

La apuesta de escribir :

algunos juegos de autorrepresentación en los cuentos de Juan José Millás

Carine VUILLEQUEZ

En *Primavera de luto*, Juan José Millás propone al lector una serie de cuentos en que el juego organiza, y a veces condiciona, la experiencia vital de los personajes del libro. Pero la noción de juego no se limita al enunciado sino que determina también la organización y el discurso de la obra, como si la escritura tuviera que reflejar las orientaciones temáticas del libro. De ahí que el juego literario esté a menudo basado en la temática y modalidades de escritura del doble. La obra cultiva un valor metaficticio en que el motivo del espejo desempeña un papel de primer orden como instrumento de las experiencias lúdicas de los personajes y también como herramienta formal del discurso. Muchas veces, los personajes juegan solos y el espejo les da la ilusión de tener una pareja, a no ser que otro personaje les sirva de doble y que puedan reflejarse en él de manera más o menos peligrosa por su identidad. ¿ Pero es por este motivo *Primavera de luto* una obra lúdica ?

El juego millasiano parece organizarse a partir de ciertos procedimientos y estrategias narrativas. Podemos preguntarnos en qué medida estos juegos se conforman a las definiciones de Johan Huizinga y Roger Caillois. Además, es probable que esta propensión al juego cuadre con el mundo contemporáneo, lúdico de cierta manera pero quizás no realmente divertido, porque en *Primavera de luto* los juegos sufren muchas veces alteraciones que les apartan del propósito que tenían al iniciarse. Por lo tanto, los desdoblamientos, simetrías, repeticiones que se observan en el enunciado y en el discurso hacen juego : cultivando cierto parentesco (¿ lúdico ?) con un motivo del género fantástico, Millás subvierte la definición pura del juego al mismo tiempo que juega un poco su fama de escritor.

1 El espejo y lo lúdico

La mayoría de los cuentos de *Primavera de luto* tienen un núcleo lúdico. Hasta en los momentos más graves de la existencia, los personajes siguen jugando. Roger Caillois dice que la necesidad de fantasía y divertimento es muy primitiva, y se observa también entre los animales : llama este instinto de juego *paidia*. El vocablo reúne todas las manifestaciones espontáneas del juego que preceden una segunda fase llamada *ludus*, en que el juego va organizándose¹. En el cuento que dio su título al libro, « Primavera de luto », el marido de

¹ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, p. 75.

Elena acaba de morir y ella se compra un par de gafas de sol para disimular su mirada (p. 91). Después se reúne con su amante en un bar de la ciudad. Elena está a punto de decirle que ya no quiere verle. Como para aliviar la tensión del momento, entra en escena su instinto de juego : « Fumaron en silencio [...]. Elena, en realidad, pensaba en sus gafas y en esta nueva utilidad recién descubierta : la de quitárselas o ponerselas en determinados momentos de la conversación, pero también la de jugar con sus articulaciones mientras permanecían sobre la mesa » (p. 106).

Más tarde, cuando se retira a un pueblecito a orillas del mar para descansar, la *paidia* preside la organización de sus jornadas. El texto insiste en la importancia del nuevo complemento, describiendo la manera en que juega con él : « El primer momento del día estaba destinado a las gafas. Se metía con ellas en la ducha y dejaba que el agua discurriera por la montura y por los cristales. Luego las secaba con un pañuelo de papel » (p.109).

Existe en el libro una convincente isotopía del juego, que se materializa en las numerosas ocurrencias del verbo *jugar*, pero también en descripciones de actividades recreativas en las que sobresale la noción de divertimento o de pasatiempo gratuito y libre. En el caso de Elena, las gafas son el juguete favorito de una adulta concentrada en su propio placer. Ahora bien, el espejo interviene muchas veces como pieza maestra de su juego instintivo con el objeto : « Ya no se las quitaba en todo el día, excepto para jugar con ellas ejercitando movimientos dirigidos a seducirse a sí misma. Llegó a manejarlas con soltura, tanto si utilizaba la mano derecha como la izquierda, pero cada mano tenía un significado distinto » (p. 109). Hasta el final del cuento, las gafas se convierten en el complemento indispensable del juego de Elena, en el sentido teatral del término. El texto no deja de mencionar cuándo se las pone, cuándo se las quita y cómo se mira en los escaparates para inventarse nuevas expresiones. Incluso en la escena del crimen final, se menciona que « las gafas no se movieron de su sitio » (p. 125).

