

LOS ESTEREOTIPOS EN *JUEGOS DE LA EDAD TARDÍA* DE LUIS LANDERO

(The stereotypes in *Juegos de la edad tardía* by Luis Landero)

Pol Popovic Karic*

Tecnológico de Monterrey, Campus Monterrey

Abstract: The novel *Juegos de la edad tardía* by Luis Landero is analyzed from two complementary points of view. On one hand, Kierkegaard's theory provides the reason and the method of the protagonist's mental creation. On the other, the stereotypes are used as the material that the protagonist needs for the construction of his fantastic world. Thus, Kierkegaard's theoretical perspective and stereotypes represent respectively the methodology and the content of the world created by the protagonist.

Keywords: Juegos de la edad tardía; Luis Landero; Kierkegaard; Stereotypes; Fantasy.

Resumen: La novela *Juegos de la edad tardía* de Luis Landero se analiza desde dos puntos de vista complementarios. Por un lado, la teoría de Kierkegaard provee una explicación de la causa y del método de la creación mental del protagonista. Por el otro, los estereotipos sirven de material que este emplea en la construcción de su mundo fabuloso. De tal suerte que el pensamiento kierkegaardiano y los estereotipos representan respectivamente el método y el contenido del mundo creado por el protagonista.

Palabras clave: Juegos de la edad tardía; Luis Landero; Kierkegaard; Estereotipos; Fantasía.

1. Introducción

En la prolija obra novelística de Luis Landero¹, los lectores han tenido oportunidad de convivir con personajes empapados de virtudes y debilidades del ser humano co-

* **Dirección para correspondencia:** Pol Popovic Karic, Aulas2-213, Tecnológico de Monterrey, Campus Monterrey, Eugenio Garza Sada 2501 Sur, C.P. 64849, Monterrey, Nuevo León, México. (pol.popovic@itesm.mx)

¹ En su artículo "Lectura e interpretación de *Juegos de la edad tardía* de Luis Landero", Manuel Ángel Vázquez informa al lector que Luis Landero ha iniciado su carrera de escritor en la temprana edad de 14 años y en 2017 cuenta con nueve novelas publicadas.

mún. *Juegos de la edad tardía*, publicada once años antes del cierre del siglo XX, no es una excepción. Explora los distintos matices intelectuales y afectivos del protagonista Gregorio Olías cuyos deseos difieren drásticamente de su vida cotidiana. Las voces del narrador y del protagonista suelen confluir para recrear el escenario del verdadero campo de batalla mental de Gregorio. La lucha consiste en la búsqueda del camino que lo llevaría a una existencia llena de emociones gratificantes y marcada por un reconocimiento general.

En el espacio narrativo de esta novela, se despliegan las andanzas de Gregorio que desde la temprana edad se introduce en el arte de fabulación y ensoñación. Su capacidad de trascender los confines del mundo real para adentrarse en un ámbito de imaginación recuerda los preceptos existencialistas de Kierkegaard expuestos en *The Concept of Irony, with constant references to Socrates* (Kierkegaard 1968: 297-345). El protagonista de esta novela y el filósofo danés sustentan la posibilidad de suplantar las asperidades del mundo real con la fabulación. Ellos proponen un viaje trascendental que se basa en la subjetividad y el deseo de desembocar en un remanso de bienestar.

En este trabajo, analizaremos la manera en la que la teoría del filósofo danés define el método de la proyección de Gregorio mientras los estereotipos de su contemporaneidad² definen su destino final. Los estereotipos de su tiempo y espacio, pertenecientes a la segunda mitad del siglo XX, tienen una doble función: sirven de material para la construcción de su mundo imaginario y representan el inconsciente social que nutre su imaginación. Así, el pensamiento kierkegaardiano marca el método y los estereotipos la forma final de la proyección mental del protagonista.

Mientras los conceptos kierkegaardianos y los estereotipos constituyen un engranaje –basado en la flexibilidad de los primeros y la rigidez de los segundos– que abre y cierra la creación fantástica de Gregorio, las fuerzas de la realidad cuentan con un poder destructor que amenaza con la irrupción en el mundo de la imaginación y su derrumbamiento³. Por tanto, en el cierre de la novela se presenta el encuentro entre la realidad y la fantasía en el que se deshace y reconstruye la estructura fabulosa del protagonista.

2. Creación infantil

En la obra de Soren Kierkegaard, *The concept of Irony with constant references to Socrates*, surge el deseo del ironista por la transformación de su entorno cancelando la realidad y abriendo ventanas a un mundo ideal. El nuevo espacio trasciende las limitantes de la existencia terrenal y crea un mundo de posibilidades afines al espíritu creador del ironista. De tal suerte que Kierkegaard sustituye lo indeseable con lo deseable gracias al poder de cancelación y creación de su imaginación.

Gregorio, el protagonista de *Juegos de la edad tardía*, aviva la flama kierkegaardiana que le permite borrar y reconfigurar las premisas de su entorno. Así, el protagonista se

2 En este escrito, se harán referencias a los trabajos teóricos de G.W. Allport, Leo Postman, Ruth Ammosy, Anne Herschberg Pierrot, Iuri Lotman, Edgar Morin, Robyn Quin y Barrie McMahon sobre los estereotipos.

