

mente el efecto logrado sería muy distinto y, por supuesto, inferior en su propuesta.

Las dos aperturas son un claro ejemplo de cómo a una determinada frase de organización textual corresponde una determinada forma lingüística, circular también en sí misma, logrando así la más íntima unidad entre el estilo y la estructura general de la obra.

Por medio del hipérbaton narrativo, o proceso de anticipación temporal, el narrador nos convierte en sus cómplices puesto que desde el comienzo nos da a conocer parte de lo que sucederá al final; el relato se encargará luego de ir revelándonos cómo y por qué se llegará a ese fatal desenlace.

Encuentro que los edificios ficticios de estas dos novelas, de García Márquez y de Gabriel y Galán, comparten el hipérbaton narrativo de la apertura anunciadora que instala la circularidad y la libertad frente a los distintos juegos de perspectivas temporales, perteneciendo cada una de ellas a mundos imaginarios contruidos con muy diversos materiales básicos.

En un doble sentido, *Muchos años después* es una novela no sólo circular, sino redonda, que nos atrapa en su lectura desde el principio hasta el final.

Cada cual a su juego

El argumento podría sintetizarse como la crónica de una amistad surgida en la niñez en torno a un secreto. Las biografías individuales no importan tanto como los momentos en que se cruzan y rozan entretejiendo la trama común. También podría decirse que es la *historia* de las palabras en su búsqueda de interlocutor y en pugna con las circunstancias. Julián escribe una novela y, al publicarla, se desliga de ella; Silverio sigue atrapado escribiendo y reescribiendo un ensayo que no encuentra destinatario.

En el relato de Gabriel y Galán podemos destacar tres claves: una palabra, «Malambruno»; una frase, «... le asaltó la idea, disfrazada de vampiro...»; y unas siglas, «CsO» (Cuerpo sin Órganos), al parecer, un juego ideado por Artaud. La primera, a la que ya hemos hecho referencia, es la más vigorosa y abarcante, hasta tal punto que podría dar título a la obra. Remite con insistencia al origen fundacional de una amistad —entre dos seres de muy

distinta condición social— que lo comparte todo, una época, inquietudes políticas, una amante, anhelos y fantasmas. Los personajes dicen «Malambruno» y lo han dicho todo. La segunda, enunciada en los primeros capítulos, resume el destino de los protagonistas, víctimas de sus obsesiones que, como vampiros insaciables —la teorización, los juegos de azar y la droga—, succionarán sus vidas hasta aniquilarlos, o mejor, hasta convertirlos en «Cuerpos sin Órganos». Y así desembocamos en la tercera clave, un juego de humor negro que busca llegar a la insensibilidad. En uno de los más importantes y divertidos capítulos de la novela, Julián, Silverio y Odile asisten, en una residencia geriátrica, a una representación esperpéntica propia del «teatro de la crueldad». Esta sátira disparatada y genial los impresiona profundamente, aunque todavía no pueden vislumbrar que también ellos, por distintos caminos de la crueldad, llegarán a convertirse en CsO. Amedrentado por su tuberculosis, Silverio piensa que «Nada podía ser lo mismo que antes. Un cuerpo amenazado es un cuerpo en que los órganos están de más y es preciso deshacerse poco a poco de ellos en un proceso interminable».

Podríamos decir que Silverio y Julián no son personajes autónomos, sino perfiles complementarios, como si fueran desdoblamientos, de una misma persona. El activo Julián hace y deshace cosas y seres; el pasivo Silverio existe como reflejo del anterior, abocado al absurdo de añadir folios y más folios a su inútil análisis teórico. El primero ejerce una forma natural de irresponsabilidad, con el consabido distanciamiento de los seres con los que se relaciona; no se decide a la militancia política, aun simpatizando con el partido comunista; sabiéndose objeto de la pasión y el afecto, se deja amar y admirar; se reserva para sí un espacio interior, en una manera de sentir y vivir sin comprometerse ni brindarse totalmente a nadie ni a nada, salvo al juego; decide incluso, por comodidad, compartir su mujer con el amigo. Silverio, el marxistólogo, personaje más bien tímido y modesto con problemas para relacionarse, siente un fuerte compromiso social que intenta encauzar, sin resultados, en su militancia política y su aportación teórica. Paradójicamente, será Silverio quien sienta la responsabilidad moral ante la caída de Odile, siempre dispuesto a ayudar y darse a los demás. Seguramente, la diferente

extracción social establece, en gran parte, la distinta conducta ética de los dos protagonistas.

Ante el jugador jugado

Muchos años después es una novela preñada de elementos lúdicos, aun cuando ni el título ni la apertura anticipatoria hagan referencia al juego. Su temática fundamental es el juego, entendido éste como el impulso nuclear que intenta instalar en su desarrollo un tiempo absorto y un espacio absoluto; es decir, la lucha del juego contra el tiempo para procurar un mundo dentro del mundo:

«—... ¿Qué nos jugábamos?

—... nada menos que la existencia de Dios.

—Para mí Dios está ligado al azar, al juego y, más concretamente, en mi caso, al ajedrez... Yo sé que cuando gano al ajedrez es porque Dios está existiendo, como ahora...

—No me gusta frivolar en estas cosas. Lo único que afirmo es que Dios está ligado al juego.»

«En un día como aquél redujo el problema a que no encontraba a nadie con quien discutir y contrastar ideas, camaradas que jugaran su mismo juego.»

Si el mundo exterior abrumba a los personajes con su opacidad y desmesura, por el juego éstos recuperan un universo a su medida, que no es otro que el de la infancia. Si frente al devenir la incertidumbre de su propia identidad los corroe, los juegos a los que recurren actúan como percutores de la memoria de sí; pero la recurrencia al juego llega a ser tal que, finalmente, éste los fagocita al transformarse en una obsesión avasalladora y destructiva: «... seguía girando la ruleta sobre los bordes de su cráneo, como una corona de diminutos casca- beles, sin estridencia pero a toda velocidad, ¡que alguien pare esa máquina!».