Pero los juegos de *Primavera de luto* no son juegos de mesa, sino de representación. A las manifestaciones de la *paidia*, se añade la predilección manifiesta de los personajes del libro por juegos de imitación que ya pertenecen al *ludus* : términos como « representación », « papel », « ensayo » o el verbo « fingir », además de subrayar la teatralidad de actos y actividades, les añaden un valor lúdico. Casi cada personaje tiene una propensión a la actividad lúdica. Todos sus actos son dictados por el anhelo de jugar porque tienen tiempo libre : no trabajan o tienen un oficio tan poco interesante que les sobra tiempo para imaginar estrategias recreativas capaces de aliviar una soledad, un aburrimiento o una nostalgia agobiantes.

Ahora bien, después de diferenciar *paidia* y *ludus*, Roger Caillois clasifica los juegos en cuatro categorías, representadas todas en *Primavera de luto* aunque en proporciones desiguales. Sin embargo, parece que los personajes de Millás tienen mayor interés por la « mimicry ». De ahí viene la importancia del espejo, ya que el juego favorito de los personajes de *Primavera de luto* consiste en disimular, inventar, crear la ilusión de ser otro utilizando disfraces, ensayando expresiones de cara nuevas, que ofrecen primero al espejo. En « Ella le contó una película », la chica se retira al baño y quiere hacerle creer a su novio que acaba de ver a una mujer tirándose por la ventana del edificio de enfrente : « Se miró en el espejo y le brillaban los ojos. Se envió a sí misma una sonrisa de complicidad y se retocó sin prisa los labios. Luego se cepilló el pelo, ensayó dos o tres expresiones de miedo y regresó al salón » (p. 167).

En los cuentos fundamentados en un juego de imitación o de invención, el espejo es el aliado indispensable del jugador. Incluso podríamos decir que no habría juego sin espejo, porque sólo éste permite al jugador disfrutar de su imitación. La escritura enseña claramente que entre los personajes de Millás, la actividad lúdica de imitación tiene como primer objetivo la seducción del propio jugador. El empleo sistemático de la forma reflexiva sostiene la idea de un juego solitario en que el otro sólo sirve para que el jugador obtenga mayor gozo de su práctica lúdica. El otro no es una pareja activa, sino el objeto, pasivo, de un juego de autorrecreación. De ahí que en los juegos del libro se diluya o se pierda completamente la dimensión de intercambio, propia de la actividad lúdica.

En cuanto a la escritura, las formas reflexivas dan cuenta de la vuelta narcísica de los personajes en sus juegos ante el espejo. El personaje vuelve sobre sí mismo mediante la imagen reflejada porque no tiene un compañero de juego en carne y hueso. Los textos revelan una escritura introspectiva y *nombriliste*, a imagen de unos personajes obsesionados por su propia imagen e incapaces de abrirse al mundo exterior.

En « Primavera de luto », un cuento basado en el renacimiento de Elena después de la muerte de su marido, se nota una acumulación de giros reflexivos y verbos pronominales :

Decidió hacer tiempo paseando frente a los escaparates para sentirse dueña de sí misma y de las calles, dueña de una vida que podría parecer desolada, pero que era, al fin, una vida propia, ajena a las necesidades de los otros, ajena incluso a las necesidades de ella misma. Experimentó diversos modos de andar, diversos modos de moverse en el interior de las tiendas ; ensayó una personalidad nueva; estaba naciendo, estaba naciéndose a sí

misma y aunque no había cantidades notables de placer en ese alumbramiento, intuyó que la cuestión no radicaba ahí, sino en el hecho mismo de nacerse y de verse nacer (p. 97).

La escritura está en simbiosis con el estado de ánimo del personaje. El juego consiste en ganar una parte de sí mismo que se había perdido en la relación conyugal : las repeticiones, las anadiplosis y cierta simetría en la construcción del discurso metaforizan la necesidad para Elena de volver a encontrarse, notable en estos tres verbos reflexivos y sinónimos : « Quería observarse, mirarse, verse » (p. 108).

