



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

## “INFLUENCIAS DEL QUIJOTE EN JUEGOS DE LA EDAD TARDÍA”

AUTORÍA <b>MARÍA COPÉ GIL</b>
TEMÁTICA <b>LITERATURA ESPAÑOLA</b>
ETAPA <b>BACHILLERATO</b>

### Resumen

El artículo que ofrecemos en estas líneas es fruto de un somero estudio realizado acerca de las influencias del *Quijote* en *Juegos de la edad tardía*, de Luis Landero.

### Palabras clave

Referencias explícitas, realidad, ficción, duplicación interior de los personajes, conflicto típicamente barroco, proceso de construcción, actitud cervantina, paralelismo, juego imaginativo...

### 1. INFLUENCIAS CERVANTINAS EN JUEGOS DE LA EDAD TARDÍA

En opinión de Raúl Monchón Gómez “escribir un libro no es más que el producto de una larga y rumiada digestión de otras lecturas”. Tras una digestión que imaginamos pesada, Luis Landero ha conseguido en *Juegos de la edad tardía* (1989) evidenciar la inagotable fecundidad del *Quijote*, de tal forma que se plantea los mismos interrogantes que formulara Cervantes en su día y los confronta con una realidad en perpetua transformación.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 20 – JULIO DE 2009

Muy fácil sería reproducir las referencias explícitas que aparecen entre las páginas de nuestra novela sobre el *Quijote*, las cuales, en realidad, tienen menos importancia que las que subyacen implícitamente en todo el desarrollo de *Juegos de la edad tardía*.

No obstante, alguna de ellas saldrá a colación de algunos aspectos que estudiaremos más adelante y nos servirá para demostrar que Landero se ha servido de la obra cervantina para configurar muchos asuntos de su libro.

Desde el propio título se alude a unos *juegos*. Dichos juegos se establecen entre dos polos: la realidad y la ficción. El realismo-fantasía, pues, nos servirá de brújula certera para adentrarnos en la novela.

Consideramos que Landero ha sabido mezclar la realidad y la ficción dentro de unos márgenes de verosimilitud con los que el lector no se pierde en ese mundo de disparates y sinsentidos que narra.

Sin duda, lo que mejor queda reflejado en *Juegos de la edad tardía* es la duplicación interior de los personajes y es precisamente en este terreno donde hallamos las principales influencias quijotescas.

El protagonista de la novela, Gregorio Olías, juega a vivir una existencia que la realidad le había negado y se afana tanto por alcanzar lo que él no es que vive sus fantasías creadoras hasta el punto de dejar de ser él mismo.

Es, por tanto, esa propensión hacia algo que uno no es lo que más claramente entronca con el *Quijote* y lo que, al mismo tiempo, crea esa comicidad y ese patetismo de un personaje, Gregorio, que es a la vez ridículo, trágico y, sobre todo, idealista. ¿Acaso no es este personaje un fiel reflejo de don Quijote?

Como don Quijote, Olías vive un conflicto típicamente barroco entre el sueño y la realidad. Todo esto no es más que la herencia que el protagonista recibe, pues los Olías, movidos por lo que ellos llaman *afán*, viven en los borrosos límites en que se confunden los dos planos de la mencionada estructura dual formada por realidad y ficción.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

El conflicto del personaje con su entorno reviste nuevas formas cuando Gregorio “cumplió los quince años y hubo de hacerse cargo del quiosco”.

Nuestro protagonista – en conducta que recuerda la de don Quijote – “descuidó los deberes escolares y se pasaba el día leyendo novelas policíacas y fumando cigarros”. También entra mucho en el estilo de don Quijote que Gregorio trate “de imaginarse lo que harían sus héroes policíacos” cuando conoce a Alicia, la cual supone la idealización del amor (preocupación común a Landero y Cervantes).

El personaje que Olías se crea a sí mismo, y al que su amigo Elicio Renón llama Augusto Faroni, no alcanza tintes de “realidad” hasta que no aparece en escena Gil, un hombre tan simple como su propio nombre (Gil Gil Gil) y al que nuestro protagonista conoce a través de una llamada telefónica.