3 Miguel Martín describe el choque entre la realidad y la imaginación en su visión barroca de esta novela. Véase “La estética neobarroca en *Juegos de la edad tardía*, de Luis Landero”.

vuelve la encarnación del esfuerzo y de la consciencia que moldean la trascendencia de la realidad inmediata siguiendo las pautas del filósofo danés.

Sin embargo, subsiste la posibilidad de que los primeros giros del engranaje fantástico de Gregorio no hayan sido realizados de manera absolutamente individual, como lo propone Kierkegaard, sino impulsados por sus padres y llevados a su auge por el ingenio del protagonista⁴. En su tierna edad, Gregorio conjuga los consejos conminatorios de los adultos con las quimeras de su imaginación. Años después, éste rememora los sucesos que lo indujeron a enfilarse el camino de fabulación y, así, definieron el rumbo de su vida.

De chico me preguntaba mi abuelo, “¿qué quieres ser?”, y yo decía por decir algo, “toro”, y él, “¿toro?”, y mi madre, “¿y no quieres ser sacerdote?”, y yo le decía, “sí, sacerdote y toro, toro santo”, porque yo quería complacer a los dos. Y mi padre, “mejor almirante”, y yo, “pues también almirante, santo toro almirante”. Y así empezó todo (Landero 2007: 405).

La primera hazaña ingeniosa de Gregorio fue marcada por la capacidad de incorporar ideas disparejas –y a primera vista incompatibles– en la elaboración de su futura *vocación* que trae paz a la vida familiar y lo deja –por lo menos parcialmente– satisfecho. Las ideas provenientes del mundo circundante fueron diestra y prestamente integradas en la aspiración inicial del protagonista, “ser toro”, para resolver la problemática de su camino existencial y las insistencias de sus padres.

Gregorio no sólo resolvió airoosamente el primer acertijo de su vida sino que también fue apoyado por su abuelo quien insistía en la necesidad de que el muchacho definiere su futuro por sí mismo. Así que el éxito de la creación infantil –que logró conjugar las ideas ajenas con la suya– combinado con el apoyo moral del abuelo contribuyó a la formación del *modus vivendi* de Gregorio. Los principios de modificar, combinar y unificar se vuelven los baluartes de su defensa contra el mundo de imposiciones.

Esta configuración creativa de Gregorio añade una dimensión al concepto kierkegaardiano, el filósofo danés definió la “mente pensante” como única fuente creadora de un mundo ideal mientras Gregorio implementa una suerte de *osmosis* en que su mente permite a la vez la filtración de ideas del mundo exterior en sus propios pensamientos. En lugar del concepto puramente teórico basado en una burbuja existencial herméticamente cerrada, el lector de *Juegos de la edad tardía* atestigua la formación de una mente pueril que tiende puentes con el mundo externo desde sus primeras convivencias intelectuales con los adultos y así amplía la complejidad de la fabulación presentada en *The concept of Irony with constant references to Socrates*.

Las tres estampas profesionales surgidas del entorno familiar, combinadas por la mente de Gregorio y cuajadas en el término “santo toro almirante” llevan un fuerte matiz estereotípico⁵. El toro, el sacerdote y el almirante reinan en el inconsciente colectivo y representan la veneración, el poder y la solemnidad, entre otros atributos. En la

4 Randolph Pope muestra la confluencia de los aspectos concretos y de la imaginación en la creatividad de Gregorio en “La realidad de la imaginación en *Juegos de la edad tardía* de Luis Landero”.

5 La capacidad precoz del protagonista de incursionarse en el arte de la fabulación se refleja en “La ficción y el afán. Un ensayo sobre Luis Landero” de Gonzalo Hidalgo Bayal.

interacción con sus padres y el abuelo, el protagonista asimila la metodología necesaria para la construcción del arca en la que emprenderá sus viajes fantásticos.

Así como Allport y Postman definen la naturaleza del estereotipo, estos tres conceptos –el sacerdocio, el toro y el almirantazgo– provienen de los moldes configurados por la sociedad (Allport y Postman 1982: 34-52). De acuerdo a los postulados de estos teóricos, los estereotipos son expresiones que simplifican y comprimen en expresiones escuetas la información sobre los comportamientos, creencias, deseos y hábitos humanos. La característica de decir mucho con pocas palabras se manifiesta en la discusión familiar sobre el porvenir de Gregorio. Ninguna de las tres “profesiones” –sacerdote, toro y almirante– fue descrita detalladamente ni analizada de manera pragmática. Sin embargo, cada palabra comprende una imagen social, dotada de su poder preexistente a la conversación familiar, que se basa en el respeto y el poder de las personas que se desempeñan en estas profesiones.

De manera inconsciente, Gregorio empieza a aprender sobre las normas del mundo real y a empaparse en ellas antes de pisar la alfombra social que se despliega en el exterior de su casa. El hecho de que el protagonista no descubrió estas imágenes estereotípicas en el mundo sino que ellas lo *encontraron* en su hogar en la temprana edad muestra que la cadena de transmisión estereotípica pasa de una persona a otra independientemente de la edad y madurez de la persona en cuestión así como lo estipularon Allport y Postman.

Según los paradigmas de estos teóricos, los estereotipos también tienen la capacidad de *adornar* los conceptos. En el caso de las profesiones propuestas a Gregorio, los estereotipos las hacen atrayentes y fabulosas sin necesidad de ser analizadas para develar sus deslumbrantes fundamentos y prácticas. Cada imagen se yergue como un símbolo o piedra angular que con su mera presencia *dice todo*, habla a través de su poder estereotípico y encuentra su eco en la mente de Gregorio.