Pero en estas prácticas lúdicas egocéntricas nace la posibilidad de una perversión del ideal del juego tal como lo define Johan Huizinga en su ensayo, « una acción libre, ficticia », que se sitúa fuera de la vida corriente y que está desprovista de cualquier interés material o de cualquier utilidad². A partir de esta definición Roger Caillois observa la posibilidad de una corrupción del juego. Dice : « Lo que era placer se vuelve idea fija; lo que era evasión se vuelve obligación ; lo que era divertimento se vuelve pasión, obsesión y fuente de angustia »³. Encontramos un ejemplo de corrupción de juego en « Trastornos de carácter ». El narrador tiene a Vicente Holgado, el personaje emblemático de los cuentos de Millás, como vecino y amigo. Se pasan todas las tardes juntos viendo películas y por la noche cada uno regresa a su piso. El cuento se basa en la simetría que existe entre los pisos modernos, siendo uno idéntico al de al lado. Cuando el narrador pasa de su piso al de su vecino, se encuentra en un lugar similar al que acaba de dejar. Por la noche, puesto que vive solo y se aburre mucho, se divierte imaginando que Vicente hace exactamente lo mismo que él :

Así por las noches, cuando me lavaba los dientes en mi cuarto de baño, separado del suyo por un delgado tabique, imaginaba a Holgado cepillándose también al otro lado de mi espejo. Y cuando retiraba las sábanas para acostarme, fantaseaba con que mi amigo ejecutaba idénticos movimientos y en los mismos instantes en que los realizaba yo. [...] Si me levantaba para ir a la nevera a beber agua, imaginaba a Vicente abriendo la puerta de su frigorífico al tiempo que yo abría la del mío. En fin, hasta de mis sueños llegué a pensar que eran un reflejo de los suyos » (p. 27).

² Johan Huizinga, *Homo ludens*, Paris, Gallimard, 1951, p. 34-35.

³ « Ce qui était plaisir devient idée fixe ; ce qui était évasion devient obligation ; ce qui était divertissement devient passion, obsession et source d'angoisse » (Roger Caillois, *op. cit.*, p. 103 ; c'est nous qui traduisons).

El juego de imaginación basado en el espejo del baño, además de apoyarse en la simetría de vivienda, viene reforzado en la construcción del relato por una rigurosa simetría sintáctica. Al motivo lúdico del doble corresponde una analogía formal en la estructura de las frases : « Cuando me lavaba los dientes [...] imaginaba que... / Cuando retiraba las sábanas [...] fantaseaba que... ». Los dos pisos funcionan como un juego de ajedrez o de damas en que hace falta invadir poco a poco el territorio del otro. Los jugadores se hacen frente y ocupan cada uno una porción de espacio simétrica a la del compañero de juego.

Pero el juego deja de serlo cuando se convierte en una verdadera patología de desdoblamiento, tal como lo sugiere Roger Caillois cuando examina las formas posibles de corrupción de la actividad lúdica⁴. El crítico dice que a los juegos de imitación (*mimicry*) corresponden posibles desórdenes de la personalidad, y en particular desdoblamientos. Cuando desaparece de súbito el vecino del narrador, éste se siente profundamente deprimido por no tener ya a su doble ficticio, como si su compañero tácito dejara de jugar con él. Sin Vicente el juego no puede seguir, puesto que ya no hay nadie detrás del espejo del baño del piso contiguo. La escritura da cuenta tanto de la patología de desdoblamiento como de la pérdida de reflejo a través de la repetición de « ya no » en las dos frases que siguen : « Me encuentro, pues en la dolorosa situación de enfrentarme a un espejo que *ya no* me refleja. Mis movimientos, mis deseos, mis sueños, *ya no* tienen su duplicado al otro lado del tabique » (p. 30). Con todo, aunque el juego de espejo cese en el relato en el momento en que desaparece a Vicente Holgado, sigue visible en la escritura mediante una inversión de términos que imita el mecanismo reflexivo :

Sin embargo, el marco en el que se producía tal duplicidad sigue intacto. Sólo ha desaparecido *la imagen, la figura, la representación*, a menos que aceptemos que yo sea *la representación, la figura, la imagen*, y Vicente Holgado el objeto original, lo cual me reduciría a la condición de una sombra sin realidad (p. 31).

