



**EL HUMOR EN UN SINSENTIDO:
CUENTOS DE LA TIERRA VAGA, DE ENRIQUE LÁZARO**

MIKEL PEREGRINA CASTAÑOS
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

1. Introducción

El humor en la literatura tiene un carácter liberalizador y desestabilizador. Al enfrentar el discurso con su realidad, aparece el sentido cómico, y, por tanto, heterodoxo y deconstructor del pensamiento establecido. “Lo serio presupone legitimidad, remite, de algún modo, al abolengo de una nobleza ritual, al valor de lo reconocido y deseado, se sostiene en algún punto nodal de la malla tejida por la palabra hegemónica. Lo cómico presupone cierta profanación de la verdad y lo sagrado” (Kreichman, 2000: 1983). Por ese motivo, para el elemento cómico nada es sagrado ni inmutable, sino polivalente y susceptible de ser renovado.

Por otro lado, tenemos la cualidad fantástica de la literatura como liberadora de la imaginación humana, y como cualidad para reflexionar sobre la realidad empírica a partir de realidades ficcionales diferentes. Históricamente, la fantasía ha sido considerada como peligrosa, porque podía llegar a ser vehículo de crítica a la autoridad, así que “el arte fantástico ha sido enmudecido por una tradición de crítica literaria implicada en el apoyo de los ideales establecidos, antes que en la subversión de los mismos” (Jackson, 1981: 143). No obstante, como advierte el crítico David Roas, la literatura fantástica puede ser profundamente subversiva, “no ya sólo en su aspecto temático, sino también en el nivel lingüístico, puesto que altera la representación de la realidad esta-

blecida” (Roas, 2001: 28). Si se suma este par de facultades a la creación literaria, el nivel de heterodoxia del texto puede ser muy representativo como elemento desestabilizador capaz de ofrecer nuevos vericuetos expresivos a la literatura, así como nuevas formas para analizar y entender nuestra realidad.

Ambas premisas quedan bien patentes en los recientemente reeditados *Cuentos de la Tierra Vaga* (Lázaro, 2013), del valenciano Enrique Lázaro, un escritor que no ha recibido ningún tipo de atención crítica hasta el momento. Si bien desde el título ya se remite a la ironía mediante la conjunción de un adjetivo con un sustantivo semánticamente incompatible, el texto ahonda en esa finalidad desvirtuadora, puesto que compagina un desarticulado ejercicio de imaginación junto con un sentido humorístico sustentado en un juego de contradicciones, ridiculización y absurdo. Desde luego, los hechos narrados no son en sí ni serios ni alegres; depende del enfoque que se les dé el que adquieran un matiz u otro. Lo que realmente provoca nuestra risa es el carácter ridículo de aquello que se imita, en nuestro caso, la lógica común de la realidad empírica y el propio arte narrativo. En este caso el humor parte del contraste de dos mundos, el ficcional y el empírico, a través de sus contrariedades, su lógica contrapuesta, su ausencia de veracidad y su inestable episteme.

De esta forma, Lázaro, al construir un mundo ficcional que se sostiene sobre una lógica basada en la incertidumbre, la contradicción, la incoherencia entre causa-efecto, etc., lleva al lector a expandir su mente a una realidad absolutamente distinta que termina, pese a su naturaleza imaginaria, por presentarse como otro mundo posible, contrapuesto a la realidad empírica. Desde ese punto de vista, tanto la imaginación como el humor se convierten en pilares que sostienen un modelo narrativo heterodoxo y rupturista que lleva incluso a ampliar los límites de la narración. Por ello, como se observará a través de *Los cuentos de la Tierra Vaga*, fantasía y humor constituyen dos elementos con gran poder subversivo dentro de la literatura.

2. De Enrique Lázaro a la Tierra Vaga

Cuentos de la Tierra Vaga contiene una serie de relatos cuyo único elemento

común es el mundo ficcional aparentemente muy distanciado de la realidad empírica de autor y lector. En realidad, Lázaro escribió estos cuentos principalmente a finales de la década de los setenta y principios de los ochenta, cuando fueron apareciendo, en general, en *Nueva Dimensión*, la revista de ciencia ficción española, así como en diferentes *fanzines*¹, como *Uribe*, *Kandama* o *Artifex*. Posteriormente, en 1998 y 1999, fueron reunidos en dos volúmenes por el bibliófilo Agustín Jaureguizar en una edición de reducida tirada en *Artifex*, hoy difícil de encontrar. En ese momento el autor añadió un texto inédito, “Cuando Mambrú se fue a la guerra” (pp. 147-154), incluido también en la presente reedición, en la cual, a su vez hay otro texto nuevo, “Conjetura de «Guarraria crapulosi» (fragmentos)” (pp. 221-280), que constituye la última parte del libro.

Nacido en Valencia en 1950, aunque residente en Palma de Mallorca, Enrique Lázaro Suau no posee una obra extensa. Es colaborador desde hace muchos años en el periódico mallorquín *Última Hora*. Al margen de ello, fue ganador del certamen de relatos de NH Hoteles en 1998 con “El acomodador”, que se editó para difusión interna en la cadena hotelera. En el caso de *Cuentos de la Tierra Vaga*, el autor plasma su voz en el prólogo, “Amarga y crepuscular historia de cómo el señor Lázaro no escribió los cuentos de la Tierra Vaga” (pp. 7-9). Este paratexto, tradicionalmente concebido para que el autor se exprese con veracidad o sinceridad al lector, de manera directa, lo usa Lázaro para emular su propia escritura fantástica lúdica que provoca incertidumbre y falta de veracidad en las afirmaciones enunciadas en el texto.

Por ese motivo, en la presentación que hace en la antología de sí mismo se percibe, con claro juego irónico, que la información que ofrece es vaga y a menudo contradictoria, como el hecho de que se defina sordo de nacimiento, a pesar de que mantenga conversaciones telefónicas con su editor, al que caracteriza como la representación de un fantasma personal. Lázaro da así la sensación de que él mismo es producto de su propia imaginación y que la ficción ha terminado por absorberle, tal y como aparece en la nota final sobre el autor: “Destilada, tal vez, su vida en uno de esos caleidoscopios que aborrecen el vacío, da la sensación de que el propio autor se ha perdido más allá de

1. Con este término se hace referencia a publicaciones realizadas por aficionados a la ciencia ficción, que se caracterizan por el escaso presupuesto y que sólo busca cubrir costes de impresión.

las fronteras de la Tierra Vaga, más allá de su propio mundo ficcional” (p. 283). En el prólogo sólo al final Enrique Lázaro adopta un tono serio y justifica el libro. En ese punto, afirma que cuando escribió los *Cuentos de la Tierra Vaga*...

... el mundo era un lugar bastante real, incluso torpemente realista; España era tan asquerosamente real que incluso rozaba el materialismo [...]. Es lógico que quisiéramos escapar hacia mundos soñados, de pesadilla o de risa, donde ni siquiera el lenguaje se pareciera a ningún lenguaje (p. 8).

Se entiende de esta declaración que Lázaro, a pesar de que la mayor parte de su obra se circunscriba al realismo intrínseco a la profesión periodística, en el momento de escribir los relatos sobre Tierra Vaga se valió de la fantasía como elemento evasivo que se contrapusiese a la premisa realista canónica tan aludida durante el franquismo como identidad preeminente de las letras hispanas y defendida entre otros por Ramón Menéndez Pidal (1971: 93-102).

Cuentos de la Tierra Vaga se subdivide en cuatro apartados. El primero de ellos es el más breve, pues contiene un único relato, “La ciudad cuyo nombre era Lluevemuer-tos” (pp. 17-31). Se trata de una historia tangencialmente relacionada con Tierra Vaga, pero que incurre en los mismos recursos estilísticos y es, probablemente, la que presente un argumento más concreto, donde se recurre al *mise en abyme*². Le sigue el cuerpo central de relatos sobre Tierra Vaga, compuesto por los mismos cuentos que configuraban el primer volumen en la edición de Artifex en 1998, seis textos en total. En tercer lugar está la sección “Más allá de Tierra Vaga”, donde varios de los relatos aquí recogidos tocan tangencialmente este mundo ficcional, en especial aquellos llenos de referencias literarias o culturales, como “De lo que hizo Cyrano de Bergerac en la Luna” (pp. 139-145) o “Cuando Mambrú se fue a la guerra”. Finalmente hay una cuarta sección que incluye un texto nuevo para la presente edición, con el epígrafe descriptivo de “Nuevo cuento de la Tierra Vaga”.