La invención de Faroni y de su discípulo Dacio Gil Monroy – nombre que dan a Gil – se va haciendo entre dos. Los dos personajes se embarcan simultáneamente en su aventura, aunque Gil no sea consciente de que Faroni es tan artificial como su propio personaje.

La relación que se establece entre Gregorio y Faroni concuerda con la que existe entre el hidalgo Alonso Quijano y don Quijote, pues en ambos casos esa penetración en la ficción supone un modo de salvarse. Por otro lado, en Gil encontramos el correlato de Sancho, es decir, constituye Gil la cara opuesta tanto de don Quijote como de Faroni y que irá poco a poco pareciéndose cada vez más a estos, mientras los anteriores dejan de ser lo que había deseado ser:

“Y al mismo tiempo, Gregorio iba perdiendo el gusto por la farsa y cayendo en un vacío que le era sobradamente familiar. No sabía si sentirse feliz o desdichado. No sabía si aquel aflojamiento anunciaba un principio o un fin... por el contrario, Gil parecía cada vez más dueño de un entusiasmo contenido... si en otro tiempo Gregorio había temido la incredulidad de Gil, ahora que éste había tomado la iniciativa de la acción, aún temía más su fanatismo...”.

Esta clara identificación con Gil queda reflejada en los largos y continuos diálogos que Gil y Faroni entablan, en los que se mezclan momentos de lucidez mental con otros de alucinantes fantasías como los que desarrollan don Quijote y Sancho; del mismo modo, ese saber popular que tan bien muestra Sancho con sus refranes como su ignorancia y patochez, lo encontramos en algunas de las respuestas y acciones de Gil, quien también se encuentra en la ridiculez de alguna de sus ocurrencias a manera de refranes, como la de la zorra y el cuervo o como la del último pitillo, que podía conectar con el relato de la historia de su vida con claras concomitancias con la no menos graciosa y ridícula



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

historieta de Sancho en el episodio de los batanes por la gracia y salero en su narración, además de su torpeza.

Lo que más nos evoca la imagen de don Quijote es el aspecto de los desvelos nocturnos de Gregorio inventándose noticias que contar a Gil o leyendo novelas de amor y policíacas a todas horas y el hecho de pasarse las horas de la noche escribiendo poesía y a la vez buscar en sus actos la reproducción de las aventuras de sus personajes de novela policíaca o cine negro.

En efecto, don Quijote renace como caballero andante con un aspecto ridículo como el de Faroni a partir también de sus lecturas.

Las referencias literarias son continuas en *Juegos de la edad tardía*. Pero lo que emparenta, desde este punto de vista, a Faroni con don Quijote (y a través de ellos, a Gil con Sancho Panza) es el empleo de la literatura como modelo vital.

Alonso Quijano, empapado de literatura, decide trasladar a la vida sus experiencias librescas para encarnar al caballero andante, como ya hemos anunciado. Gregorio Olías, por su parte, decide también imitar a sus arquetipos literarios o paraliterarios y personificarlos en Faroni.

El cine es, sin embargo, el arte en el que se inspira de manera más directa la creación de Faroni. El papel del mismo en la confrontación de nuestro personaje resulta significativamente paralelo al que desempeñan los libros de caballerías con respecto a don Quijote.

En ambos casos se trata de géneros artísticos que cuentan con el fervor de un amplio público y recrean un mundo que encandila a ese público por su alejamiento de la realidad cotidiana. Don Quijote y Faroni dan el paso de intentar trasplantar a la realidad la ficción artística de la que se nutren.

Para hacer más creíble su personaje, Olías decide adoptar una anticuada indumentaria inspirada precisamente en el cine negro. Asimismo, se propone llevar a cabo la edición de un libro con sus poemas. Son estos dos pasos decisivos en la creación de Faroni y claro de ejemplo de la compleja interpenetración entre la vida real y los ensueños del protagonista.