3. Creatividad adulta

En la adolescencia, Gregorio emprende la “construcción del yo” adoptando de manera más fiel la creación del mundo ideal a la Kierkegaard de la que hizo en su etapa infantil. Ahora, el joven protagonista se aleja de la influencia paterna para buscar su nuevo perfil⁶ entre las imágenes que pueblan su entorno y las encuentra en las proyecciones cinematográficas. La viñeta estereotípica de espía lo fascina y él procede con la modificación de su comportamiento e imagen para asemejarlos a aquella:

Se había subido las solapas de una imaginaria gabardina para seguir por las calles el rastro de algún espía contrario, había visto atardecer tras los visillos de un restaurante económico, se había dormido inventándose historias policíacas donde él era el apuesto protagonista del amor y del riesgo [...] Sería un nombre duro y sin pasado, solitario y parco de palabras, como los héroes del cine (Landeró 2007: 88).

6 Ruth Ammosy y Anne Herschberg Pierrot describen la “construcción del yo” como un proceso de formación individual en *Estereotipos y clichés*.

En esta ocasión, la imagen de Gregorio surge de su propia apreciación filmica y actividad mental así como lo propone el filósofo danés en su sistema de creación mental. Parece que el joven ha superado la primera etapa de su vida, relacionada con la dependencia paterna, y ahora esboza su nuevo perfil con propias pinceladas. La implementación del concepto filosófico de Kierkegaard se da en la madurez imaginaria de Gregorio. La mente y el comportamiento de Gregorio dan luz a un nuevo ser que ya no se nutre del saber proveniente de su hogar sino de las proyecciones cinematográficas y de su inconsciente colectivo.

El espía se desprende de su cinta cinematográfica y se confunde con la personalidad de Gregorio. Las actividades del espíritu intruso y auspiciado por el protagonista son conocidas y controladas únicamente por éste. De tal suerte que el ser y el aparecer del anfitrión y del huésped se mezclan tanto que se funden en uno solo: “Apenas sonaba el teléfono, se recostaba en el sillón, encendía un cigarrillo y cruzaba las piernas: ‘Oías al habla’, y aprovechaba la presentación para expulsar artísticamente el humo, como sus viejos héroes policíacos” (Landero 2007: 118).

Siguiendo los paradigmas de Kierkegaard, Gregorio cumple de manera cabal con el requisito de creación *consciente* al forjar su nueva individualidad. Para efectuar este molde, el protagonista ha estudiado las imágenes cinematográfica y las ha implementado en su comportamiento: el cigarrillo colgado de los labios, el sombrero sesgado, los ojos entornados, la figura oculta en la esquina de un edificio y las miradas lanzadas por el rabillo del ojo. Los detalles relacionados con la apariencia y los gestos son fruto de un esfuerzo por lograr la perfección estética de una figura huidiza y emblemática de espía⁷.

La preocupación de Lotman por la estética y los estereotipos en *La Semiosfera II* (Lotman 1998: 52-132), se da de manera fidedigna en *Juegos de la edad tardía*. La pose y los gestos que Gregorio adopta en su papel de espía corresponden a los estereotipos clásicos del género cinematográfico. La estética de este modelo impregna el nuevo modo de vida de Gregorio. La imagen reproducida por Gregorio fue nutrida, como Lotman lo plantea en su teoría, por el inconsciente colectivo surgido de la textura sociocultural y, en el caso de esta novela, por la cinta cinematográfica.

En su rodar incansable, la película ha pasado de la bobina del proyector a la mente fervorosa de Gregorio. El estereotipo de espía resurgió en su vida una y otra vez y terminó por reordenarla. El protagonista realizó la selección de los atributos de su doble cinematográfico para adaptarlos a su personalidad y pesquisas. Así, Gregorio empieza a protagonizar el papel estelar de su propia creación filmica en su entorno cotidiano.

La gestión de la imagen de espía y la noción del “santo toro almirante” provienen de los estereotipos que el protagonista adapta a sus necesidades psíquicas. Los estereotipos han tomado forma en el mundo externo de Gregorio y le han llegado a través de las voces paternas y reproducciones cinematográficas⁸, mientras la mente del protagonista ha realizado una labor de configuración que comprende la evaluación, selección, diseño y combinación de partes complementarias.

7 Philippe Merlo enfatiza la búsqueda de la identidad en “La construction identitaire dans *Juegos de la edad tardía* de Luis Landero”.

8 En su artículo sobre distintas vertientes del arte neobarroco en esta novela de Luis Landero, Manuel Ángel Vázquez señala que la realidad es una construcción cultural.

4. El espacio y el tiempo de los estereotipos

Gregorio entra en contacto con los estereotipos analizados –los del espía y del “santo toro almirante”– en espacios distintos: el primero en el hogar y el segundo en el cine. Sus espacios respectivos están íntimamente ligados con la naturaleza de los estereotipos y su impacto en la vida del protagonista.

La elaboración familiar del concepto “santo toro almirante” permitió al protagonista-niño aplicar los valores sociales que conllevan estos términos –el respeto y el poder, entre otros– a la noción del hogar. Así, el protagonista relaciona la pertenencia al núcleo familiar con la necesidad de “adueñarse” del respeto y del poder. Desde la perspectiva infantil del protagonista, los valores socioculturales asociados con las profesiones y a las actividades del cura, del toro y del almirante consolidan el seno familiar y su pertenencia al mismo.

