

LA NOVELA COMO MUNDO AL REVÉS DE LA DÉCADA DE LOS OCHENTA

Un ejemplo significativo

MANUEL MORILLA TRUJILLO
Universidad de Málaga

L. M. Díez usa en la tercera parte de *La Fuente de la edad*¹ uno de los procedimientos más fecundos de la creación literaria: **el humor y el esperpento**. Surca los caminos de la parodia pues, como él mismo confiesa, bebe en las fuentes de Valle:

"Si tuviera que situarme en una cierta tradición humorística, yo hablaría de un cierto humor que me interesa mucho, un humor que se deriva de lo que es la distorsión. Estoy pensando, desde luego, no me importa repetirlo otra vez, en Valle Inclán: con ninguna otra pieza literaria me he reído tanto como con los esperpentos. Esta distorsión es la que más me interesa".²

La tercera parte, denominada por el propio novelista como "traca final", gira en torno a una situación de catástrofe y pánico colectivo; configurada mediante un distanciamiento, en donde el relato pone de manifiesto las cualidades de una sociedad, que asiste a un certamen literario y a su baile. La hipocresía, el aparentar y el decadentismo del grupo del Casino son nota patente. Existe un ataque mordaz a este grupo que se arrepentirá de haber engañado a los cofrades.

Si alternamos los conocidos planos de lo real y lo trascendente, tenemos:

A - NIVEL REAL

- Sociedad española de mediados de siglo XX.
- Crítica a la sociedad, a diversas instituciones (cultural, religiosa, socioeconómica como el Casino, etc).
- Jerarquía social y literaria (Casino/Cofrades).

¹ DÍEZ, Luis Mateo, *La Fuente de la edad*, Alfaguara, Madrid, 1990, 7ª. reimp. En adelante, las citas de la novela se recogen por esta edición.

² GOÑI, J. "Entrevista a Luis Mateo Díez: el humor, un espejo en el camino", *Ínsula*, n° 485-6, 1987, p. 18-9.

– Viaje de la Cofradía-----Engano-----Visión del mundo opresivo y degradado-----Venganza.

Los cofrades son enviados por el grupo del Casino a la búsqueda de un hecho inexistente y utópico. Han sido objeto de una terrible mentira.³ La venganza final ha llegado: se servirán de una pócima que distribuirán en las bebidas de la fiesta y que producirá un envenenamiento masivo. Y todo ello, motivado por una lucha encarnizada en donde lo principal es imponer el poder de un sector sobre el otro.

Mediante la imagen desolada de los asistentes a la fiesta, el novelista con estética distorsionada, muestra "la imagen de esos cánceres malignos que [...] van lentamente [...] comiendo", que además serán "látigo escarcedor"⁴ del que se servirán para hacer efectiva la hazaña final.

Al igual que Valle, L. M. Díez se distancia y, desde arriba, maneja los hilos que darán acción y movimiento a sus personajes. Los miembros de la fiesta son los más esperpénticos, la transformación es inmediata: se destrozan, se desinflan y corrompen en cuestión de segundos. No queda nada bajo esa pompa y suntuosidad del inicio. Todo ocurre momentos después de entregar a Paco Bodes el premio "Flor de Invierno" por su poema, presentado bajo el seudónimo de *Aldebarán*. Pepín ha mediado en la decisión del jurado y el premio servirá a Paco para empeñarlo en un abrigo. D. Florín confecciona una pócima, derramada en los caps que se sirven durante la fiesta. Ello se calcula minuciosamente y tras el descanso de la orquesta, el líquido venenoso se vierte.

El ambiente que reina durante la fiesta es de gran lujo. Las siete damas poseían "belleza, simpatía y juventud [...], con su gracia iluminaban la noche poética y floral" (p. 249). Paco recita un madrigal a la reina de la fiesta, Tina Robles, y baila con ella. Este hecho pone a prueba al grupo del Casino que le es hostil. Paco simula desmoronarse y Tina pide ayuda a un médico. El "numerito" es perfecto pues,

"Una nube de veneno revienta en los estómagos de la Sociedad" (p. 270).

La venganza es un hecho:

³ La Mentira posee marcadas connotaciones literarias. Así Gracián en su *Oráculo Manual* la dibuja como "la primera en todo, [que] arrastra necios por vulgaridad continuada. La Verdad siempre llega la última". Cfr. Baltasar Gracián, *Oráculo Manual y Arte de Prudencia*, Arturo del Hoyo (ed.), Plaza y Janés, Barcelona, 1986, 1ª ed.

⁴ Expresiones recogidas del libro de BERMEJO MARCOS, M., *Valle Inclán. Introducción a su obra*, Anaya, Madrid, 1971.

"Un caballero se había desplomado en el vestíbulo y una señora era socorrida por sus amigas, aquejada de unas escandalosas arcadas que hacían difícil atenderla" (p. 275).

La animalización de lo humano se emplea no sólo sobre determinados aspectos físicos, sino que además abarca gestos, actitudes, etc. La visión jocosa es a la vez reflejo de ese dolor humano, cuya única finalidad es conseguir una degradación caricaturesca, que conlleva el ridículo y desemboca en lo grotesco.

En definitiva, la verdadera muestra de la sociedad son, según Pepe Villamañán, "los fuegos de artificio encubriendo la carcoma y la náusea". Todos se revuelven y la ironía se convierte en trágica caricatura:

"Ya son varias las moscas espatarradas en la miel" (p. 279).