La amistad entre Silverio y Julián se inició —según suele ocurrir— a partir de los juegos infantiles: carreras de chapas, explorar los misteriosos Canchos, inventar palabros con los que poseer lo desconocido, guardar el secreto de un macabro descubrimiento. Es la etapa de la reificación lingüística, cuando nombrar significa dominar el mundo, y es también la etapa de la fabulación de hazañas. Cuando los niños se aventuran por primera vez entre los peñascos y las cuevas de una zona

prohibida, se sienten héroes, han transgredido las reglas afirmando así su personalidad en formación. Mas los animales jóvenes y los niños no mantienen por mucho tiempo el impulso lúdico, o sea, la gratuidad, el desinterés y el placer sin otra finalidad; con los años el juego se convierte en quehacer, en tarea aplicada a un objetivo necesario. De este modo, «muchos años después» cuando Julián y Silverio vuelven a encontrarse en su exilio parisino, ya están absorbidos, el primero por la creación literaria y el segundo por el afán de la teoría política. Y para reconocerse han de intercambiar aquella palabra del secreto, «Malambruno», que actuará como resorte misterioso del juego fraternal que se reinicia en la adultez.

Siguiendo la urdimbre argumental, descubrimos que Silverio y Julián no se han integrado en los círculos de París, a pesar de la oscura militancia política de uno y del éxito alcanzado por el otro con su primer libro; por eso deciden regresar a España, ahora ya los tres —Julián se ha casado con Odile, el tercer elemento de un previsible triángulo—. El viaje de regreso comienza de forma desgraciada, un fatal accidente cuesta la vida a la hijita de Julián. En adelante, los tres personajes jugarán un «juego de silencio y olvido» negando para siempre la existencia de esa pequeña (repetición del secreto compartido de aquella niña muerta al comienzo de la novela).

Con el trasfondo del final de la época del franquismo y de la transición, los tres protagonistas van dando tumbos sin integrarse tampoco en la vida madrileña. Insatisfechos, solitarios, indefensos y confundidos terminarán encerrados en su propio exilio interior (precisamente, el título de la novela de Julián). A fin de contrarrestar el fracaso, cada uno recurrirá a una forma de *juego individual* que los conducirá trágicamente a la autoanulación: Julián se abandona a la pasión devoradora de los juegos de azar; Silverio se limita casi exclusivamente a reescribir y ampliar hasta la saciedad un ensayo marxista que ni se publicará ni llegará siquiera a ser leído por alguien, convertido en una obsesión patológica e inmovilizadora; Odile busca en las drogas sus paraísos artificiales. Entregados por completo a sus juegos, experimentan una tensión que oscila entre el abandono y el éxtasis: nos hallamos ante el *jugador jugado*.

Mientras se compartían las reglas de los juegos como un secreto iniciático, se mantenía la cohesión del grupo;

pero cuando intentan por separado la cancelación de la vida cotidiana se sumergen en una soledad destructiva y estéril. El juego ya no es sólo cancelación del tiempo y del espacio, sino también cancelación del mundo de los otros y de toda actividad social. El juego no es aquí ni bueno ni malo, simplemente representa la búsqueda del vértigo, que ninguna otra actividad les proporciona. Es el ejercicio de la libertad que paradójicamente los conducirá a la esclavitud.

Sin embargo, aunque Silverio y Julián quedan entrapados y dispuestos a recomenzar su juego individual, al final, cuando todo se ha ido desintegrando —como si también por aquí hubiera pasado el huracán apocalíptico de Macondo—, dispersadas las cenizas de Odile y las del ensayo de Silverio, lo único que permanece y les sostiene es «Malambruno», es decir, la amistad que nació en aquel remoto tiempo de la inocencia.

Si la coherencia interna es, como quería Lucien Goldmann, uno de los baremos fundamentales para aquilatar un texto, podemos concluir que *Muchos años después* lo consigue sobradamente. Gabriel y Galán ha estructurado una novela donde el impulso temático nuclea, en perfecta unión, la organización y el tono apropiados del relato. Su prosa diáfana y jugosa construye personajes moldeados psicológica e ideológicamente a través de situaciones y diálogos perspicaces, sobre diferentes escenarios que encajan sus mundillos en el puzzle palpitante y evanescente de una época compleja que sólo la buena literatura logra retener para nosotros.

Myrta Sessarego



El teatro de Sabas Martín

Discursividad y alarma de una mirada atlántica

Sabas Martín (Santa Cruz de Tenerife, 1954), es uno de los creadores canarios de mayor versatilidad literaria. Su incursión en la poesía y el teatro se completa ahora con su acercamiento a la novela. Se entrega a la literatura con fe, confianza ciega y gran pasión, como señala Jorge Rodríguez Padrón en el prólogo a *Teatro de maniobras*¹.

Dedica gran parte de su actividad artística al teatro, no sólo como autor, sino en cualesquiera de sus facetas. Ha dirigido diversos montajes teatrales desde 1971. Mediante el periodismo radiofónico sigue desplegando, asimismo, una intensa labor.

De raíz y procedencia experimentales, Sabas Martín incorpora tanto los rasgos de un teatro discursivo como espectacular. Al igual que otros autores insulares —Chela o Cirilo Leal— se sitúa en la herencia de los años sesenta de un teatro preocupado por las motivaciones sociales, por producir en el público—lector un cierto descontento crítico frente a la molicie, a la pasividad ante los grandes problemas contemporáneos, entre los que destaca el de la violencia expresada en la amenaza de la