En otros términos, el estereotipo que se acuña en el hogar sirve para enseñar los valores que lo promueven y lo fortalecen. Aunque los padres estén en desacuerdo sobre la vocación futura de Gregorio, concuerdan inconscientemente y mediante sus sugerencias con la necesidad de que su hijo adquiriera el respeto y el poder como herramientas indispensables para su desempeño. De tal manera que el protagonista-niño se empapa didácticamente de los valores estereotípicos relacionados con el “santo toro almirante” –así como Morín, Allport y Postman señalan en sus estudios socioculturales– y toma sus primeros pasos de aprendizaje en el hogar en vista de su introducción en la sociedad.

Por otro lado, el estereotipo de espía, que dio libre curso a la fantasía y a la actuación de Gregorio, surgió de las salas del cine. El respeto que inspira el espía acaso se distingue del que emana del cura pero se acerca al que proyectan el almirante y el toro. Se trata de un tipo de admiración ganada por la capacidad inusual de un espíritu aventurero de enfrentar las adversidades imprevistas.

Respecto al tiempo, los valores inherentes a los estereotipos que nutren la mente de Gregorio en el hogar y el cine apuntan en direcciones opuestas. El primero –con un énfasis en las nociones relacionadas con el cura y el almirante– refuerza la noción de seguridad con la que goza un individuo y que, a la vez, comparte con su entorno. Su proyección tiende hacia el futuro en el cual el personaje se confunde con sus prójimos y, así, forman una unidad que galvaniza sus lazos existenciales a mediano y largo plazo.

El segundo estereotipo –asociado con el espía– valora la astucia que lleva a la sobrevivencia de uno mismo en un contexto de azares y coyunturas arriesgadas. Los personajes secundarios no tienen un valor intrínseco en la trama, están en la escena para apoyar o hacer lucir al protagonista. El espía no planea cosas a largo plazo y, por tanto, sus lazos con la gente que lo rodea son aleatorios, efímeros y renovables. Su existencia tiende hacia la glorificación que surge del momento, el presente capta toda su atención y exige la conclusión inmediata de sus proezas. El espía vive aquí y ahora, mientras la noción de “mañana” no existe. Así, los valores adquiridos en la sala del cine, contrariamente a los asimilados en el hogar, tienden a enfocar la atención del protagonista en lo fugaz y efímero.

La naturaleza temporal de los valores estereotípicos asociados con el “santo toro almirante” y el espía se manifestará en la vida adulta del protagonista. El lector se per-

catará de una combinación, no siempre armoniosa, entre el afán de preservar el núcleo familiar dedicando su vida al trabajo administrativo de un oficinista de bajo rango y, por el otro lado, enfilando las calles para vivir durante unos instantes aventuras que deslumbran con su despliegue azaroso. El protagonista nunca abandona por completo un modo de vida para dedicarse cabalmente al otro⁹. Su mente y, consecuentemente, su actuación se vuelven presas de un constante vaivén entre lo continuo y lo instantáneo que conllevan estos estereotipos.

Las nociones surgidas en el hogar y en el cine representan y sustentan los valores que tienden respectivamente hacia la familia y el mundo de aventuras. A despecho de este tironeo en sentidos contrarios, Gregorio nunca resulta despojado de los pensamientos y afectos que lo ligan a su esposa. Quiere permanecer con ella, hacerle sentirse orgullosa de sus éxitos profesionales, proveerla con una vida más agradable e, incluso, le hace falta un hijo que completaría su círculo familiar y los acercaría al modelo estereotípico en el que ha crecido.

Los lazos afectivos que Gregorio urde con su esposa y el hogar se basan en el respeto y el poder, como lo vimos en la figura del “santo toro almirante”. Se asocian con la personalidad del amo de familia quien los proyecta dentro y fuera de su casa. El respeto le llegaría a través de la mirada admirativa de su esposa al igual que de la sociedad que aprecia sus contribuciones en los ámbitos artístico y científico. De tal suerte que el protagonista se transforma en un “santo toro almirante” que admira a su familia y se deja admirar por la misma. En su imagen idealizada, Gregorio se ubica en el seno familiar y su área de estima cunde a los cuatro vientos.

El ideal estereotípico que proponen Ruth Amossy y Anne Herschberg se basa en la *construcción del yo* y se manifiesta en el caso de Gregorio. El respeto y el poder que se conjugaron en su modelo familiar formaron la imagen mental de Gregorio sobre el aspecto loable del hombre hogareño. Estos valores nacen del estereotipo surgido en las etapas iniciales de su formación y perduraron a lo largo de su vida a pesar de los impulsos adversos –producidos por una amante mundana, el deseo de explorar los territorios inhóspitos de África, entre otros–.

En las últimas escenas de la narrativa, zarandeado por los reveses de la vida y contemplando la idea del suicidio, Gregorio no se desprende de los recuerdos de su esposa que agudizan sus contriciones. Se reprocha no haber sido mejor guardián del bienestar familiar. Empero, en su imaginación, se asoma el renuevo de su vínculo matrimonial. Los infortunios de la vida, combinados con algunas imposiciones poco cariñosas de su esposa –como la expulsión de la casa hasta que resuelva su problema “político” de manera legal–, no han menguado la determinación del santo toro almirante de recuperar su respeto y reconstruir su hogar bajo nuevas premisas.