Al estudiar los mecanismos de corrupción del juego, Caillois nota que la irrupción de la realidad altera su mecanismo⁵. Hay corrupción en la medida en que el juego se traslada a la vida cotidiana y sale del marco ficticio que protege sus reglas. Los desbordamientos del juego angustian al jugador porque sabe que ya no actúa en el espacio protegido por el ideal del *ludus*. La *paidia* se altera porque los sentimientos del jugador y la meta del juego cambian de

⁴ *Op. cit.*, p. 122.

⁵ *Ibid.*, p. 113.

naturaleza... Es precisamente lo que pasa en el texto de apertura del libro, titulado « El pequeño cadáver de R. J. ». El relato empieza con la narración del entierro del escritor R.J., perturbado por un aviso de bomba que da el mismo narrador. *Paidia* y *ludus* se encadenan y completan. Sobresalen el dominio del juego por parte del narrador y el gozo procedente de lo que llama « una broma » (p. 12) :

He de confesar que esta reprobable acción fue obra mía. No pude resistirlo[...]. El caso es que salí de aquel recinto, y desde una cabina telefónica di un aviso de bomba. Luego me sitúe en un lugar estratégico y comencé a ver rostros y uniformes discretamente evacuados por los servicios de seguridad [...]. Entonces para neutralizar tal discreción, hice correr la noticia entre el público indiferenciado de la calle. En seguida comenzaron a producirse algunas carreras que desorganizaron la trama dispuesta para las honras funebres (p. 10-11)

Roger Caillois explica que el *ludus* necesita la elaboración de una estrategia⁶. El narrador disfruta de la broma porque sabe organizar el juego. Actúa siguiendo una estrategia elaborada con el fin de gozar de un espectáculo organizado, manipulando sabiamente cada elemento como si estuviera jugando al ajedrez. Pero el lector se entera de que este juego es la revancha de otro juego, supuestamente literario, que no lo fue verdaderamente, porque se fundamentó en una fusión de identidades desastrosa para el destino individual de cada uno de los compañeros de juego. Para justificar su *broma*, el protagonista cuenta los detalles de su encuentro con el escritor R.J y la manera en que se inició lo que tomó al principio por un « juego literario » (p. 17) y se volvió « un tumor » (p. 14) que determinó el curso de su vida, uniéndole sin remedio a la existencia de R.J, obligándole a ser la sombra muda del escritor.

De joven, el narrador era un escritor poco conocido que daba conferencias de literatura en una Facultad de letras. Al final de una de ellas, se le acerca un hombre joven invitándole a dar su opinión sobre un cuento que pretendía haber escrito. El protagonista se da cuenta entonces de que el cuento era suyo y el joven un impostor. No dice nada y da consejos al supuesto escritor como si no se hubiera enterado del plagio. El narrador está convencido de participar en un juego, y por eso le llama la atención la actitud de R.J. : « Lo que más me sorprendió es que en ningún momento, y pese a las dos o tres oportunidades que le di, intentara establecer una complicidad que, aunque de forma implícita, delatara su juego » (p. 18). Se expone aquí una constante de un juego logrado y sincero : la complicidad de los jugadores y la aceptación

⁶ *Ibid.*, p. 75-83.

de reglas preestablecidas. Pero a diferencia del juego ideal, el protagonista entra en el juego sin que R.J. le avise y sin que se fijen y acepten previamente las reglas. Además el juego se traslada a la vida real de los personajes, dejando de ser una actividad separada. De ahí un sentimiento de angustia por parte del protagonista que está en el origen de la corrupción del juego como tal : « Actuaba como si el cuento fuera realmente suyo, por lo que llegué a dudar de mí mismo, y esa noche busqué la revista donde lo había publicado, y donde aún permanecía, amarillento y sucia, pero con mi firma. Decidí que R.J era un loco y sentí cierta aprensión por haber entrado en su juego de este modo » (p. 18).

El juego se vuelve la ocasión de una trampa en que no hay dos jugadores sino uno solo, que se divierte manipulando al otro para sacar provecho de él. La trampa aparece como la versión negativa de un juego de competición (*agôn*)⁷. Johan Huizinga valida en la práctica lúdica cierta forma de cálculo ; pero la acción debe quedar dentro de los límites de la ficción. Ahora bien, el juego que le propone R.J al narrador supera el marco ficcional para tener consecuencias irreversibles en la vida real de los dos hombres. El intercambio de identidades que se va profundizando a lo largo de los años empieza como un juego, pero transforma la vida de los personajes, y deja de pertenecer por lo tanto a la esfera del *ludus* tal como lo define Roger Caillois.