Todos se caracterizan por el particular estilo de este escritor, tan determinado por una ilación de contraposiciones y paradojas, y por un fuerte sentido irónico. Adquiere, de este modo, la narrativa de Lázaro un carácter lúdico que le emparenta con la obra del

2. El término hace referencia a la obra dentro de otra obra o duplicación interior, es decir, la historia, a pesar de su posición subordinada, tiene similitud y relación con la historia principal. En cierto modo, es una rebelión estructural de un fragmento del relato contra el texto en el que está incluido. Por tanto, la historia intercalada remite a la historia-marco o ayuda a interpretarlo (García Peinado, 1998: 285-289).

escritor gallego Álvaro Cunqueiro. La influencia aparece aludida de forma directa dentro de la antología, en una nota al pie en el relato “Buenaventuras y malaventuras de Bihegel, dialéctico ambulante” (pp. 183-218). En dicha anotación (p. 196) se indica que el pasaje que se narra en ese momento remite a *Un hombre que se parecía a Orestes* (1969), del escritor gallego, aunque la comparativa es extensible en este relato a muchos otros elementos tanto de la trama, como del estilo.

Desde luego, la narrativa de ambos sumerge al lector en un mundo completamente peculiar y propio, pero nunca tratan de crear ilusión de realidad o verismo. La misma premisa que Martínez Torrón aplica a Cunqueiro es extensible a Lázaro, especialmente cuando este investigador afirma que “nos encontramos simplemente ante un relato maravilloso y bromista, que ejercita un sano ludismo malabar sobre la cultura, y despoja a lo fantástico de su habitual seriedad” (Martínez Torrón, 1980: 35).

Además, ambos escritores siguen un procedimiento inverso al de la narrativa habitual. Si bien la narrativa normalmente trata de sumergir al lector en el clímax del relato hasta convencerle de que aquello que lee es más o menos cierto, tanto Cunqueiro como Lázaro proponen lanzar lejos la imaginación, sin apoyarse en ninguna técnica de verismo, salvo la propia ausencia de ésta. Al lector se le solicita un esfuerzo mayor para realizar el pacto de ficción en el cual sólo cuestione la verosimilitud de los hechos en relación a la coherencia interna del texto.

3. La imaginación como elemento desestabilizador

En primer lugar queda patente desde un comienzo que los relatos de Lázaro presentan un mundo ficcional absolutamente diferente de la realidad empírica, como dos entidades autónomas e independientes la una de la otra. Partiendo del análisis semiótico-pragmático que estudia las relaciones entre la ficción y la realidad propuesto por Albaladejo (1992), según el cual las obras ficcionales siempre tienen algún punto de conexión con el mundo real, las ficciones que cumplen la característica expuesta se circunscriben dentro de los llamados géneros proyectivos (Moreno, 2010: 95). Estos son la literatura fantástica, la literatura maravillosa y la ciencia ficción, y se diferencian

entre ellos por la reacción causada en el lector: desasosiego, asombro o prospección, respectivamente.

En el caso de lo fantástico, se caracteriza por ser una narración ambientada en un espacio similar al que habita el lector en el que aparece un elemento sobrenatural, es decir, algo que transgrede las leyes que organizan el mundo real, algo que no es explicable, que no existe, según dichas leyes. El relato fantástico pone al lector frente a lo sobrenatural, pero no como evasión, sino, muy al contrario, para interrogarlo y hacerle perder la seguridad frente al mundo real (Roas, 2001: 8).

Por su parte, la ciencia ficción se presenta como antinómica con lo fantástico, puesto que pretende hacer pasar lo imposible por posible, lo irreal por real. Frente al afán desestabilizador de lo fantástico, la ciencia ficción interroga y cuestiona la realidad empírica pero construyendo otra realidad a partir de la primera. En ella no hay ruptura de las leyes empíricas (Novell, 2008: 144). Por tanto, se caracteriza por la inclusión de un elemento no sobrenatural, denominado *nóvum* o innovación³ (Suvin, 1984: 94).

Finalmente, lo maravilloso propone un mundo autónomo, absolutamente separado de la realidad empírica en la que se ubican el emisor y el receptor. Como relato, en él se hallan comportamientos, leyes, objetos o entes en absoluto homologables a los de la experiencia común. En este modelo de mundo ficcional, los elementos de referencia, como pueden ser los seres mitológicos, objetos mágicos, seres imaginarios, etc., adquieren un carácter de existencia indudable, forman parte de la naturaleza de ese mundo y los personajes no se asombran ante estos sucesos imposibles en nuestra realidad empírica, pues forman parte de su cotidianidad. En este modelo se insertaría la narración de Lázaro, lo que le emparenta con otros escritores como J. R. R. Tolkien o C. S. Lewis.

El autor debe erigirse en subcreador que genera un mundo ficcional Secundario distinto del Primario, el de la realidad efectiva, y que debe mantenerlo gracias a una coherencia interna que genere con el lector lo que el crítico británico del romanticismo Samuel Coleridge llamó una «suspensión voluntaria de la incredulidad» (Coleridge,

3. Este término designa al elemento no presente en la realidad empírica y que desencadena toda la extrapolación fictocientífica.

1817: 169), es decir, un estado mental que permita percibir los hechos narrados como verdaderos dentro de la ficción que los contiene. Como consecuencia, el narrador mantiene una actitud impasible ante lo portentoso, cómodamente instalado en un territorio imposible al que también deben idealmente someterse sin condiciones, por norma literaria, sus lectores.

No obstante, a pesar de su hermetismo, el texto no parece abandonarse casi nunca a un tipo de escritura abiertamente aleatoria, manteniéndose en los umbrales mismos de lo irracional. Precisamente eso es lo que sucede con Enrique Lázaro. El mundo de Tierra Vaga mantiene limitados correlatos con la realidad empírica, tal y como se vislumbra en los diferentes momentos en que la narración ofrece algunos atisbos que permiten concebir la realidad ficcional como propia de lo maravilloso, tal y como ha sido definido más arriba. Entre ellos, el más extenso y aclaratorio es el siguiente:

Tierra Vaga se extendía vagamente por doquier, justo hasta el extremo de cualquier lugar concebible. Las cosas eran o no eran, generalmente al mismo tiempo y, más allá de ellas, en Lugar Ninguno, seguía siendo o no siendo, pero casi nadie lo había visto. De naturaleza fluctuante entre lo concreto y lo abstracto, el entorno resultaba por demás fútil y delicuescente, impredecible siempre y absolutamente azaroso; sin que jamás ley alguna física, química o matemática, ni orden legal, geográfico o político consiguiesen definir o sacar mínimamente el paisaje del más teórico y eventual de los mundos. En tales condiciones, cuando lo único concreto y exacto era la duda, Tierra Vaga discurría perezosamente en el tiempo, supuesto que tal cosa existiera (p. 87).

En ese sentido, las claves de este mundo ficcional se sostienen sobre la duda y la inestabilidad, razón por la cual todo se convierte en un divertido juego de contrarios, de acciones que se contradicen a sí mismas, de sustantivos acompañados de adjetivos sin conexión semántica alguna, con la ruptura del hilo lógico de causa-consecuencia, avanzando de un pasaje a otro mediante motivos fantasiosos, siempre en búsqueda de la sorpresa, un aspecto que se desprende del resumen de cualquiera de los textos de *Cuentos de la Tierra Vaga*. Las otras teorías expuestas por los personajes para explicar Tierra Vaga incurren en esas mismas características. Por ejemplo, se puede citar el Principio de Invertidumbre y Vaguedad de Van Vanum (pp. 127-128), según la cual el tiempo carece de seriedad y exactitud y sólo tiene cierta estabilidad en el centro de Tierra Vaga, para volverse más difuso y caprichoso en la periferia.