Ello sirve para proyectar la crítica y la desilusión, resorte que muestra ese mundo infernal, en que los educados y compuestos jóvenes vomitan sobre sus damas:

"Mira, el chico de los Gómez Parejo acaba de cubrirse de gloria vaciando el estómago sobre su jovial damita, que me parece que es la pequeña de Alipio Mocasines" (p. 275).

Ángel Benuza baila con su pareja, mientras ella se siente mareada. Y es que Garfín reconoce que el cap "lo han puesto muy subido de tono" (p. 281). El arte de lo aparente se viene abajo y las máscaras que cubren los rostros, no esconden más que vacío pues, "de repente todo el mundo parece desinflado" (p. 282).

La luz se apaga y la mayoría de los invitados se revuelcan. En medio de la confusión, Jacinto sigue bailando comprobando que "todo lo que alcanzaba [su] mirada era un desolado paisaje" (p. 284).

Y entonces llega el grito apocalíptico de venganza:

Oíd bribones – gritó Jacinto alzando el brazo derecho con gesto admonitorio – Todos están perdidos. El que más y el que menos tiene el veneno en el hígado" (p. 284).

El fin de la empresa se conoce a la salida del Casino. Quieren, ante todo, realizar una hazaña de carácter lúdico:

"Vamos al Rucayo – propuso Bodes –. En su histórico venero podemos solazarnos, evocando el misterio de las aguas virtuosas. La venganza se merece esa ablución", (p. 295).

El tiempo y los acontecimientos les enseña que hoy en día, no existe la tradicional fórmula mágica del agua (sustituida en ocasiones por el vino). Esa *fuerza de la edad*, es aprovechar la vida, aprender a pasarlo bien, idea esbozada ya en los consejos que Manuela Mirandolina recomienda. La libertad se ha transformado al final en una combinación de

tramoya y juego. Se han puesto de manifiesto dos grupos formados por personajes urbanos, sin imaginación, seres anodinos, que sólo intentan dar en la cresta el uno al otro.

Cumplida la hazaña, los cofrades gritan en la calle diciendo que, "no hay salud como la de los muertos – fue lo primero que gritó Paco Bodes, saltando a la acera, doblando apenas la primera esquina" (p. 294). Incluso prometen seguir con la aventura:

"Éste es el lugar propicio, hermanos cofrades – dijo don Florín – para que otra vez nos juramentemos proseguir nuestra empresa" (p. 296).

La visión de la ciudad es la de una zona muerta, reflejada en uno de los poemas, que años atrás escribiera el propio L. M. Díez y que posee una fuerte carga simbólica:

"La ciudad se nos queda
arrasada en su paz de torpes edificios, viejas
sendas de aliento acostumbrado
que ayudaron la historia de ajenos corazones.
Envejecemos con esta soledad. La juventud
ha perdido su brote y crecen las nostalgias
en bosque de ceniza".⁵

Se establece una identificación entre el personaje de Dorina y la ciudad, en el sentido de que ambas mueren, no tienen vida. El juego de contrastes, a modo de desenlace fatal, se prolonga hasta el final de la novela. Así, los cofrades tras beber y oír el susurro de las aguas, "vieron cómo en su caída volaba Dorina como un *copo vivo sobre ciudad muerta*" (p. 298).

La Fuente envuelve a sus personajes en un juego en el que participan seres absurdos, dormidos en la mentira. La novela puede medirse en tanto en cuanto es reflejo de aspectos de la vida moderna. La venganza es signo de la imposibilidad de curar esos males que existen. La fiesta no es más que un baile de máscaras. El mundo aparece degradado e incoherente. Los miembros del Casino se mueven por la codicia y el interés. La ironía, la sátira y el juego en el que participan cofrades – narrador – lector, es uno de los muchos ingredientes que conforman una novela a la que se suman otros como el lenguaje barroco, la presencia de un ambiente arcádico, junto a las numerosas situaciones pseudoverídicas, que producen el deseado goce en el lector.

En definitiva, la diversión es el elemento sin el cual la obra quedaría inconclusa. El juego de contrapunto (narración en tercera persona que evidencia un claro proceso literario) se establece con ese "mundo al revés". Así, se da cabida en la trama a lo real, presentado como trágica caricatura, donde se muestra que la condición humana está creada a base de vicios y

pasiones y, frente a lo anodino, la lucha se efectúa mediante la búsqueda de la diversión. Se establece pues, la pertinente confrontación con Valle Inclán y el esperpento, que como instrumento estético, refleja la decadencia y la degradación de una sociedad que vive las secuelas que ha dejado la guerra en la década de los cincuenta. Asimismo, el autor retrata la hipocresía y la mentira, notas patentes que desembocan la acción narrativa en un aparatoso y tragicómico final, cuyo mensaje es "el hombre es un lobo para el hombre".

La Fuente es una novela que retrata un ambiente y época en que la imaginación, como escape, se intenta sobreponer a una realidad dura y asfixiante. Ello permite oscilar entre los campos de la realidad y el surrealismo. Desde esta perspectiva, *La Fuente* se sitúa en lo verosímil, a la vez que se atisba en toda su narración la presencia de lo onírico. El mundo creado es imaginación que posibilita deambular por los caminos de la realidad y la ilusión. El lector, a la vez que se deleita, vive sorprendentes encuentros en que se hallan presentes la fábula, lo simbólico, etc. Los personajes, perdidos en el espacio y tiempo en que viven, buscan desesperadamente un mundo habitable desde el lado de la imaginación.

⁵ Cfr. L. Romero Tobar, "La narrativa de Luis Mateo Díez", EHUM, VII, 1985.