El proceso de construcción de Faroni tiene el ritmo cambiante que padece Gregorio en la percepción de la distancia entre su “yo” real y su “yo” ideal; esto es, el diferente modo como vive el Olías su conflicto.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

Landero, en clara actitud cervantina, al mismo tiempo que infunde lucidez y dignidad a su criatura, la degrada y ridiculiza hasta la crueldad.

El tratamiento de Gil, si ser tan complejo como el de Gregorio, es también claramente ambiguo: junto a rasgos positivos, no faltan los degradantes.

Como otro aspecto del paralelismo entre don Quijote y Gregorio, recuérdese que el protagonista de Landero se impone a sí mismo, como don Quijote en Sierra Morena, una penitencia por engañar a Gil y “había hecho de por vida voto de silencio y pensaba cumplirlo hasta la muerte”.

En actitud muy próxima a la de don Quijote y Sancho en la segunda parte del *Quijote*, está la de Gregorio y Gil, quienes comentan cómo se habla de ellos en la carta al director de un periódico; en aquella carta, el Gregorio Olías biógrafo de Faroni se refiere a éste y a Dacio Gil Monroy, demostrando conocer mucho sobre sus vidas porque, como le explica Gregorio a Gil, “los biógrafos lo saben todo”.

Así como los personajes cervantinos mencionan el libro en que se cuentan sus hazañas, Gregorio piensa escribir una novela, que “se llamará *Faroni*, a secas, y será la historia de un artista incomprendido”.

Para terminar con el paralelismo existente entre los protagonistas del *Quijote* y de *Juegos de la edad tardía*, diremos que entre los diversos aspectos que conforman ese paralelismo cabe destacar el gusto, bien quijotesco, que tiene el personaje de Landero de cambiar los nombres normales.

Como en Cervantes, los nombres sirven aquí también para rebautizar la realidad y elevarla a esferas más nobles. Gregorio alude al *Quijote* ante Gil para justificar que a la realidad hay que transformarla enalteciéndola con nombres nuevos: “Don Quijote por ejemplo le cambió el nombre a su amada y le puso Dulcinea”.

A pesar de las semejanzas señaladas, existen diferencias entre los protagonistas de ambas novelas. Ni Gregorio ni Gil pretenden con su ideal luchar como lo hiciera don Quijote con los imponentes gigantes de los molinos de viento, para convertirse así en redentores ni paladines esforzados de los demás; lo que pretenden es abrazarse al rayo de luz de lo imaginario para salvar sus propios destinos personales auténticos. Por eso, cuando la mentira salvadora se les viene abajo, se ven como desposeídos de todo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

Pero, lo que diferencia fundamentalmente a Gregorio Olías de don Quijote es la consciencia que tiene el personaje de Landero acerca de su propio conflicto. Gregorio, de forma claramente desviada del modelo cervantino, vive de manera consciente y crítica la distancia entre la realidad y lo que sueña, que es irrealizable en gran parte. Su rebeldía es consciente, como se comprueba cuando le enseña su libro de poemas a Angelina y ésta hace la observación de que los prólogos y datos que allí aparecen son “mentira”. Ante tal comentario, Gregorio le enseña los prólogos del *Quijote* y le replica que “todo esto también es inventado. Lo que pasa es que tú no entiendes de estas cosas. El arte todo es mentira, como en el cine”. Esta cita nos vale para mostrar que el conflicto trágicamente vivido por Gregorio está bien patente en la novela. El grado de consciencia que Gregorio Olías tiene sobre su conflicto le permite referirse a él en términos más o menos abstractos.

El juego imaginativo de Gregorio no tarda en contagiar a Angelina y a su madre y terminan por entrar a su pesar en la misma escalada lúdica, se identifican con su mundo fantástico, y ellas mismas inventan para convivir mejor en igual plano imaginativo, historias sobre la estirpe familiar y fabrican mentalmente entorchados, carreteras, uniforme azul con ribetes de hilo y caballo piafante, sobre el que montan al fallecido padre de familia, capitán de botas con espuela y espada blandiente, con la que de un solo golpe rebana un lirio que le ofreciera a la madre de familia.