El impacto de un estereotipo no es absoluto y el comportamiento de la persona influenciada por éste puede resultar modificado por otros estereotipos o reflexiones de distintas índoles. Así, Gregorio, lastimado y desanimado por sus desventuras, llega a

9 La existencia doble del protagonista está señalada por Dorothée Moulin-Combes en “Talent (tardif?) de l’age mur: Luis Landero romancier”.

idear un modo de vida mucho más modesto y realista. El respeto público e internacional por sus logros artísticos o científicos queda suplantado por la aspiración de vivir en el anonimato y la austeridad campestre. La aureola del hombre mundano se apaga para dar pie a nuevos valores: los del sosiego y de la estabilidad hogareña:

Sería una vida hermosa –murmuró soñadoramente Gregorio–. Levantarse al amanecer, irse silbando detrás de las ovejas, tumbarse en la hierba a ver correr las nubes, ir a pescar alguna vez... Una vida hermosa como no puede haber otra (Lan-
dero 2007: 443).

El ideal del hombre ilustre ha sido sustituido por el de la modestia pero la unión conyugal ha permanecido y se ha fortalecido con este cambio. Surge la idea de reunirse con su esposa tras un par de años de “exilio”. De tal suerte que los estereotipos se conjugan y desplazan a lo largo del camino existencial de Gregorio pero independientemente del lugar físico o el momento de contemplación –el presente o el futuro–, los lazos afectivos con su esposa perduran¹⁰.

Al intentar conquistar nuevos espacios o círculos sociales, como el de los filósofos, literatos y pensadores, el protagonista se introduce en su espacio predilecto: el Café. En este nuevo espacio, Gregorio sigue vistiéndose de espía pero en realidad se adjudica el papel de un intelectual de formación poética, literaria, filosófica e, incluso, científica. La selección de su vestuario es errónea para el lugar porque su hazaña no es de índole política sino intelectual pero esta combinación equívoca demuestra que Gregorio ensaya a la vez las modalidades de dos estereotipos distintos: los del espía y del intelectual¹¹.

Al desempeñar los papeles de un escritor y de un científico, Gregorio emprende una transformación fundamental. Para borrar su identidad y adjudicarse una nueva: falsifica sus documentos, escribe libros “probatorios” de su pasado y reescribe su historia familiar. Gregorio no se satisface con el cambio de su identidad presente, también transforma su vida pretérita y la de sus padres. Se vuelve un ser ficticio en un linaje inventado. Su extensión histórica y la de sus antepasados se moldean al ritmo de la creatividad fantasiosa de Gregorio. El presente y el pasado se vuelven una *tabula rasa* de sus juegos.

El uso del seudónimo crea la ilusión en su portador de haberse desprendido de sus vulnerabilidades personales y de haber enfilado el camino de un ser fantasmal y, por tanto, inaprensible¹². Así, Gregorio no sólo disminuye las tensiones causadas por la posibilidad de ser descubierto en flagrante, sino también crea un nuevo espacio de actuación imaginaria y real. La estratagema kierkegaardiana de creación mental de nuevos escenarios se conjuga con el del uso de un seudónimo para confundir a sus colocutores al igual que abrir una gama de posibilidades para sus nuevos caminos fantasiosos y actuaciones.

10 La visión de Miguel Martínón sobre la dualidad barroca, reflejada en lo real y lo imaginario, se manifiesta en este artículo en la noción temporal: el presente real y el futuro imaginario.

11 En *Historias y estereotipos*, Quin y McMahan muestran cómo los estereotipos impactan los hábitos, la vestimenta y el lenguaje de las personas.

12 En su obra *Vigilar y castigar*, Michel Foucault describe distintos modos de reconocer y aprehender a un “delincuente”.

El estereotipo del espía desvergonzado y donjuanesco ha sido culpable del flechazo de cupido que hirió al protagonista mientras observaba en el Café a la sensual acompañante del profesor. Al usurpar mentalmente el lugar de éste, Gregorio se adjudica –de manera colateral y acaso desinteresada– la compañía de Marilín que da libre curso a su imaginación y ocasiona su extravío temporal. Así, Gregorio se acerca de manera tentadora y problemática a una amante que amaga con arroyar su existencia en caso de que su esposa se entere. Sin embargo, los espacios en los que se desempeñaron Marilín y su esposa permanecieron comunicados: confinados respectivamente a las esferas mental y real¹³.

El embeleso producido por la asistente del profesor tiene su principal impacto en el presente de Gregorio. Esta encantadora figura *adorna* el autorretrato del protagonista durante sus conversaciones con Gil, llega a inmiscuirse en sus ensueños y se vuelve objeto de un intento de conquista que tomó forma de un guiño atrevido: “Le dio una palmada en el hombro al maestro al tiempo que tras las gafas guiñaba un ojo a Marilín” (Landero 2007: 277). Sin embargo, en la línea temporal, ella no figura en los planes a largo plazo de Gregorio como es el caso de su esposa con quien se imagina viajando en el extranjero, explorando territorios salvajes, construyendo puentes, ideando planes de negocios y disfrutando momentos de convivencia en la vejez.

