

LAS REGLAS DEL JUEGO DE ARTURO PÉREZ-REVERTE, ALEXIS GROHMANN

ISABEL ABELLÁN CHUECOS
Universidad de Murcia

Las reglas del juego de Arturo Pérez-Reverte de Alexis Grohmann realiza un recorrido por algunas de las obras de la novelística del autor cartagenero, atendiendo a un periodo de escritura de veinte años de la trayectoria del escritor, y ahondando en cuestiones que podrían considerarse como las claves o las bases de cada una de las novelas seleccionadas. Esta elección tiene que ver con los puntos fuertes de cada obra, así como del autor del imaginario al que cada una de ellas pudiera llevarnos.

Este libro publicado por Editum muestra que la novelística de Pérez-Reverte sigue vigente y actual. Si bien no se han tenido en cuenta las últimas novelas del autor (que nos habrían llevado no a veinte años de escritura, sino a treinta), esta selección viene marcada por la temática a tratar que Alexis Grohmann ha elegido para realizar el presente volumen.

Como el propio Alexis Grohmann señala en «La línea difusa que mezcla los sueños con el horizonte», sería Arturo Pérez-Reverte en uno de los altos metanarrativos de *Hombres buenos* quien indicara que

Hay un ejercicio fascinante, a medio camino entre la literatura y la vida: visitar lugares leídos en libros y proyectar en ellos, enriqueciéndolos con esa memoria lectora, las memorias reales o imaginadas, los personajes auténticos o de ficción, que en otro tiempo los poblaron [...]. Pero eso no ocurre sólo con libros ya escritos, sino también con libros por escribir (pág. 150).

Podría extrapolarse este ejercicio fascinante entre literatura y vida, entre imaginación y realidad (ya sea pasada o futura), además, a mi parecer, no solamente a los libros literarios sino a los críticos, no solamente a las narraciones sino a la poesía o el teatro, no solamente a quien leyera los libros sino a quien pudiera escribirlos o reseñarlos. Por tanto, podríamos ser uno de esos artífices.

Señala Grohmann que esta característica es interesante en la obra del cartagenero, y, de este modo, proporciona a través de su lectura una clave narrativa que diera

el propio autor. Así, el acercamiento a su literatura viene siempre de la mano de la cosmovisión en la que vida y obra se nutren simultáneamente en un proceso simbiótico.

Se reflexiona asimismo en dicho volumen sobre el juego: sobre la seriedad de jugar. Esta cuestión podríamos verla en autores como José Bergamín en *La decadencia del analfabetismo*, así como Fernando Savater en *Mira* y en *La infancia recuperada*, y en otros autores al otro lado del océano como fueran Julio Cortázar (en *Rayuela*, en *62. Modelo para armar*, en sus cuentos...) o Alejandra Pizarnik a lo largo de su obra poética. Todos ellos insisten en que el juego en el caso de la infancia no es una nimiedad, sino que es una forma de comprender el mundo, y así mismo lo hacían ver en su literatura. Literatura que era, que es, en parte, un juego, pero con todas sus reglas, con todas sus normas, con toda la importancia de que sea «real».

Por tanto, en esta ocasión, Alexis Grohman se dedicará a analizar las reglas del juego que podríamos hallar en la novelística del autor miembro de la RAE. Entre ellas, encontramos las reglas que lo relacionarán con la literatura de la Antigüedad Clásica. De este modo observamos raíces y similitudes con textos que tuvieran que ver con los grandes héroes, como fuera Ulises y su idea de Ítaca, su regreso a ella y el camino, pero también el héroe caído, cansado, al que a veces le faltan fuerzas para seguir... Asimismo será objeto de estudio e impresiones en la novelística del cartagenero el héroe de guerra, y en este sentido no podemos olvidar la predilección de Pérez-Reverte en relación a esta temática, ni su trayectoria como corresponsal de guerra durante varios años de su vida. Estas cuestiones, por supuesto, también se ven reflejadas en su literatura, como no podría ser de otro modo.

En cualquier caso, el autor, según señala Alexis Grohmann, siempre nos invita a divertirnos con sus novelas. Así, las claves del juego no serán solamente los personajes o sus similitudes o referencias sino también otras muchas como el uso del lenguaje (prestando especial atención al uso de las onomatopeyas), los refranes, la metaliteratura y las relaciones con cómics o novelas gráficas como Tintín, o bien otros «investigadores» como también lo fuera el mencionado pero igualmente aquellos que aparecieran en las novelas de Agatha Christie o la saga de Sherlock Holmes.

El recuerdo de la historia de España y el marco de ella para definir las novelas del autor va a ser otra de las temáticas más relevantes en las obras de Pérez-Reverte, y de ese modo lo mostraría desde su primera novela, *El húsar*, hasta la actualidad. La historia de España será una de las constantes que Pérez-Reverte no dejará de usar, ya sea en relación a tiempos pretéritos o el pasado más reciente y presente en la memoria.