En la lectura de la novela observamos que también existen similitudes entre Félix Olías, tío de Gregorio y don Quijote. Se habla de que don Quijote es un ejemplo de locura y esquizofrenia que al final de la obra se cura y vuelve a ser el hombre bueno de Alonso Quijano. Tal desvarío se refleja en nuestra novela en las alucinaciones que padece Félix, el cual se nos cuenta que estaba, como primero su padre y luego el propio Gregorio, loco de *afán* y que, como el resto de los miembros de su familia, intentaba superar la frustración de no haber sido otra cosa, refugiándose de esta manera en sus ensoñaciones, fantasías y libros. Este elemento, el de la frustración, es característico de casi todos los personajes de la novela.

En Félix Olías, pues, puede verse la superposición de las características y comportamiento del caballero de la Mancha. En el relato se nos dice que había enloquecido de *afán* por sus ansias de gloria y por querer ser alguien importante. Félix siempre acaba perdido en sus propias quimeras de conquistadores y había llegado a memorizar páginas y páginas de sus tres libros: una enciclopedia, un atlas y un diccionario, Y acabó muriendo, delirando y balbuceando los lugares del Perú y confundió las cornetas de los barrenderos con la trompetería angelical de la corte celestial, lo cual es casi una reproducción de los desvaríos y confusiones del propio don Quijote. También su muerte es muy similar pues a punto de expirar hizo una solemne renuncia del *afán* y murió pronunciando su propio nombre, como don Quijote.

Al igual que en el *Quijote*, aparecen en nuestra novela marginalmente muchas historias intercaladas, de las que nos interesa destacar la de Antón Requejo y la de don Isaías. Veamos algo de cada una de ellas.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 20 – JULIO DE 2009

En el personaje estrambótico de Antón Requejo hallamos un claro paralelo con la historia de uno de los cabreros sobre su amada en el *Quijote*, pues Antón Requejo, además de haber sido antes cabrero, ahora está “coronado”. Del mismo modo, en su relato se esboza una idealización de la vida agreste y rústica.

La intervención de don Isaías, quien desesperado abandonó sus estudios de medicina para refugiarse en su casa y observar el comportamiento de la gente, tiene un especial interés, ya que, con sus comentarios acerca de la vida de Gregorio, don Isaías vendría a representar un nivel intermedio entre la historia y la perspectiva del narrador.

No queremos concluir nuestro estudio sin mencionar el final de las dos novelas que venimos analizando, pues las dos concluyen de una forma muy similar: tanto don Quijote como Gregorio (aunque ahora el que toma la decisión es Gil, con lo que se ha concluido el mismo proceso de quijotización de Sancho) desean iniciar una nueva vida en un mundo bucólico, con nuevos nombres y dedicados al pastoreo hasta el punto de que Gregorio se llamaría Lino Uruñuela (nombre inventado e impuesto por Gil) y la casa de Gil “Villa Faroni”.

No todo son coincidencias en los finales de ambas obras, pues hemos hallado diferencias esenciales entre el final del *Quijote* y el de *Juegos de la edad tardía*. Como el hidalgo manchego ha prometido no ejercer de caballero, podría vivir, según propone Sancho, como los personajes de las églogas y las novelas pastoriles; esto es, imitando otro modelo literario de la época.

Pero Cervantes ha decidido enterrar a don Quijote y que sus andanzas por las tierras de Reino de Aragón sean la última de sus salidas. Al insistir en esto, sólo trata de impedir que otro Avellaneda se atreva con nuevas continuaciones. Por eso el autor hace que su personaje rechace el proyecto de vida bucólica y muera a poco de llegar a su destino.

En la novela de Landero, la situación creada por la invención de Faroni pierde su difícil equilibrio a causa de la llegada de Gil a la ciudad. La derrota de Gregorio también parece completa y su esfuerzo del todo inútil.