Para cada categoría de juego, el citado crítico establece la lista de desviaciones posibles de la pulsión lúdica primitiva. A *agôn* corresponde, en su versión corrupta, la violencia, la voluntad de potencia y la astucia⁸. En este texto, se presenta al escritor como un profesional cuya actividad se despliega tanto en la competición (*agôn* : ganar concursos literarios, ser publicado) como en el simulacro (*mimicry* : lucir en público, dar conferencias, cultivar la fama). Pero a partir de este juego meramente literario, se teje un complicado sistema de dependencia y de servidumbre entre los dos hombres que se transforma en alienación : a cambio de novelas, R.J manda al narrador cheques que le permiten vivir de su pasión por la escritura. R.J. obtiene la fama, mientras el narrador se queda con la gloria secreta de verse publicado bajo el nombre de otro. Los talentos de los dos hombres resultan inseparables, lo mismo que cada uno a su sombra. Pero queda claro en los ensayos de Huizinga y de Caillois que el juego, para seguir siendo juego, no debe dar al jugador más que un enriquecimiento moral⁹.

⁷ *Ibid.*, p. 79.

⁸ *Ibid.*, p. 122.

⁹ Roger Caillois cita a Johan Huizinga : « Le jeu dans son aspect essentiel est une action libre, exécutée *comme si* et sentie comme située hors de la vie courante, mais qui cependant peut absorber complètement le joueur sans

Mediante el espejo, como elemento de juego de un personaje con su apariencia (« Primavera de luto ») y sus gestos (« Ella le contó una película »), pero también como elemento de duplicación y desdoblamiento patológicos (« Trastornos de carácter »), el lector se acerca a la simetría, a la analogía, al motivo del doble y a cierta perversión del juego muy perceptible en « El pequeño cadáver de R. J. »

2 La transposición del espejo a la escritura

El espejo duplica, repite. La escritura de Millás se inspira en sus propiedades. A partir de un elemento lúdico presente entre los personajes, se organiza otro juego, propio del autor y de la creación literaria. Millás logra incorporar el espejo al plano de su discurso literario. La ironía no está del todo ausente de este juego adaptado al discurso, que tiene cierta relación con el motivo del doble presente en los cuentos. Parece entonces que la « extrañeza de repetición » en el universo de Millás proviene de un impulso muy parecido al de la *paidia*. Pierre Schoentjes pone en evidencia el papel del espejo en el juego irónico de la literatura¹⁰.

El espejo está en el centro de una escritura que se refleja, y por lo tanto que se repite, dando al discurso una dimensión lúdica porque se separa por un momento de la realidad y alcanza una esfera simbólica. Millás logra sugerir una correspondencia entre el elemento especular que encontramos en la temática de los cuentos y unos procedimientos discursivos que la crítica reúne bajo la denominación de « autorreferencia », o sea un sistema literario en que la escritura vuelve sobre sí misma, recordando los juegos de desdoblamiento o duplicación de los personajes de *Primavera de luto*. Se vislumbra entonces la posibilidad de una tensión dialéctica entre la problemática autorreferencial de los textos de Millás y la temática del doble, en la medida en que la una remite a la otra y viceversa. El mecanismo de la autorrepresentación permite que coincidan el enunciado y la enunciación, puesto que la repetición, volviéndose una regla del discurso, refleja los desdoblamientos y duplicaciones de los personajes, y por extensión la de los espacios. Geneviève Champeau resume esta relación

qu'il trouve en elle aucun intérêt ou en obtienne aucun profit » (*L'homme et le sacré* [1939], Paris, Gallimard, 1950, p. 199.

¹⁰ « Sa popularité s'explique par le fait que le miroir renvoie par réflexion l'image de celui qui s'y regarde et que le dédoublement qu'il réalise, suggère l'idée du retour de la pensée sur elle-même. Or, ce mouvement de mise à distance et d'observation critique est fondamental dans l'ironie », Pierre Schoentjes, *Poétique de l'ironie*, Paris, Seuil, 2001, p. 207.

basada en una reflexión especular típica de la literatura contemporánea : « La fiction fait ce qu'elle dit et finit par être ce dont elle parle »¹¹.