Este principio permite entender otros detalles como que Tierra Vaga se diluya cuando el rey Aap reflexiona en su trono, pues no puede concentrarse en vigilar su

reino, en “De cómo el gran filósofo Uu desparramó al extraordinario rey Aap” (Lázaro, pp. 35-45), o que el explorador y geógrafo Perplej, en “De cómo Perplej atrapó al Gran Divagante” (pp. 47-57), sea incapaz de cartografiar el mundo conocido, pues este mundo ficcional está en perpetuo cambio y “nadie supo a ciencia cierta dónde, ni cómo, ni qué extensión o forma ofrecería al instante siguiente, ni siquiera si existía algo al final de ella” (p. 47).

Por tanto, Enrique Lázaro presenta un universo ficcional maravilloso, totalmente discordante con la realidad empírica, que se yergue sobre juegos de contradicciones e inversión de significados que buscan la ruptura lógica de acontecimientos, mostrando tal fantasía en esa realidad que ningún acontecimiento tiene sentido en la concatenación con el siguiente, pero que sigue manteniendo una trama, difusa y extendida con múltiples elementos, pero que da unidad al relato como fábula. Los cuentos se yerguen así sobre un absurdo y sin sentido. Todo en ellos presenta una búsqueda del extrañamiento y un choque absoluto no sólo con la realidad del lector, sino también con cualquier pretensión lógica y cultural, e incluso de acción, pues todo parece carecer de sentido en Tierra Vaga, como que los consejos provoquen duda, o que la verdad se encuentre en el desenfoque. Por ello, el mundo de Tierra Vaga se sostiene sobre una coherencia interna enfrentada a la que posee el lector sobre la realidad empírica.

Ante un mundo ficcional donde todo es mutable, nada permanece y no existe la certeza, sino la incertidumbre, el lector debe afrontar un pacto de ficción que le exige arduo esfuerzo, puesto que cualquier acción descrita presenta un complejo juego de contrariedades, como bien se desprende de la vida de Felonio contada por sí mismo (pp. 199-206), sombra y reflejo invertido de Bihegel, personaje central en “Buenaventuras y malaventuras de Bihegel, dialéctico ambulante” (pp. 183-218). Este conjunto de paradojas refleja la actitud irónica del escritor al representar un mundo lleno de objetos, personajes y acciones que entran constantemente en un juego que consiste en negarse a sí mismos, como se percibe en el siguiente pasaje:

El camino de la espiral principal era recto. Tormentoso a menudo, gris casi siempre, sujeto a todas las fluctuaciones y alteraciones del mundo. Accidentado, quebradizo, de naturaleza onírica en algunos tramos y duramente sólido en otros, cruzaba casi todos los lugares conocidos a lo largo de su ramificado trayecto. Con la pretensión de alcanzar todos los sitios, podía transformarse -y de hecho lo hacía- en trampa mortal no alcanzando ninguno (pp. 21-22).

Igual que la naturaleza del mundo ficcional, los argumentos también se diluyen sin una trama precisa, sin caminar muchas veces hacia un clímax narrativo. De por sí, se incluyen numerosos pasajes o divagaciones paralelas que muchas veces incurren en el mismo juego de contrarios incongruentes y sirven para ampliar y completar el rico universo imaginario de Tierra Vaga. En este sentido, un adecuado ejemplo es “Conjetura de la «guarraria crapulosi» (fragmentos)”. Dividido en ocho legajos, toda la acción gira más ante el tema que da título al relato, la *guarraria crapulosi*, que se calcula que es un ser en miniatura que se asemeja a una mujer bella, experta en el arte de la sexualidad, y que al que la ve le vuelve loco o lleva a la muerte. La acción casi no progresa, mientras que los personajes dan vueltas una y otra vez a un concepto del que ni siquiera tienen conciencia segura. Este aspecto aparece más claramente en el segundo legajo (pp. 229-244), donde la voz narradora va presentando a los integrantes de la tertulia del café *Ruat Coelum*, que discuten sobre el misterioso concepto, y también va exponiendo cada una de las disparatadas teorías científicas que sostienen sus opiniones.

Otros dos casos claros carentes de progresión narrativa son “De lo que hizo Cyrano de Bergerac en la Luna” y “Cuando Mambrú se fue a la guerra”. En ambos casos hay un fragmento inicial que presenta la clave o situación detonante del relato, y después se expone una retahíla de versiones posibles en las que se puede desarrollar la trama, bien de forma numerada (siete viajes) en el primer caso, bien ordenados alfabéticamente y con el mismo enunciado inicial (“Cuando Mambrú volvió de la guerra, Scherezade se había marchado”) en el segundo caso. Cada una de estas versiones se interrelaciona y todas reflejan diferentes posibilidades del mismo acontecimiento, sin que el lector acabe sabiendo cuál es la principal o incluso siendo todas negadas al final por el narrador.

Este mundo ficcional se completa con una coherencia interna particular, a la cual se le confiere mayor verosimilitud en su autonomía según se la completa con elementos propios o historias particulares. Por ese motivo, por una parte, es muy común encontrar referencias a un corpus ficticio propio de Tierra Vaga, que en ciertos casos remiten a una ambientación renacentista, como el *Fatum et Fortuna* de Tius Perrus varias veces citado en el relato “Buenaventuras y malaventuras de Bihegel, dialéctico ambulante”, o los numerosos textos aludidos por el narrador a partir de las conversaciones de los intelectuales del café *Ruat Coelum* en “Conjetura de la «guarraria crapulosi» (fragmentos)”.

Por otro lado, en diversos momentos la voz narradora incluye divagaciones sobre pasajes paralelos a la historia principal, o introduce antecedentes mediante el discurso de personajes secundarios que relatan su propia historia, o alude a sucesos históricos ficticios como la Huelga de los Cachirulos (p. 224).

Por estas razones, debe recurrirse al carácter lúdico de la obra cuentística de Lázaro para comprender muchas de sus características narrativas, como la ausencia de una estructura fija o central, que dé sentido unitario a la trama, o la oposición de puntos de vista y la multiplicidad de planos que no corresponde a una organización racional, sino que parece fruto del caprichoso dictado del narrador. No hay un planteamiento general lógico y sistemático de la acción, por lo que la transición de acciones y pasajes en la historia responde a unas leyes de causa-efecto absolutamente dispares, producto del juego, y que buscan constantemente generar sorpresa en el lector.

4. De la fantasía a la realidad: invirtiendo el proceso creativo

Señala Doležel que “los mundos ficcionales sólo son accesibles desde el mundo real a través de canales semióticos” (1988: 82). Por tanto, en la creación literaria, por muy imaginativa que sea, como en el caso de Enrique Lázaro, siempre accedemos al mundo ficcional desde el mundo real, por lo que en todo momento se mantiene una vía de unión o puerta de acceso entre ambos, esto es, se produce un trasvase desde el mundo real al ficcional.

Partiendo de esa premisa, Marie-Laure Ryan propone una postura ontológica para analizar las vías de acceso del Mundo Real (MR) al Mundo Real Textual (MRT). En este sentido, y expuestos en orden decreciente de rigor, los puntos de accesibilidad son: a) Identidad de propiedades, si los objetos de MR y MRT comparten las mismas propiedades; b) Identidad de inventario, si en MR y MRT son los mismos objetos; c) Compatibilidad de inventario, cuando se produce una expansión del inventario de MR como sucede con los inventos de muchas obras de ciencia ficción; d) Compatibilidad cronológica; e) Compatibilidad física, si comparten las leyes naturales; f) Compatibilidad taxonómica, cuando ambos mundos contienen las mismas especies carac-

terizadas por las mismas propiedades; g) Compatibilidad lógica, si ambos mundos comparten el principio de no contradicción y del medio excluido; h) Compatibilidad analítica, cuando los objetos designados por las mismas palabras tienen las mismas propiedades esenciales; i) Compatibilidad lingüística, si es el mismo lenguaje (Ryan, 1991: 183-185).