La esposa provee un panorama temporal que se extiende hacia el futuro, mientras la figura hechicera de Marilín pertenece al momento. Ambas proyecciones femeninas provienen del inconsciente social, reflejado en sus estereotipos, y coquetean con la mente de Gregorio dentro de distintas dimensiones temporales. La efigie de una se limita al presente, mientras la otra lo acompaña hasta el cierre de la novela e incluso figura en los planes cuyo desenlace no cupo en la narrativa.

5. El hilo telefónico

En la edad “tardía”, rebasando los cuarenta, Gregorio extiende el ámbito del juego a la Kierkegaard mediante el cable telefónico. Ahora, el estímulo proviene de una distancia mayor a la que separaba su hogar del cine, surge de una lejana provincia española en forma de llamadas rutinarias de Gil, un comerciante ambulante de vinos y aceitunas, quien reporta al protagonista su pedido semanal. La llamada telefónica desengancha el seguro mental de Gregorio y desata su imaginación. Este incidente, ocasionado de manera inadvertida por Gil, efectúa el cambio clave en la vida y la fabulación de Gregorio.

Gil estimula la fantasiosa creatividad de Gregorio con unas adivinaciones o corazonadas sobre los conocimientos y la vida del mismo. Y éste, como si no pudiera ser realista teje automáticamente los hilos de una fábula dotada de ilustraciones barrocas sobre su vida, conocimientos, logros y el ilustre linaje. El hilo del cable telefónico vibra al compás de intercambios entre una voz inquisitiva y una mente creativa:

13 Analia Vélez de Villa estudia las diferentes maneras de actuación y de modos de comportamiento en la vida real de los protagonistas en “Actantes, actores y roles en *Hoy, Júpiter* de Luis Landero”.

–Pues que yo creo –dijo Gil, con la voz malograda por la humildad– que tiene usted otro secreto.

–¿Otro? –se alarmó Gregorio.

–Sí, porque usted está trabajando en un puesto que no corresponde a un ingeniero, y menos a un artista de café.

Gregorio, que ya había caído en la cuenta de aquel desajuste, dijo que, en efecto, tenía otro secreto, que por ahora no quería revelar.

–Confíe en mí –dijo Gil–. Yo sé que usted es un bohemio, que los artistas son muy suyos y que todo lo sacrifican al arte, ¿no?

–Algo de eso hay [...] (Landeró 2007: 146)

El malabarismo comunicativo realizado en esta etapa existencial de Gregorio se asemeja al que empleó de niño cuando sus padres trataron de influenciarlo durante la selección de su profesión. Ahora, sus palabras fluyen con una desenvoltura aumentada y, como una tejedora copiosamente lubricada, incorpora los hilos de distintos colores que le ofrece Gil y termina por deslumbrarlo con los diseños de su producción imaginaria: el refinamiento de su persona, los alcances de su mente científica, su obra poética, la vida intelectual y artística en la ciudad, los descubrimientos tecnológicos recientes, entre otras quimeras.

En esta etapa de su vida, Gregorio crea nuevos contextos estereotípicos que tienen que ver con guerras civiles en el tercer mundo. También desarrolla una trama en la que él es parte de una secreta asociación antigubernamental y recrea la atmósfera de un peligro mortal que comprende su actividad. El papel de espía que ha desarrollado en su niñez le ayuda en la recreación de la intensidad que implica la azarosa sobrevivencia bajo el permanente peligro de ser aprendido por su gobierno.

El aislamiento y la ingenuidad de Gil permiten a Gregorio rebasar los límites que impone la realidad y aprovecha el cable telefónico para transferir sus ideas más creativas que ha concebido y guardado recónditas. La mente sedienta de novedades de Gil resulta un receptor idóneo para el arte de fabulación de su maestro ciudadano.

El hilo telefónico no sólo ha permitido a Gil comunicarse con Gregorio sino volverse parte de su mundo. Los mensajes que el protagonista plasma en la mente de Gil adquieren un carácter indeleble y reactivo, se transforman en ideas que buscan diversos modos de jugar, reproducirse y crear nuevos ámbitos existenciales. Los movimientos que ocurren en la esfera mental de Gil son precisamente las maniobras que Gregorio ha empleado a lo largo de su vida para hacer el presente más emocional, esperanzado y prometedor que la realidad. De tal manera que Gil se vuelve una extensión de la actividad mental de Gregorio. Paulatinamente, se transforma en un reflejo y amplificador de las prestidigitaciones fantasiosas del protagonista.

Así, el cable telefónico sume a Gil y a Gregorio en una noción de intimidad mental a pesar de la distancia geográfica, los aísla con su capa plástica de toda interferencia ocasionada por la realidad y los encamina sin rumbo fijo por un sendero irreal y cambiante. Sin embargo, a pesar de una diversidad de historias que se crean y transforman continuamente, unos conceptos estereotípicos se consolidan: se pulen –como bustos de bronce– las figuras de un maestro ilustre en la ciudad y de un discípulo fiel en la provincia.

La noción kierkegaardiana de una mente que derrumba el mundo real y lo reconstruye según sus deseos se da en el caso de la creación telefónica de Gregorio¹⁴. Éste permanece consciente de su cancelación del mundo real al igual que de la creación de un contexto nuevo y, con esta habilidad quimérica, nutre la mente de Gil. Para superar el abismo moral que esta actividad engañosa implica y seguir activo en el juego de la “edad tardía”, aduce razones justificadoras: su compañero lo ha impulsado a erigir estas construcciones fabulosas con sus preguntas e insistencias, así le ayuda a salir del bache psíquico, mantiene viva su esperanza de un futuro mejor, entre otras.