Pero igual que cualquier juego con espejos puede dar cierto sentimiento de vértigo al que se contempla, la repetición traída a la esfera del discurso tiene que ver con la categoría de *Ilinx* repertoriada por Roger Caillois : « Une dernière espèce de jeux rassemble ceux qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe, d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie »¹².

Millás monta procedimientos discursivos en sus cuentos que permiten al lector tener una experiencia del doble equivalente a la que tienen los personajes del libro. En *Primavera de luto*, la enunciación y ciertas estrategias narrativas colaboran en un juego cuya base sería el espejo como elemento clave del enunciado. Pero el juego con la imagen y la representación desborda el marco del enunciado y de la enunciación para extenderse a la construcción del libro, creando así un universo complejo tan original como extraño. En efecto, resulta que el juego de los personajes está a juego con el del autor y con una manipulación lúdica de las propiedades del espejo (simetría, desdoblamiento) transferidas al armazón de la obra. Instrumento clave en el universo creado, el espejo se vuelve entonces herramienta lúdica indiscutible del procedimiento creador.

Cuando se mira el índice del libro, aparecen claramente dos partes cuyo eje central sería el cuento titulado « Primavera de luto ». En efecto, los textos se reparten más o menos simétricamente a un lado y otro de este cuento. En lo que respecta a los personajes, la repetición de los mismos nombres fomenta la ilusión de desdoblamiento propia del motivo del espejo : hay Luises, Lauras, Vicentes, e incluso el Yo se pierde en un sinnúmero de referentes¹³.

¹¹ Geneviève Champeau, « La double tension référentielle dans trois romans de Juan Marsé : *Si te dicen que caí*, *Un día volveré* et *Ronda del Guinardó* », en *Référence et autoréférence dans le roman espagnol contemporain*, Bordeaux, Maison de Pays Ibériques, 1994, p. 109.

¹² Roger Caillois, *Des jeux et des hommes*, *op. cit.*, p. 68. Pierre Shoentjes subraya la dimensión vertiginosa del espejo: « En combinaison avec des vitres transparentes, le miroir c'est encore le palais des glaces, qui est une forme les plus intéressantes du labyrinthe. [...] Le lecteur est pris dans l'arabesque comme dans une spirale. Moins prisonnier du labyrinthe antique que visiteur d'un palais des glaces, c'est de son libre choix qu'il s'engage souvent dans les dédales. Il opte pour un chemin, mais distinguant à travers une paroi vitrée une piste qui lui semble préférable, il fait demi-tour... pour se trouver confronté à sa propre image reflétée par un miroir », *op. cit.*, p. 208.

¹³ Los nombres de los personajes se repiten de un cuento a otro y a veces en el mismo texto. En « Primavera de luto » el nuevo amante de Elena, Luis, tiene el mismo nombre que su marido difunto y hace eco al Luis de « El clavo del que uno se ahorca » (p. 55), como si cada texto fuera un espejo que repitiera hasta el infinito los

En el plano microestructural, el cuento titulado « Simetría » anuncia uno de los principios organizadores del libro. En efecto, la noción de simetría remite al espejo ya que sugiere un posible equilibrio entre dos partes idénticas ; pero también un eje de asimetría, por lo tanto una separación, entre el original y su copia. En *Primavera de luto*, hay veintitrés cuentos que suman un poco más de doscientas páginas. El cuento que se titula precisamente « Primavera de luto », figura el punto de unión entre las dos partes del libro. Al llevar el mismo título que el libro, se inscribe en la dinámica general de la duplicación. Mucho más largo que los otros textos, este cuento constituye el eje de simetría del libro¹⁴. Además, Elena Grande, la protagonista del cuento, es una encarnación del desdoblamiento y de la despersonalización. Su identidad simboliza la fractura, sugiriendo la estructura doble del libro en la medida en que el final del cuento marca el principio de otra serie de textos simétricos en sus títulos : « Ella estaba loca », « Ella era ancha », « Ella era desdichada », « Ella está en todas partes » « Ella estaba muerta », « Ella acaba con ella », etc.