Al aplicar este esquema, queda patente que el ejercicio imaginativo realizado por Lázaro es tan libre que el mundo ficcional de *Tierra Vaga* sólo mantiene con la realidad empírica una compatibilidad lingüística, un pacto básico que permite a emisor y receptor del mensaje literario la posibilidad comunicativa al compartir el mismo código lingüístico. Es decir, se reduce al mínimo el punto de interconexión. En ese sentido, queda claro que la ficción de Lázaro se puede relacionar con la tesis de la incognoscibilidad de Jameson (2005: 137), puesto que a la hora de imaginar siempre parte el creador de los conocimientos y experiencia personal. De este modo se indica que no se puede ir más allá de lo conocido, que detrás siempre hay referentes tomados de la realidad empírica, ya sean objetos, animales o ideas.

Debe tenerse en cuenta que todo texto tiene siempre de base elementos, ideas, textos, personajes, tomados de la realidad empírica, ya que sino sería ininteligible. De este modo, por más que se distancie del mundo real, se mantienen elementos de conexión con ella, y precisamente en ellos se desvela el valor irónico del texto. Por ese motivo, para entender la realidad ficcional es necesaria una lectura denotativa del texto, aceptando la verdad de lo expresado aunque el sentido del enunciado contradiga el conocimiento que el lector posee de la realidad empírica, tal y como defiende David Roas:

La literatura fantástica pone de manifiesto las problemáticas relaciones que se establecen entre el lenguaje y la realidad, puesto que trata de representar lo imposible, es decir, de ir más allá del lenguaje para trascender la realidad admitida. Pero el lenguaje no puede prescindir de la realidad: el lector necesita de lo real para comprender lo expresado; en otras palabras, necesita un referente pragmático. Y eso nos lleva, de nuevo, a plantear la necesaria lectura referencial de todo texto fantástico, a ponerlo siempre en contacto con la realidad para determinar que pertenece a dicho género (Roas, 2001: 30).

La lógica peculiar de Enrique Lázaro a la hora de ficcionalizar adopta la forma de destello irónico, grotesco, exagerado o sorprendente. Por esa razón, constituye un delirio encadenado y fluido de ocurrencias descabelladas que enlazan unas con otras. Los

elementos ficticios suelen convertirse en activos e inusuales constructores de la misma realidad ficticia. La idea en este sentido es ir más allá del límite de lo ilógico permitido por nuestro sentido común. De esta forma, mediante la exageración ilógica, se pone al descubierto que todo arte brota de la ilusión; es decir, si consideramos que el arte es ficción, Lázaro se propone llevarla hasta el final de lo admisible.

Este carácter reflexivo sobre el propio arte narrativo aparece en varios de los relatos, pero adquiere principal relevancia en “El libro donde las palabras se disuelven” (pp. 165-181). El título ya remite a un imposible o una paradoja, pues si las palabras se disuelven, pierden el sentido, y, con ello, el texto se despoja de contenido y el motivo de su existencia desaparece. Desde esta postura, el hecho narrado no es algo que se pueda fijar, es imposible retenerlo de forma estable. Ello se percibe en el trabajo del bibliotecario El Oom, que se confunde finalmente con el último miembro de la dinastía Oomal, Punk Oomal, dinastía sobre la que centra este bibliotecario sus notas para encontrar El Libro Donde Las Palabras Se Disuelven, una obra inexistente que finalmente resulta ser producto de sus anotaciones. Esas notas se caracterizan por la intermitencia, los vacíos, la ausencia de pruebas o los datos inconclusos. Se percibe, a su vez, una intención metaliteraria que acercaría a Lázaro a la obra de Jorge Luis Borges, especialmente en relatos del argentino como “Pierre Menard, autor del Quijote” (2006).

La historia es ambigua y borrosa, irreal. Por eso lo es el libro. Mis notas son oscuras y su sentido se me escapa, como también el de las notas de los protagonistas de mis notas. Todos buscamos relaciones de sucesos o silencios que nada tienen en común; quizá, sin embargo, llegamos a conclusiones ciertas (p. 176).

Se trata, por tanto, de contar lo increíble, mostrando la maravilla de lo que no tiene ni pies ni cabeza, y exhibiendo con orgullo su carácter de irrealidad absoluta. Es un hecho que se percibe perfectamente en “Aventura crepuscular de Nulus el Amargo y Chu el Pirata” (pp. 105-133), donde Nulus se vale de la herramienta de la pluma para poder cambiar el tiempo, pues al escribir el pasado, puede controlar el futuro. Por ello, Nulus posee un planisferio en su cabeza, es decir, todo un mundo propio -metáfora de la imaginación del escritor-, a través del cual crea su historia. Pero su obsesión por una de sus creaciones, el pirata Chu, que actúa con vida propia, le lleva a emprender un viaje en su búsqueda, hasta que al final se convierta en su propio personaje. Así, al escribir el pasado, ha creado su futuro, del que ya no puede escapar:

Como en la vieja fábula del historiador historiado, Nulus comprendió que él podía presentir a Chu y concebirse en Chu, pero Chu no podía recordarse Nulus; del mismo modo que el creador se reconoce en sus invenciones y las invenciones ignoran al creador, así Nulus vio su futuro en el pirata (p. 130).

Al margen del carácter metanarrativo presente en muchos de los cuentos de esta antología, habría que centrar la atención sobre los modos de los que se vale Lázaro para transformar los elementos que toma de la realidad empírica a los incluidos dentro de la realidad ficcional, y así comprender de qué manera se produce el traspaso de información de uno a otro y entender el modelo de fantasía que propone Enrique Lázaro.

Para ello, voy a partir de la teoría de Benjamin Harshaw sobre los Campos de Referencia, que se definen como un gran universo con multitud de marcos de referencia de diversos tipos entrelazados. De este modo, toda obra literaria genera un Campo de Referencia Interno o CRI, es decir, el mundo secundario, el del texto, con todos sus elementos.

Las características del CRI son: a) estar configurado de acuerdo con el mundo real, es decir, siempre la realidad empírica aparece como base del CRI, en mayor o menor medida, incluso en casos como *Cuentos de la Tierra Vaga*; b) el CRI es un objeto semiótico multidimensional antes que un mensaje lineal, con un haz de estructuras heterogéneas que interactúan entre sí y con otras estructuras textuales no semánticas; c) los CRI se sirven de referentes o marcos de referencia de campos externos, como el mundo real; y d), más importante aún, “a pesar de depender fuertemente del mundo externo, de imitarlo o de servirse de sus referentes, el texto literario selecciona elementos y reorganiza sus jerarquías mientras va creando su propio Campo autónomo (Harshaw, 1984: 136-137).

Por otro lado, está el Campo de Referencia Externo o CRE, que se refiere a todo lo que está tomado de la realidad empírica, puesto que todo texto tiene siempre de base elementos, ideas, textos, personajes, tomados de la realidad empírica, sino el texto sería ininteligible. De este modo, un texto literario puede o bien referirse directamente a referentes procedentes del CRE o bien invocarlos (Harshaw, 1984: 147). Lo que sucede precisamente en los géneros proyectivos es que no se preocupan de reflejar la realidad empírica, por lo que la transfusión de elementos del CR Externo al CR Interno posee otros modelos, imposibles para la tradicionalmente llamada literatura realista. De ese

modo, el estudio de esos modelos de transfusión de información puede otorgar mayor claridad para comprender la escritura de Enrique Lázaro y su método para crear Tierra Vaga.

Desde luego, no se puede olvidar que el CRI y el CRE son dos planos separados, aunque también paralelos e interrelacionados en diversos puntos. Estos vínculos generan caminos para que se produzca la posible transferencia de material semántico adicional de uno hacia el otro, y viceversa. Por ese motivo, “la construcción del CR Interno está *configurada* de acuerdo con los CRs Externos: necesitamos el conocimiento del mundo para dotar de sentido a una obra de ficción” (Harshaw, 1984: 157).