Pero, cuando se encuentra con Gil en el epílogo de la novela, ve que se le abre la posibilidad de vivir su sueño de vida retirada. Gregorio acepta la propuesta que le hace Gil, propuesta que no puede dejar de recordar la que Sancho le hace a don Quijote. Pero el proyecto de existencia campestre no tiene en *Juegos de la edad tardía* el sentido de imitación de una forma de vida artística.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 20 – JULIO DE 2009

Para Gregorio el nuevo tipo de existencia tiene el doble valor mítico de regreso a la vida preurbana y a la infancia, es decir, de vuelta al tiempo anterior a la muerte de sus padres y a su traslado a la ciudad. A diferencia del *Quijote*, *Juegos de la edad tardía* no deja la imagen y el sabor de la derrota.

Quisiéramos terminar con las palabras de Américo Castro, quien resumió el sentido simbólico del *Quijote* en términos que pueden valer también para la novela de Landero: “El litigio acerca de si las metas humanas son reales o falaces quedará sin sentenciar; pero desde Cervantes se puso bien en claro que la vida consiste en estar queriendo ser, en estar existiendo en un lugar y momentos dados, en este mundo”<sup>1</sup>.

## 2. APLICACIÓN DIDÁCTICA

Este artículo será usado en el aula con alumnos de Bachillerato a la hora de la realización de los comentarios de texto y, en concreto, para tratar la intertextualidad.

Se hará ver al alumnado que entre los distintos textos existen relaciones y se producen influencias de unos textos a otros, lo que contribuirá a enriquecer sus comentarios.

La intertextualidad tiene que ver con las relaciones que acercan un texto a otros textos de diversa procedencia, ya sea del mismo autor o de otros autores, de la misma o de otra época. Esta intertextualidad, asimismo, puede darse de manera explícita o de un modo más implícito, que tenga más que ver con la apelación a un género determinado, a una fórmula determinada o a un arquetipo textual.

## 3. BIBLIOGRAFÍA

### 3.1. Ediciones utilizadas

---

<sup>1</sup> CASTRO, A., *De la edad conflictiva: Crisis de la cultura española en el siglo XVII*, Madrid, Taurus Ediciones, 1972.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

- CERVANTES, Miguel de, *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, edición de Andrés Murillo, Madrid, Clásicos Castalia, 1991.
- LANDERO, Luis, *Juegos de la edad tardía*, Barcelona, colección "Andanzas", Tusquets Editores, 1989.

### 3.2. Libros y artículos publicados

- BASANTA, Ángel, *Cervantes y la creación de la novela moderna*, Madrid, Anaya, 1992.
- MANCHÓN GÓMEZ, Raúl, "La presencia de Cervantes y Kafka en *Juegos de la edad tardía*", en *Revista de Estudios Extremeños*, Badajoz, tomo XLIX, núm. 1, 1992.
- MARTÍNEZ CACHERO, J. M., *La novela española entre 1936 y el fin de siglo. Historia de una aventura*, Madrid, Castalia, 1997.
- MARTINÓN, Miguel, "La estética neobarroca en *Juegos de la edad tardía*, de Luis Landero", en *Revista de Filología de la Universidad de La Laguna*, La Laguna, núm. 13, 1994.
- RIVAS YANES, Alberto, "Lo quijotesco como principio estructural de *Juegos de la edad tardía*, de Luis Landero", en *Anales Cervantinos*, Madrid, XXXIII, 1995-1997.
- ZOIDO, Antonio, "Una novela importante. *Juegos de la edad tardía*, de Luis Landero. Singularidad de una novela para calificar a un autor y su obra", en *Revista de Estudios Extremeños*, Badajoz, XLIX, núm. 3, 1993.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

Autoría

---

Nombre y Apellidos: María Copé Gil

Centro, localidad y provincia: IES Polígono Sur, Sevilla, Sevilla

E-MAIL: [copegil@hotmail.com](mailto:copegil@hotmail.com)