Ese héroe cansado también se daría, a nivel personal, en *El maestro de esgrima*,

que encontrará de nuevo interés en la vida y el juego intelectual gracias a una mujer que aparecerá frente a él. Esa «sirena o *femme fatale*» (Grohmann, 2019: 41) que será también uno de los motivos recurrentes de la narrativa de Pérez-Reverte y que aquí se presenta sin ningún atisbo de duda.

Por otra parte, no solamente el tablero de ajedrez y los movimientos de la esgrima que veremos en dicha obra aparecerán como laberinto en la obra de Pérez-Reverte, sino también muchas otras obras de arte que servirán como motivo para establecer la escena. De este modo, podríamos atisbar cómo *La tabla de Flandes*, por ejemplo, constituye un juego laberíntico en sí misma (al tiempo que se relaciona con las grandes pinturas que hablan de dicha batalla –entre ellas famosa *La rendición de Breda*– de Velázquez, aunque no sería la única, pero obviamente ella aparece en el imaginario cultural de cualquier español).

No solamente *La rendición de Breda* serviría como clave en *La tabla de Flandes*, sino también otras obras pictóricas como *El caballero y el diablo* y *La partida de ajedrez*, ambos de Pieter van Huys, que además muestran el engranaje con otra de las novelas del autor, *El club Dumas*. El ajedrez, asimismo, servirá como marco antonomástico a las obras del cartagenero, sin poder olvidar su gran relevancia tanto como elemento de estrategia como en el hecho de que también se use como juego. Juego como todos aquellos, serios, que iban a ser las claves en la novelística revertiana.

La piel del tambor, en correlación también con el juego mencionado, el ajedrez, será una novela con una cadencia más pausada, al igual que le ocurriera posteriormente a *La carta esférica*. Con ella, indica Grohmann, Pérez-Reverte comienza el regreso a Ítaca. El juego lingüístico pasa también en esta ocasión por establecer un párrafo y oraciones más largas que los que anteriormente acostumbraba el autor.

También a través de éste y de los diálogos se dará la divagación y reflexión sobre la condición humana, la vida, la vigencia del pasado, el mar o la mujer, cuestiones todas que son constantes en la obra del autor. Por otra parte, en *La carta esférica* el juego nos llevará igualmente a la metaliteratura así como a la vuelta al mar del autor, el mar Mediterráneo, el que también bañara su Cartagena natal.

La Reina del Sur prosigue en los mares, si bien, como indica Grohmann, Pérez-Reverte, «con cada nueva obra busca adentrarse en territorios nuevos, leer, investigar, viajar, documentarse, enriquecerse más, conocer más cosas, retarse, arriesgarse, disfrutar, jugar y dar un giro nuevo, experimentando con formas, lenguajes y mundos distintos» (Grohmann, 2019: 232). La trama en esta ocasión no se sustenta en la resolución de un misterio ni está relacionada con el pasado histórico (que eran cuestiones características en su obra) sino que se nutre de otra temática también tratada de manera literaria como será, ahora, la cuestión del narcotráfico.

El último capítulo del volumen lo dedica Grohmann a *El pintor de batallas*, obra escrita veinte años después de aquella con la que comenzara el volumen, *El húsar*. Sin embargo, en ella aún se ven las constantes de las que veníamos hablando. El juego, por supuesto, sigue presente, y de nuevo aparece en ella el tema histórico. Además, nos encontramos con otro dato revelador, y es que Grohmann elige esos veinte años entre las dos obras que también sería el título (*Veinte años después*) de una de las sagas más queridas por el cartagenero, con la que también comparte ese interés por lo histórico. Es, ni más ni menos, que la saga *Los tres mosqueteros* de Alejandro Dumas.

En *El pintor de batallas* nos encontramos, como argüíamos, con el elemento histórico y su revisión (como en prácticamente toda la novelística de Pérez-Reverte) pero en este caso desde la perspectiva y visión de un fotógrafo de guerra jubilado, con todo lo que la experiencia y el tiempo le ha dado para capacitar sus reflexiones. Por tanto ese héroe caído, cansado, pero también el que había batallado en la guerra, o la había visto, aparece de nuevo como eje en esta novela, al igual que veíamos en las anteriormente seleccionadas. El juego estratégico así como el juego con la Antigüedad Clásica y la intertextualidad, siguen, por tanto, vigentes.

Y de novela en novela, de juego en juego, tras el análisis y después de todo, entonces, «¿Cómo se ha de jugar? ¿Cómo ha de afrontar el jugador los juegos? ¿Cuál es la disposición apropiada? Como sabrá todo jugador verdadero, y como se pone en evidencia a lo largo de la novela, sólo hay un estado adecuado para jugar de verdad: el de asumir con naturalidad los juegos y sus reglas, adentrándose en ellos en cuerpo y alma» (Grohmann, 2019: 151). Esto indicaría Grohmann en su volumen, en el que analiza todas las claves del juego de Arturo Pérez-Reverte, y esto haría el propio autor en su literatura, pues en más de una ocasión él aseguró que para sí mismo la literatura era un juego, al igual que la vida también lo era. De este modo, analizar las claves de los juegos que Pérez-Reverte establece en su novelística no podría estar más justificado.