Ahora bien, si la escritura de *Primavera de luto* lleva la huella profunda del espejo que utilizan los personajes en sus juegos, el paratexto no escapa tampoco de la dimensión especular. En efecto, la edición de bolsillo del libro publicada por Alfaguara se conforma a la estructura interna del libro : lo que Millás realiza en la organización de los cuentos se verifica en la cubierta. Texto y paratexto incitan a la misma interpretación¹⁵.

Parece que cada cuento cuenta con las propiedades reflexivas del espejo : cada texto, por sus personajes o por la manera en que se estructura, realiza una tarea de repetición que alude, de modo lúdico, al espejo como elemento duplicador. En realidad, el espejo como accesorio, pero también como elemento metafórico de una obra autorreferente, es la unidad mínima del

mismos nombres. El lector vuelve a encontrar a R.J, el escritor del cuento de apertura del libro, en una frase de « Ella no estaba en el congreso » en que se alude al « insigne autor de novelas R.J » (p. 145).

¹⁴ Según Yvette Sánchez, en un excelente artículo, simetría y asimetría participan del mismo efecto puesto que la una es inseparable de la otra. La posición en el libro del cuento « Primavera de luto » es tan significativa de la simetría (separa el libro en dos partes de unas cien páginas) como de la asimetría ya que « Primavera de luto » es el noveno cuento de un libro que contiene veintitrés textos, creando así una asimetría numérica (« El discreto encanto de la asimetría », *Cuadernos de narrativa : Juan José Millás*, n° 5, Université de Neuchâtel, décembre 2000, p. 77-89).

¹⁵ Daniel Couégnas distingue tres funciones de la cubierta : identificar la obra, señalar y poner de relieve su contenido y fijarse en la memoria del lector. Quizás sea lo último que quede cuando se olvida la historia. Roland Barthes compara el descubrimiento del texto con las apariciones entrecortadas de los cuerpos en una escena erótica. Ahora bien, la cubierta de *Primavera de luto* es como una blusa entreabierta que daría a ver el contenido del libro. La imagen, firmada por Juan Millás Sánchez, el hijo del escritor, representa a una mujer, o más precisamente a cuatro mujeres idénticas, con el pelo moreno y con la piel muy clara, tan contrastada como los personajes del libro. La cubierta da cuenta de las paradojas del libro : espejismo en las repeticiones de la imagen femenina, pero también fractura en la visión fragmentada que implica esta repetición. Los desdoblamientos se encadenan en todos los niveles del libro : las cuatro zonas gráficas idénticas de la cubierta y las dos partes del libro cuyo centro temático es el cuento « Primavera de luto ».

juego de los personajes y del juego del autor, porque la literatura es siempre una forma de decir el mundo. Queda la cuestión de saber cómo el espejo millasiano lo refleja y en qué medida puede ser válido el motivo del espejo para evocar el mundo contemporáneo.

El estudio de la tendencia lúdica en los cuentos de Millás genera una interrogación sobre la naturaleza del juego literario de nuestro tiempo y la posible existencia de una escritura lúdica, en el sentido que Huizinga da al juego en su ensayo. Que la escritura de Millás presente una tendencia lúdica, en la medida en que juega con los géneros, sobre todo con el género fantástico, es indudable. Que la temática del juego sea inseparable de una escritura lúdica en los cuentos del escritor, es cierto también. Pero la apuesta del autor consiste en dar una ilusión del juego sin que éste lo sea del todo. El juego literario sirve para vehicular los aspectos más serios, graves y sórdidos de la realidad y del mundo. Huizinga ha escrito que «el juego es lo no-serio», pero sostiene que eso no significa que el juego no sea serio¹⁶. Los personajes de Millás indican la importancia nueva de la actitud lúdica en los comportamientos contemporáneos, lo que paradójicamente no impide una relativa desaparición del juego puro, o sea libre, divertido y sin segunda intención. Si los jugadores de *Primavera de luto* tienen que enfrentarse con formas corruptas del juego, el lector haría bien en desconfiar de la apariencia lúdica de la escritura¹⁷.