Por otro lado, Gil no cumple con el requisito kierkegaardiano sobre el estado *consciente* del protagonista en la destrucción del entorno real y la creación de uno nuevo. Él está convencido de que las nociones, historias y explicaciones de Gregorio son realidades concretas y que vale la pena asimilarlas e incorporarlas en su manera de ser. Aunque contribuye a la creación del mundo ficticio que brota de la mente de Gregorio, Gil permanece inconsciente del arte de fabulación en el que colabora activamente. La consciencia de uno y la inconsciencia del otro se complementan en su fabulación.

6. El derrumbe del mundo fabuloso

La comunicación telefónica se interrumpe y la distancia espacial entre Gregorio y Gil desaparece. Al llegar a la ciudad para empaparse de sus maravillas artísticas e intelectuales y para colaborar más estrechamente con su maestro, Gil socava la edificación fabulosa que han erigido a lo largo de sus intercambios telefónicos.

Antes de pisar el suelo urbano, Gil ha fungido de espejo en la creación quimérica de Gregorio. Ha reflejado y aumentado sus imágenes mentales y las ha teñido de su propia curiosidad e imaginación. El hombre de la provincia se involucró tan apasionadamente en la creación artística de su maestro que se volvió su sostén insoslayable¹⁵.

Al llegar a la ciudad, el discípulo pone en zozobra la estabilidad del mundo quimérico en cuya construcción ha participado. Al desear convertirse en un seguidor fiel de Gregorio y colaborar con él directamente, Gil se convierte en una palanca que desaloja a su maestro de su nicho de confort y lo precipita en la desesperación. Irónicamente¹⁶, al acercarse físicamente a Gregorio para ponerse a sus órdenes, Gil amenaza con precipitar el mundo ideal de su maestro contra la realidad y hacerlo añicos. La línea telefónica ha servido de medio de elaboración y de resguardo de la burbuja fantástica; mientras, con la proximidad de los personajes, se filtra la posibilidad de la implosión de su artificio por la introducción de elementos concretos. Éstos se presentarían a la vista del recién llegado y consumirían su desengaño.

14 Julio Jensen analiza la noción de individualidad y del juego en la obra del filósofo danés en: “Kierkegaard and the Self-Conscious Literary Tradition: An Interpretation of the Ludic Aspects of Kierkegaard’s Pseudonymous Authorship from a Literary-Historical Perspective”.

15 Dorothee Moulin-Combes señala la doble presencia de Gregorio en “Talent (tardif?) de l’age mur: Luis Landero romancier”. También vemos en este artículo que Gil y Gregorio parecen unidos en uno solo.

16 En su obra *A Rhetoric of Irony*, Booth muestra como la contradicción y la incoherencia de hechos se ubican en el corazón de la ironía.

Ante la contingencia, Gregorio prefiere arriesgar su vida familiar y sacrificar su relación laboral a la confesión de su impostura a Gil y a su esposa. Abandona su espacio existencial para huir de la avalancha del realismo que su discípulo ha desatado con su llegada a la ciudad. Aún en el momento fatídico de la salida de su casa, sólo describe su desesperación a su esposa pero el juego basado en el desfile de estereotipos permanece encubierto: “Es que soy un bicho. Siempre fui un bicho. Ya de niño maté una vez un gato. Lo metí en una jaula y lo ahogué. ¿Comprendes? Mi vida casi toda es mentira. He engañado a todos, empezando por mí” (Landeró 2007: 405). Sus imposturas fantásticas –constructor de puentes, escritor ilustre, “santo toro almirante”, don Juan, espía, entre otros– han sido suplantadas por una súplica de desesperación.

El mundo ficticio también se ha vuelto insoslayable en la vida de Gil quien la valora, al igual que su maestro, más que la realidad. Por un lado, abandona la provincia y a su prometida y, más adelante en la narrativa, considera un honor sacrificar su vida por una causa política que su maestro ha instaurado en su consciencia. Aunque uno esté consciente y el otro inconsciente de la fabulación en la que moran, el valor del juego ha superado el de la realidad para ambos.

7. Conclusión

En su función de sombra complementaria de Gregorio, Gil participa en tres etapas de la fabulación. Inicialmente, contribuye a la expansión telefónica del juego fantástico que lleva la fabulación del protagonista a su auge¹⁷. En la siguiente etapa, con el afán de acercarse a su maestro, Gil derrumba la construcción quimérica y manda a su ídolo al exilio. Y en la última, gracias a un desarrollo circunstancial de la trama, el hombre que no entiende los fundamentos del juego –en el que ha participado activamente– retoma los añicos del mundo ficticio de Gregorio y con ellos construye una nueva realidad. De ser sucesivamente el constructor-cómplice y derribador de la quimera magistral de su maestro, se convierte en el forjador de una nueva realidad, acaso tan fantástica e idealista como la anterior.

Gil toma los estereotipos relacionados con la vida bucólica que su maestro ha compartido con él y, con ellos, pone los cimientos de un nuevo mundo concreto para auxiliarlo. Le persuade que, en lugar de entregarse a la policía, venga a su rancho para cultivar la tierra y vivir una vida llena de placeres sencillos y, en un par de años, traer a su esposa.