A la hora de analizar esa transferencia en *Los cuentos de Tierra Vaga*, se percibe la recurrente apelación a la ironía. Cuando se invierte el proceso y se compara el elemento eludido del mundo ficcional con el referente del mundo empírico, aparece muchas veces una pretensión del autor por la ridiculización y la burla. Valga como ejemplo la inversión del valor de las palabras de Antoin de Roquentin en *La náusea* (2006), de Sartre, adoptada como lema por el rey Urculón en “Aventura crepuscular de Nulus el Amargo y Chu el Pirata”, el cual reza: “todo cuanto no sé lo he aprendido en los libros” (p. 105). De este modo, el tono burlón puede aparecer en el CRI en muchos niveles. Por ejemplo, en el discurso del empirista gestólogo se invierte el sentido del principio cartesiano de *cogito ergo sum*, donde la duda es llevada a su más profundo sentido y afirmada como una certeza: “Pienso, luego algo hay que piensa; mas es de cajón que no de ahí existo, y si fuese, quién sabe quién sería o qué está haciendo” (p. 195).

Incluso en ciertas ocasiones la contradicción aparece al comparar presupuestos del conocimiento propios de Tierra Vaga con sus equivalentes del mundo empírico, como sucede con la primera Ley de la Naturaleza, de la que se indica que obliga a ir contra ella, porque “la Naturaleza no existe, es algo evidentemente artificioso desde el momento que la única naturalidad es el hecho natural de que nada es natural” (p. 79). En este ejemplo se percibe que la voz narradora juega a describir la naturaleza, un concepto sumamente material y tangible de nuestra realidad, como un concepto inestable, de cuya existencia se acaba dudando, puesto que se trata de un constructo artificial.

Este carácter irónico en referencia a conceptos científicos también queda patente

mediante las posturas de los tres geógrafos Ulul, Milmil y Tatat en “De cómo Perplej atrapó al Gran Divagante”. Por ejemplo, de Milmil se indica que fue él quien trazó “sin más ayuda que un compás de brazos impredecibles y una regla elástica las fronteras de Tierra Vaga, motivo por el cual era el único que podía decir lo que era o no el mundo” (p. 48). Este trío de sabios constituye la autoridad y sus teorías, supuestamente canonizadas, se ridiculizan con el juego de contrarios que deriva en un vacío de significado. De este modo, Lázaro se ríe de los conocimientos institucionalizados que adquieren lecturas ortodoxas y deslegitiman cualquier visión que los contradiga o que intente su plantar su posición superior.

5. La función irónica

Como se ha explicado, debe tenerse en cuenta que los cuentos de Lázaro no se basan en el clímax narrativo, o en una disposición unitaria que busca el interés mediante una gradación de los recursos narrativos. En estos relatos, la atención del lector es continuamente apelada por medio de la sorpresa. Para lograrlo, la ironía se convierte en una herramienta útil que aporta elementos siempre sorprendentes a la narración. De este modo, se entiende que la ironía es el contraste entre aquello que se hace o dice y el mensaje que realmente se quiere transmitir.

Es, por tanto, un fenómeno pragmático: sólo se percibe en contexto, y depende de las intenciones del narrador y de las capacidades interpretativas del lector, quien debe interpretar la intención y el propósito comunicativo del enunciador, buscando un significado adicional al enunciado. A ese significado extra, que no está en las proposiciones de las frases enunciadas, o sea que no se puede analizarse semánticamente, se lo llama implicatura. Para favorecer la tarea de identificación de la ironía, el enunciador irónico usa unos estímulos que son la base para las hipótesis interpretativas del receptor, así como para las señales del contexto.

Según Pierre Schoentjes, hay una serie de componentes esenciales de la ironía, que se pueden situar en cuatro dominios: el del comportamiento, el de la situación, el del discurso y el del arte. El del comportamiento se refiere al físico y actitudes de los

personajes. La situación alude a los hechos. En el discurso se hace referencia a las voces, especialmente de los personajes, aunque también hay que tener en cuenta que el narrador o el autor hacen oír sus voces en el texto. Por último, el arte de la ironía del autor se produce cuando es consciente de las técnicas e instrumentos que maneja y está deseoso de mostrarlos (2003: 18-20).

Respecto a la primera de las cuatro, la ironía se presenta ya desde el nombre de los personajes. En el caso de los actantes secundarios, es común que el escritor recurra a la reduplicación silábica para crearlos, lo que constituye un juego infantil. Son numerosos los ejemplos de este tipo: Homihomi (p. 24), Bapbap (p. 38), Besbes (p. 59), Noesnoes (p. 63), etc. En otros momentos el nombre ya adquiere tintes ridículos, en especial relacionado con la profesión que ejerce el personaje, como el historiador Difusus (p. 24) o los monarcas de Vagueriana Substractus (p. 203) y Subínfimus (p. 210). Ambos recursos creativos proyectan una cualidad ridiculizante sobre la propia creación literaria. A pesar de no ser relevantes en la acción principal, la vaguedad de la naturaleza ficcional alcanza también a la nominación, que pierde cualquier tipo de relevancia simbólica y da paso a la ironía mediante el absurdo.

Los protagonistas tampoco se salvan de esta finalidad caricaturesca, como se aprecia en Atónitus el Descompensado -en referencia a atónito-, Perplej -por perplejo- o Elucubreo -de elucubración, pues es inventor-. El protagonista queda reducido desde su nombre a la cualidad que delimitará su reacción en el relato. Así, Atónitus es víctima del juego del que no es consciente que estaba jugando, mientras que Perplej debe asombrarse ante la imposibilidad de cumplir con su labor de cartografiar Tierra Vaga y Elucubreo elucubra experimentos sin medir sus consecuencias.

Muchas veces a los personajes les acompañan calificativos sobre su profesión donde también se aprecia el recurso a la ironía. Habitualmente en estos casos se tiende a juntar dos campos académicos contrarios y a dotar de sentido metafísico a labores materiales, o a contradecir semánticamente la finalidad de la ciencia aludida. De este modo, Elucubreo es Gran Sofista y Biólogo de lo No-Vivo, Uu es Gran Filósofo Probabilista y Físico de lo No-Existente, o Bihegel es dialéctico ambulante y sus compañeros una bailarina lógica y un empirista gestólogo. Los tres juegos, más allá del extrañamiento, demuestran una actitud irónica frente al mundo académico y al árbol de la ciencia, pues

al realizar el proceso inverso al de la creación literaria y compararlos con el mundo profesional de la realidad empírica, aparecen los imposibles que otorgan el sentido humorístico y desestabilizador buscado por Lázaro.

Una idea muy similar se desprende de la lectura del ya aludido antes segundo legajo en “Conjetura de la «guarraria crapulosa» (fragmentos)”, cuando el narrador va presentando a todos los componentes de la tertulia del café *Ruat Coelum*, pues, además de ridiculizados en sus nombres (Max Maxpedos, Totus tú, Ciscarruidos, Ciclanius, Ñoñex, Columbano, Supersigmund), cada una de sus teorías es más disparatada y absurda que la anterior, como las de Falopio de Aberramontes, habilidoso augur y curandero que predice el futuro de sus clientes extrayéndoles tuétano. Por ello, se les presenta como el grupo de sabios de la ciudad, pero realmente son individualidades ególatras incapaces de comunicarse entre sí, lo que provoca el disparatado diálogo que compone todo el sexto legajo, que adquiere estructura de narración dialogada.

Si todas las ciencias no fueran ocultas, y un poco oleaginosas, se diría que Putex estaba llena de científicos ocultos, sumidos en teóricos marasmos, hábiles en desentrañar una esencia sin dejar de remover el potaje. Por eso tal vez los potajes de Putex resultaban infectos como gallofa, conductistas y metapotájicos (p. 224).