En realidad, el juego con el doble está en el centro de un doble juego. En efecto, la fusión posible entre el personaje y su doble, la imbricación del enunciado con el discurso, remiten a la desaparición de la frontera entre dentro y fuera, entre el mundo y el libro. O sea que la escritura de Millás no deja de reflejar el mundo: «El mundo es un espejo», dice el escritor en una de sus columnas¹⁸. Por extrañas que parezcan sus modalidades de escritura, el espejo es simbólicamente la piedra angular de una escritura que quiere dar cuenta de la realidad. Pero si en opinión de Huizinga y de Caillois, el verdadero juego tiene que ser separado de la realidad, entonces, en cuanto una actividad empieza a decir el mundo, deja de ser juego. En este sentido, la escritura de *Primavera de luto* se aproxima más a un sucedáneo lúdico que a un juego puro.

María del Pilar Lozano Mijares considera que una narrativa es realista si «mimetiza el paisaje ontológico» de la sociedad en que se inserta. Ahora bien, el doble, la duplicación, el desdoblamiento figuran en los temas la «ontología plural de las sociedades industriales

¹⁶ «Le jeu est le non-sérieux» (Johan Huizinga, *op. cit.*, p. 22).

¹⁷ Huizinga observa que «La culture moderne n'est plus guère jouée et là où elle donne cette impression, on triche. Entre temps, la distinction du jeu et du non-jeu dans les phénomènes de civilisation devient toujours de plus en plus difficile, à mesure que l'on approche de l'époque contemporaine» (*ibid.*, p. 330).

¹⁸ «Agujeros», *Algo que te concierne*, Madrid, Ediciones El País, 1995, p. 119.

avanzadas en las que las distintas realidades son permeables»¹⁹. Si el juego de espejo millasiano recalca la dimensión metaficcional, y por lo tanto lúdica, de la escritura, sirve también de punto de unión entre el espacio literario y el archipiélago de la realidad. En este sentido, la obra pierde gran parte de su aspecto lúdico puesto que viene a significar la partición identitaria del hombre. Janet Paterson ve en la escritura autorrepresentativa una posible expresión de la carencia en que la vuelta en sí de la escritura da testimonio del ensimismamiento patológico del que se siente invadido por la locura.²⁰

En fin, espejo y fragmentación son dos herramientas de un juego triste en que el individuo aparece en una versión dolorosamente dividida y múltiple, incapaz de separarse de las apariencias y por lo tanto condenado a jugar con los otros pero también consigo mismo. A través del tratamiento lúdico del espejo como unidad mínima de una trampa que se extiende al discurso y a la construcción del libro, Millás figura el abismo identitario creado por las apariencias en que cae, o está a punto de caer, el individuo contemporáneo. ¡ Para que el lector se deje atrapar también en la red de apariencias de su universo literario !

Université « Paul Valéry » Montpellier III / ETOILL

3 Bibliografía

- BARTHES Roland, *Le plaisir du texte*, Paris, Seuil, 1973.
 BESSARD-BANQUY Olivier, *Le roman ludique*, Villeneuve-d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, 2003.
 CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958.
 —, *L'homme et le sacré* [1939], Paris, Gallimard, 1950.
 CHAMPEAU Geneviève, « La double tension référentielle dans trois romans de Juan Marsé : *Si te dicen que caí*, *Un día volveré* et *Ronda del Guinardó* », *Référence et autoréférence dans le roman espagnol contemporain*, Bordeaux, Maison des Pays Ibériques, 1994, p. 95-110.
 COUÉGNAS Daniel, *Introduction à la paralittérature*, Paris, Seuil, 1992.
 HUIZINGA Johan, *Homo ludens*, Paris, Gallimard, 1951.
 LOZANO MIJARES María del Pilar, *La novela española posmoderna*, Madrid, Arco/libros, 2007.
 MILLÁS Juan José, *Primavera de luto*, Madrid, Alfaguara, 1989.
 PATERSON Janet M., « L'autoreprésentation : formes et discours », *Texte*, n° 1, 1982.
 PICARD Michel, *La lecture comme jeu*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1986.
 SÁNCHEZ Yvette, « El discreto encanto de la asimetría », *Cuadernos de narrativa : Juan José Millás*, n° 5, décembre 2000, Université de Neuchâtel, p. 77-89.
 SCHOENTJES Pierre, *Poétique de l'ironie*, Paris, Seuil, 2001.

¹⁹ María del Pilar Lozano Mijares, *La novela española posmoderna*, Madrid, Arco/libros, S.L., 2007, p. 159.

²⁰ Janet M. Paterson, « L'autoreprésentation : formes et discours », *Texte*, n° 1, 1982, p. 185.