frecuencia, no siempre, pues no faltan bromas malas) que va de la ironía, la parodia o el sarcasmo hasta el puro chiste.

Ferré presenta una visión desquiciada de la realidad española con propósitos revulsivos. La zarabanda imaginativa abarca tanto los tópicos como los rasgos cercanos de la crisis, la corrupción, el despilfarro, el autoritarismo y la degradación política. La ideación carnavalesca propicia una novela divertida cuyo fondo encierra un áspero diagnóstico de un país anclado en el ayer y en plena crisis de identidad. El severo moralista que camufla el libro entona un responso por la España eterna. ■