En otros momentos, los objetos constituyen buenos ejemplos para demostrar la fusión que produce el autor entre el mundo material y el metafísico, especialmente al añadir a un sustantivo adjetivos o complementos que semánticamente pertenecen al campo de las ideas, como el spray de Preguntas Sin Respuestas (p. 96). En este punto, la intención irónica se desprende también de la descripción del método de caza de los caleidoscopios del que se vale Hojoh, especialmente en la mención de los objetos que debe portar el cazador:

Esencialmente, el domador, provisto de un casco fabricado únicamente con fibras de cordura metalizada y una maza de conceptos rotundamente redondos y lisos, debía golpearlo sin cesar y sin caer en la locura. Debía ser casi inmune a cualquier razonamiento o visión que pudiera distraerlo o dispersarlo, toda vez que eso es lo que esperaba el caleidoscopio para engullirlo. En suma: su mente concreta, única, exacta, debía ser más fuerte que cualquier perplejidad o cualquier duda, más fuerte que el caleidoscopio. La doma podía durar días: si el domador era capaz de resistirlo, el monstruo perdía su sombra y se hacía visible, comenzaba a existir. Entonces se le encerraba (p. 66).

En el segundo caso, la ironía referida a la situación, debe destacarse que los juegos infantiles, especialmente el del mundo al revés, se vuelven herramienta fundamental

para interpretar la finalidad de *Cuentos de la Tierra Vaga*. La lógica sobre la que se sustenta ese mundo ficcional se erige en contrapunto de la que mantienen escritor y lector. Todo ello genera situaciones absurdas a lo largo de la fábula, como sucede en “De cómo el gran filósofo Uu desparramó al extraordinario rey Aap”, donde el monarca, ante su aburrimiento y su carácter antojadizo, se declara la guerra a sí mismo al enfrentarse entre sí a sus cuatro generales, el de mar, el de tierra, el de aire y el de subsuelo. De por sí, el rey Aap es un personaje constantemente caricaturizado en este relato, como se percibe en el siguiente pasaje, donde, a pesar de ser gobernador, carece de virilidad, y en su impotencia pierde el poder, por lo que es incapaz de violar a las prisioneras de guerra:

No sintiéndose capaz de usarlas personalmente, delegó en su hijo primogénito Aap el obligatorio trámite de la violación con agravantes, y se contentó simplemente con mirar y hacer algunas leves y precisas indicaciones sobre el mejor modo de lograr la Violación Total por medio de alternativos ataques placer-dolor (p. 37).

Aun así, para observar la ironía de la situación, una sinopsis de cualquiera de los relatos demuestra esta falta de coordinación lógica entre los acontecimientos. De este modo, en “Cuando Elucubreo inventó a Caballo”, se narra cómo Elucubreo, afamado biólogo y sofista, crea a Caballo, un ser inexistente, principalmente por la disputa que mantenía con Uu, el gran Filósofo y Físico de lo No-Existente. Todo comienza porque la princesa Insainsa, a quien en diversos momentos el narrador confiere rasgos equinos, desea a Caballo como marido, por lo que rechaza a todos los pretendientes. De por sí, todos aquellos que la pretenden haciéndose pasar por Caballo terminan con funestas consecuencias, como Balbal, que muere atrapado en un pesado traje de Caballo, o Tekutek, que inserta su cerebro en una informidad, y sólo le queda el sentido del recuerdo, o Locuazoso, que se convierte en Caballo al morir, por lo que la princesa no puede estar con él.

En esta problemática, el rey intenta buscar el método de encontrar a Caballo y contacta con los mejores científicos del reino, que se van legando la responsabilidad entre ellos hasta crear un rizo, y el rey los mata a todos. Entonces Elucubreo afirma que él si puede, que rescatará a Caballo de las otras dimensiones donde vive, y lo traerá a Tierra Vaga. La tarea la realiza mediante los ejes del Deseo, de la Perversidad y de la Muerte, que dan vida a Caballo. Pero el filósofo Uu, planteando el tema del huevo y la

gallina, le presenta a Elucubreo las posibles nefastas consecuencias de su acto, pues, quizás, en vez de traer a Caballo a la dimensión de Tierra Vaga, llevó Tierra Vaga a la dimensión de Caballo. Ante esta revelación, Elucubreo termina por suicidarse, con el eje de la angustia, y los otros ejes se rompen, dando a entender que Caballo expiraría sin la sujeción de estos ejes.

La fusión de elementos dispares, totalmente incompatibles en la realidad empírica, se convierte en otra estrategia para generar el humor en las situaciones. Ello es patente en los carteles, como el que pone el carpintero Cástulo a la puerta de su negocio: “Ideólogo carpintero. Se barnizan hipótesis. Se clavan filosofías. Construya aquí su cama metafísica y échese a dormir” (p. 187). Otro ejemplo está en el supuesto mensaje ininteligible en cuatrocientos cincuenta y dos idiomas muertos, y en ochenta y siete inexistentes: “Archivo general de ficciones y entes de razón, almas, unicornios, héroes, dioses, hombres, números. Pulse el botón XXY” (p. 95). En este caso se plantea la paradoja de un mensaje que supuestamente no puede entenderse, pero que aparece transcrito en la lengua compartida por emisor, personaje y receptor. No obstante, este recurso también aparece en las acciones, como en el siguiente caso:

Suspiria bailó un solo epistemológico y alzó la copa; las trescientas cintas de colores de su atuendo flotaron un instante en suspensión hipotética mostrando el viejo milagro de la vida como una teoría entrevista, y cada una llevaba escrita en tinta invisible el nombre de una emoción estética, de un razonamiento emotivo o de un pecado mortal; los administrículos llamados pechos y los objetos dialécticos dichos nalgas bailaron también (p. 190).

El tercer tipo de ironía señalada hace referencia al discurso. En este punto se puede encuadrar el carácter absurdo de muchas de las conversaciones, donde generalmente se quebranta el sentido comunicativo, normalmente mediante la ruptura de la lógica pragmática, gracias a la escasa relación semántica entre los parlamentos de cada personaje, aspecto muy común en muchos de los cuentos. Es una técnica que acerca la escritura de Lázaro al denominado teatro del absurdo. Un caso particular se puede observar en el encuentro entre Nulus y Van Vanum en “Aventura crepuscular de Nulus el Amargo y Chu el Pirata”, cuando uno de los personajes se hace pasar por el otro, sin darse cuenta de que está ante su propia invención como escritor:

–Sí, sí, pero yo soy Van Vanum. Explorador.

–No lo eres –negó el cabecilla con un gesto a los otros dos, que también se aproximaron–. Van Vanum soy yo, y éstos son mis hijos. El de la derecha se llama Van,

como yo mismo, y el de la izquierda también. De manera que estás mintiendo. -Dudó un poco-. Sin embargo, no pareces criminal, ni siquiera soldado (p. 122).

Por otra parte, la voz narradora niega constantemente muchos de los sucesos narrados, insertándolos en el ámbito de inestabilidad propio del mundo ficcional de Tierra Vaga. Los ejemplos de esta característica son constantes a lo largo del texto y constituyen una de las características más determinantes de este autor. Valga el siguiente caso para ilustrar la presente idea: “A pesar de que los caleidoscopios -y menos los muertos- no se reproducen por semillas ni se sabe que se reproduzcan por nada. Habitualmente, se limitan a estar. O a no estar, como el mar” (p. 61).

Finalmente, la ironía del arte queda patente en el aspecto metanarrativo propio de muchos relatos. Destaca en este punto “Aventura crepuscular de Nulus el Amargo y Chu el Pirata” o “De lo que hizo Cyrano de Bergerac en la Luna”, ya comentados. Sin embargo, en algunos momentos este carácter metanarrativo adquiere también tonos irónicos, muchas veces con la intención de ridiculizar bien la creación literaria, bien algún estilo o autor determinado. En este sentido, un buen ejemplo lo constituye la caracterización de un personaje secundario, el príncipe Locuazoso:

Locuazoso, Príncipe Sin Lugar y extraordinario poeta, llamado así -a pesar de ser su verdadero nombre- porque sólo había logrado escribir un único poema y, al terminarlo, constató perplejo que se había plagiado a sí mismo y que el tal poema ya lo tenía escrito desde mucho tiempo atrás, con lo que, absolutamente amargado, jamás volvió a intentar nada hasta el presente, en el que, súbitamente inflamado de pasión, acometió una octava real de cien mil versos intercambiables sin más palabras que el nombre de Insainsa descompuesto en todos sus caracteres, permutaciones y variaciones posibles (p. 76).