Gil ha causado la implosión de la construcción fabulosa basada en estereotipos grandiosos –intelectual sin par, espía en acción, don Juan, etc.– y con sus escombros ha construido un mundo invertido: un espacio en el que reinan la serenidad, anonimidad y el equilibrio. Al incorporar a Gregorio en el ámbito campestre, Gil permite a su maestro traer algunas de sus quimeras estereotípicas a la realidad. El entorno campestre ha rondado en la imaginación de Gregorio y, en un abrir y cerrar de ojos, Gil lo transforma en realidad. El hombre que ha carecido de entendimiento y ha tomado el papel de juga-

17 El papel de Gil recuerda el desdoblamiento del protagonista descrito por Paul Ricœur en *Soi-même comme un autre*.

dor ciego en la creación fantástica termina por salvar uno de los sueños de su maestro. Le ofrece el paraíso campestre como refugio de su desenfrenado vértigo imaginario.

Al despejar los humos mentales de Gregorio, Gil también derrumba los fundamentos de la creación kierkegaardiana porque ésta se basa en la cancelación del mundo real y en la creación del imaginario. En el cierre de la novela *Juegos de la edad tardía*, Gil hace lo contrario, transforma los sueños en realidad.

La oferta de Gil sobre un nuevo modo de vida y su aceptación por parte de Gregorio tiñen la novela de un tono de optimismo que nunca se ha dado a lo largo de la narrativa. El lector ha seguido los pasos y tropiezos de Gregorio anticipando su fracaso final. Sus sueños sobre las hazañas ficticias, como la construcción de puentes en África y la conquista de la fama literaria con versos juveniles, han nutrido el escepticismo del lector sobre estas aspiraciones. Sin embargo, en el cierre de la trama, la sincera invitación de Gil suplanta el pesimismo con el optimismo. La vida repleta de ideas aventureras se ha acabado pero la esperanza de una realidad idílica ha brotado.

BIBLIOGRAFÍA

- ALLPORT, G.W.; POSTMAN, Leo (1982): *Psicología del rumor*. Buenos Aires: Editorial Psique. Trad. José Clementi.
- AMMOSY, Ruth; HERSCHBERG PIERROT Anne (2001): *Estereotipos y clichés*. Buenos Aires: Editorial Universidad de Buenos Aires. Trad. Lelia Gándera.
- BOOTH, Wayne C. (1974): *A Rhetoric of Irony*. Chicago: University of Chicago Press.
- FOUCAULT, Michel (2005): *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI Editores. Trad. Aurelio Garzón del Camino.
- HIDALGO BOYAL, Gonzalo (1995): “La ficción y el afán. Un ensayo sobre Luis Landero”. *Cuadernos Hispanoamericanos*. Vol. 535: 113-129.
- JENSEN, Julio (2015): “Kierkegaard and the Self-Conscious Literary Tradition: An Interpretation of the Ludic Aspects of Kierkegaard’s Pseudonymous Authorship from a Literary-Historical Perspective”. *Kierkegaard Studies Yearbook*. Vol. 20, tomo 1: 169-190.
- KIERKEGAARD, Soren (1968): *The Concept of Irony, with constant references to Socrates*. Bloomington: Indiana University Press. Trad. Lee M. Capel.
- LANDERO, Luis (2007): *Juegos de la edad tardía*. Barcelona: Tusquets.
- LOTMAN, Iuri (1998): *La Semiosfera II*. Madrid: Ediciones Cátedra. Trad. Desiderio Navarro.
- MERLO, Philippe, “La construction identitaire dans *Juegos de la edad tardía* de Luis Landero”. *Hispanística XX*. Vol. 17: 223-248.
- MOULIN-COMBES, Dorothée (2000): “Talent (tardif?) de l’age mur: Luis Landero romancier”. *Hispanística XX*. Vol. 18: 63-89.
- MARTINÓN, Miguel (1994): “La estética neobarroca en *Juegos de la edad tardía*, de Luis Landero”. *Revista de Filología de la Universidad de La Laguna*. Vol. 13: 209-232.

- POPE, Randolph D. (1991): “La realidad de la imaginación en *Juegos de la edad tardía* de Luis Landero”. *España Contemporánea*. Vol. 4, tomo 2: 59-67.
- QUIN, Robyn; MCMAHON, Barrie (1997): *Historias y estereotipos*. Madrid: Ediciones de la Torre. Trad. Ana María Mingote.
- RICOEUR, Paul (1990): *Soi-même comme un autre*. Paris: Seuil.
- VÉLEZ DE VILLA, Analía (2011): “Actantes, actores y roles en *Hoy, Júpiter* de Luis Landero”. *Rilce*. Vol. 27, tomo 2: 534-545.
- VÁZQUEL MEDEL, Manuel Ángel (1992): “Lectura e interpretación de *Juegos de la edad tardía* de Luis Landero”. *Mosaico*. Vol. 141: 355-372.

PERFIL ACADÉMICO Y PROFESIONAL

Pol Popovic Karic es profesor e investigador en el Tecnológico de Monterrey, Campus Monterrey, México. Ha publicado treinta y seis artículos y tres libros. Ha editado nueve antologías monográficas sobre las obras de autores hispanoamericanos. Es miembro regular de la Academia Mexicana de Ciencias y miembro correspondiente de las academias de la lengua española de Estados Unidos y Venezuela. Pertenece al Sistema Nacional de Investigadores (nivel II).

Fecha de recepción del artículo: 23-12-2017

Fecha de aceptación del artículo: 23-2-2018