Da la sensación de que Lázaro acaba riéndose de su propio relato, y de sus propios personajes. La ironía introduce el juego, sobre la base de lo lírico fantástico. La ironía introduce otra cuña interpretativa en el campo receptivo del lector, creando el contrapunto cuya consecuencia más interesante es el desmantelamiento de los principios rectores de la lógica humana, desvelando el artificio de los mismos y la limitación de nuestra naturaleza.

Además, la inclusión de diferentes modalidades textuales dentro de las historias, de por sí relacionadas con la trama principal, sirve también como ironía de la cualidad artística. En este sentido, esos fragmentos constituyen pastiches, como el canto religioso (p. 129), que en su emulación acaba ridiculizando al modelo original. Un caso similar

aparece en la composición poética que canta Nulus, como juglar, para probar a Van Vanum que es el Tradicionador (pp. 123-124). Se trata de una composición poética sin rima, sin métrica fija, sin ritmo y con palabras inventadas o truncadas que canta la venganza de Chu el pirata. Al desprender a la poesía de sus elementos propios presenta una ironía sobre la propia naturaleza de la lírica.

En este punto, otro ejemplo que debe destacarse aparece en las fórmulas narrativas de Honorato Destatierra. Este personaje presenta una teoría sobre la ficcionalización, explicada a través de fórmulas matemáticas (pp. 156-157). Su razonamiento se puede entender como un pastiche de un ensayo matemático, que aplicado al arte de ficcionalizar, se convierte en ironía sobre la concepción del arte como un modelo creativo fijado por reglas específicas que Lázaro no desea respetar. En este sentido, la teoría de Honorato queda finalmente desmantelada cuando, al final de “Episodio del Insólito Tergiversador Honorato Destatierra”, se produzca un giro y se alteren los planos entre ficción y realidad. Así, todo lo sucedido es invención de Lilit, y no de Honorato, como se piensa desde el principio. De este modo, siguiendo con el juego de palabras presente en el texto, el tergiversador se vuelve tergiversado, ya que realmente todo es tergiversación de Lilit, y el relato termina con la contundente e irónica sentencia de que la realidad sólo existe tergiversada.

Pero no queda en ese aspecto toda la dimensión irónica de la que se vale Lázaro en *Cuentos de la Tierra Vaga*. La parodia también potencia esa finalidad de la obra, como se explica más adelante. Como resultado, la imaginación se encamina hacia la fusión de lo burlesco y lo maravilloso mediante formas de exageración propias de los juegos infantiles. Así, parece que estamos ante un narrador de fábulas que se desvía hacia el humor para demostrar que puede adoptar formas tan caprichosas y divertidas como se desee. El enfrentamiento de ambos modelos de pensamiento rige la actitud irónica de Lázaro, quien, mediante un mundo ficcional absolutamente desligado de la realidad empírica, plantea una crítica de nuestra manera de pensar y, *por ende*, de la naturaleza humana.

6. El estilo

Como modelo específico dentro de la ironía, la parodia es una imitación en la que se enfatizan las características estructurales o temáticas de lo que se quiere destacar: la obra de un escritor o un género. Ese énfasis permite resaltar esas características de manera que impliquen lo contrario de lo que dan a entender. Se hace de forma irónica para presentar un distanciamiento y criticar el modelo primigenio. Se trata de una forma intertextual en la que se desacredita el texto al que se alude. La norma o el contenido del texto parodiado aparece en el texto parodiante y el enunciador establece un distanciamiento, una crítica o un tono burlón al respecto. Por ello, la parodia apela al conocimiento y competencia literarios del lector.

Para Juan Carlos Pueo (2002), la parodia es un conjunto de dos o más textos con un sentido irónico donde ninguno de ellos aparece devorado por el otro, sino en condición de igualdad. La parodia debe leerse como la relación de un hipotexto con un hipertexto. El principal problema respecto a la ironía de la parodia reside en la confusión entre los niveles semántico y pragmático de la ironía. La parodia no ha de considerarse un enunciado, o conjunto de enunciados, sino un acto de enunciación que actúa irónicamente, puesto que se presenta con los rasgos de un discurso concreto para subvertirlo de manera que nos encontramos con un discurso distinto (Pueo, 2002: 85).

En numerosas ocasiones, los relatos tienden a imitar diferentes modelos narrativos, de los que Lázaro toma la estructura y ciertos rasgos característicos, sin perder las señas propias que caracterizan su estilo. Por una parte, en muchos de los relatos de la segunda parte del libro aparecen recursos narrativos tomados de la literatura infantil y de las fábulas. De este modo, en “De cómo Perplej atrapó al Gran Divagante”, cada vez que se retoma el hilo principal de la trama tras las diferentes divagaciones explicativas del mundo ficcional, siempre se empieza con la misma estructura: “y fue entonces como...”.

Además, también se observa en el ritmo de resumen⁴ que domina en las narracio-

4. El ritmo hace mención a la velocidad a la que avanza la trama en el discurso. Hay cinco grados. En el de resumen, el tiempo de la historia es mayor que el del discurso, el cual se vuelve más breve que los sucesos que se relatan. Se usa principalmente para presentar una síntesis de un periodo de la historia que el narrador quiere relatar, pero sucintamente (García Peinado, 1998: 151-152).

nes. En especial, dado que es muy común que la trama se expanda con diversos pasajes divagatorios que sirven para dotar de contenido a un mundo ficcional totalmente imaginario, todos esos sucesos aparecen explicados siempre de forma abreviada mediante el resumen. Por último, también hay un acercamiento a la fabulación infantil en las estructuras sintácticas, como el predominio por las oraciones coordinadas copulativas y las enumeraciones, como en este ejemplo:

Y entonces Perplej no pudo contenerse y le preguntó por el interior y el exterior y la tierra y el cielo y los animales y los humanos y su propia alma, porque estaba asustado y se daba cuenta de que tampoco esta vez como tantas en cien años iba a tener ningún éxito (p. 56).

En otros casos, se reproduce en un sentido paródico el estilo de algún escritor. Este detalle explica el parentesco que Lázaro alcanza con la escritura de Cunqueiro en “Buenaventuras y malaventuras de Bihegel, dialéctico ambulante”. Entre esos recursos tenemos un rasgo típicamente cunqueiriano como es el uso de arcaísmos, constante en el relato: lenocinio (p. 183), coraceros (p. 183), pignorar (p. 194), o expresiones como “tenía en mientes” (p. 194). Pero la similitud se puede analizar también en la estructura, puesto que muchas de las características de la narrativa cunqueiriana apuntadas por Martínez Torrón (1980), varias de ellas ya mencionadas, como las repeticiones para mostrar el progreso de la trama, la falta de clímax narrativo, las divagaciones o la ambientación romana son aplicables a este cuento.

Aun así, no sólo en estos relatos son perceptibles las huellas de Cunqueiro, sino que también se pueden establecer relaciones con otros escritores, como Ramón María del Valle-Inclán. En este caso, en “El libro donde las palabras se disuelven”, se pueden encontrar varias descripciones que buscan belleza lírica para mostrar el paisaje de Valle Mal y la mansión de los Oomal. En todo momento, de modo similar a las geórgicas, hay descripción del paisaje, que casi es un personaje más dentro de la familia, hasta el punto de que condiciona a sus miembros de una u otra forma. En esas descripciones la luz tiene una relevancia especial, dado que se incide mucho en ese aspecto. Este elemento relaciona estos pasajes, estilísticamente, con Valle-Inclán, especialmente en el ambiente oscuro, el detallismo de elementos y el afán de belleza, que recuerda a las *Sonatas* (2007):

Valle Mal rezumaba humedad pastosa y quejidos apagados; la luz, tangencial y casi

oscura, en el último estadio del rojo, creaba objetos y ausencias al igual que los disolvía; la armadura de Amer, escarchada y opaca, parecía una mancha negra sobrenadando y chapoteando en el cieno; pronto, con la noche, sería un agujero sin márgenes (p. 166).

No obstante, las referencias literarias también son patentes en alguno de los cuentos. Así, “De lo que hizo Cyrano de Bergerac en la Luna” está basado en el drama *Cyrano de Bergerac* (2008), de Edmond Rostand, obra en cinco actos, basada en la historia del escritor. Este drama cuenta cómo Cyrano ayuda a un amigo a conquistar a la mujer que el propio Bergerac también ama, porque él mismo no se atreve debido a su aspecto afeado a causa de la gran nariz que tenía. Por ese motivo, Cyrano está en este relato constantemente deseando ser el Otro para conquistar a Roxane, motivo por el que emprende los viajes a la Luna, como hacía el personaje de su obra *El otro mundo* (2011), pero nunca consigue materializar ese amor en ninguno de los siete viajes de que consta el relato.

7. Conclusión

De lo analizado, se desprende que en esta obra de Enrique Lázaro la narración constituye un simple navegar al páiro, sin rumbo o dirección aparente, lo que lleva a tramas difusas, con finales de interrupción brusca o pretensión circular. Así, el cuento se caracteriza por una hipertrofia de la acción lógica, donde la concatenación de acontecimientos no responde a las normas clásicas de la narración, objetivo que cumple mediante la permanente búsqueda de la sorpresa. De este modo, siguiendo las ideas de Martínez Torrón (1980: 167-169), los beneficios de esta estrategia narrativa son:

- 1) El efecto sorpresa, por el cual el lector debe renunciar a la coherencia lógica, dado que sólo importa la maravilla inmediata y breve de la historia, los destellos narrativos que percibe en cada momento.
- 2) La sensación de que la realidad fantástica es una realidad en continua fluencia, un río de historias, como la vida misma.
- 3) Lo único que importa es dejarse llevar por la historia inverosímil de cada uno de los protagonistas, que es lo que nos introduce en el viaje fantástico.
- 4) El juego se establece con todos los elementos narrativos, como lo fantástico o la función representativa del lenguaje.
- 5) El hilo principal, la historia que fundamenta la narración, no puede ser algo lineal o cerrado, pues si eso no sucede en la vida ordinaria, tampoco va a suceder en el cuento.
- 6) La realidad es infinitamente rica, múltiple e inabarcable, y su fantasía se aproxima a esta realidad, a base de exageraciones y portentos.

De este modo, el CRI en *Cuentos de la Tierra Vaga* se construye a partir de una lógica que difiere por oposición con la de la realidad empírica. Para ello, Lázaro practica varios recursos en la traslación, principalmente desde el ámbito de las ideas, del CRE al CRI, como la inversión de conceptos o dichos, o la fusión de campos semánticos mutuamente excluyentes como el material y el metafísico. En ese planteamiento aparece la ironía respecto al modelo de pensamiento establecido, pues Lázaro mantiene la verosimilitud sobre un patrón contrario al real. El enfrentamiento de dos modos de pensar tan antinómicos hace aparecer el humor en la ridiculización y el absurdo constante que se aplica sobre personajes, acciones, discurso y arte de ficción.

Por ese motivo, lo que inicialmente podría parecer un texto sin sentido o ilógico, realmente es una postura narrativa madurada que se contrapone a otras modalidades narrativas consideradas como canónicas, en especial, al modelo realista tradicional. De este modo, se demuestra que para la subversión de un modelo literario establecido el humor y la fantasía se convierten en dos herramientas sumamente prácticas y valiosas que permiten abrir nuevas vías a la literatura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBADALEJO MAYORDOMO, Tomás (1992), *Semántica de la narración: la ficción realista*, Madrid, Taurus.
- BARRERA GÓMEZ, Asunción (2001): “El estudio de la ironía en el texto literario”, *Cuadernos de investigación filológica*, nº 27-28, pp. 243-266.
- BERGERAC, Cyrano (2011): *El otro mundo o Los estados e imperios de la luna, Los estados e imperios del sol*, ed. Ramón Cotarelo, Madrid, Akal.
- BORGES, Jorge Luis (2006), “Pierre Menard, autor del Quijote”, en *Ficciones*, Madrid, Alianza Editorial, pp. 43-58.
- COLERIDGE, Samuel T. (1967): *Biographia Literaria or Biographical sketches of my life and opinions*, ed. George Watson, London, Dent.

- CUNQUEIRO, Álvaro (1969): *Un hombre que se parecía a Orestes*, Barcelona, Destino.
- DÍAZ BILD, Alba (2000): *Humor y literatura: entre la liberación y la subversión*, Santa Cruz de Tenerife, Universidad de la Laguna.
- DOLEŽEL, Lubomir (1988), “Mímesis y mundos posibles”, en Antonio Garrido Domínguez (ed.), *Teorías de la ficción literaria*, Madrid, Arco/Libros, pp. 69-94.
- GARCÍA PEINADO, Miguel Ángel (1998): *Hacia una teoría general de la novela*, Madrid, Arco/Libros.
- HARSHAW, Benjamin (1984), “Ficcionalidad y campos de referencia”, en Antonio Garrido Domínguez (ed.), *Teorías de la ficción literaria*, Madrid, Arco/Libros, pp. 123-157.
- JACKSON, Rosie (1981), “Lo «oculto» de la cultura”, en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Madrid, Arco/Libros, pp. 141-152.
- JAMESON, Fredric (2005): *Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*, Madrid, Akal, 2009.
- KREICHMAN, Raquel Berta (2000), “Humor: deconstrucción y dialogicidad”, en José Jesús Bustos Tovar (coord.), *Lengua, discurso, texto: I simposio internacional de análisis del discurso*, vol. 2, Madrid, Visor, pp. 1975-1986.
- LÁZARO, Enrique (2013): *Cuentos de la Tierra Vaga*, ed. Agustín Jaureguizar, Gijón, Sportula.
- MARTÍNEZ TORRÓN, Diego (1980): *La fantasía lúdica de Álvaro Cunqueiro*, La Coruña, Edicios do Castro.
- MENÉNDEZ PIDAL, Ramón (1971): *Los españoles y la literatura*, Madrid, Espasa-Calpe.
- MORENO SERRANO, Fernando Ángel (2010): *Teoría de literatura de ciencia ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*, Vitoria, Portal editions.
- NOVELL, Noemi, «Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas», tesis

doctoral dirigida por la Dra. Meri Torras Francés, Universitat Autònoma de Barcelona, Facultat de Letras, 2008.

OLMOS GIL, Miguel Ángel (1996): “Sobre la imaginaria de *Industrias y andanzas de Alfanhuí*, de Rafael Sánchez Ferlosio”, *Dicenda: Cuadernos de filología hispánica*, nº 14, pp. 199-214.

PUEO, Juan Carlos (2002): *Los reflejos en juego (una teoría de la parodia)*, Valencia, Tirant lo Blanch.

ROAS, David, comp. (2001): *Teorías de lo fantástico*, Madrid, Arco/Libros.

ROSTAND, Edmond (2008): *Cyrano de Bergerac*, ed. Mauro Armiño, Madrid, Alianza.

RYAN, Marie-Laure (1991), “Mundos posibles y relaciones de accesibilidad: una tipología semántica de la ficción”, en Antonio Garrido Domínguez (ed.), *Teorías de la ficción literaria*, Madrid, Arco/Libros, pp. 181-205.

SARTRE, Jean Paul (2003): *La náusea*, Buenos Aires, Losada.

SUVIN, Darko (1984): *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*, México, Fondo de Cultura Económica.

SCHOENTJES, Pierre (2003): *La poética de la ironía*, Madrid, Cátedra.

VALLE INCLÁN, Ramón María del (2007), *Sonatas: memorias del Marqués de Bradomín*, Madrid: Espasa.