

- 1981 *Los juegos del sacromonte*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1982 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1983 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1984 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1985 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1986 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1987 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1988 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1989 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1990 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1991 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1992 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1993 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1994 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1995 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1996 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1997 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1998 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 1999 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2000 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2001 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2002 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2003 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2004 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2005 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2006 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2007 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2008 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2009 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2010 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2011 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2012 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2013 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2014 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2015 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2016 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2017 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2018 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2019 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2020 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2021 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2022 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2023 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2024 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.
- 2025 *El mundo del primer franquismo*. Madrid, Siruela, 177 págs.

EL LUGAR DE LAS FICCIONES. APROXIMACIÓN A LOS JUEGOS DEL SACROMONTE

CÉSAR GARCÍA ÁLVAREZ
 (Universidad de León)

*En un lugar de Granada,
 el plomo alumbró al sol,
 y la ficción de una verdad
 reveló la verdad de las ficciones.*

La frase precedente puede parecer un modo poco ortodoxo de comenzar un texto introductorio, pero no creo apropiado abordar con palabras académicas y convencionales el que es uno de los libros más inclasificables, sugestivos y desconcertantes del siglo XX. No se trata de una exageración. *Los Juegos del Sacromonte* pertenece al cada vez más escaso grupo de libros singulares cuya riqueza desborda hasta tal punto los criterios y cánones establecidos, que las dificultades que conlleva su clasificación le conquistan un destino paradójico, por el que su conocimiento es inversamente proporcional a su valor. Y es que el primer libro de Ignacio Gómez de Liaño, escrito a

la edad de veintiocho años, desafía cualquier intento de reducir su contenido y significado a una etiqueta o a una enumeración de los temas que trata y las novedades que aporta. La *originalidad* de *Los Juegos* es extrema en todos los sentidos de la palabra, porque no sólo aborda de modo novedoso una ingente cantidad de problemas de toda índole, tanto históricos como epistemológicos, literarios o filosóficos, entre otros, sino que desarrolla un esfuerzo insólito por resolver el origen último y el fundamento primero de todos ellos. No se trata, en absoluto, de un libro fácil, y en realidad ni siquiera es un libro, sino muchos, fundidos en una compleja pero armónica unidad. No pertenece a ningún género, pero al mismo tiempo los abarca todos. No se trata de un estudio académico, pero contiene uno riguroso. No es un tratado filosófico, pero alberga profundísimas reflexiones sobre los problemas filosóficos esenciales. No es un estudio histórico, pero los hechos históricos cobran en sus páginas una nueva e insospechada luz. No es una obra literaria, pero cada una de sus estancias rezuma un profundo amor y conocimiento de la literatura en todas sus formas.

Por otra parte, como en un juego de espejos, los problemas que analiza se reflejan los unos en los otros, entablando un diálogo polifónico que eleva al texto a cotas de complejidad que requieren un especial esfuerzo por parte del lector. La historia es tratada de modo académico, pero también poético y filosófico. La filosofía toma forma de fábula, de minuciosa reflexión conceptual, de mito platonizante y de prosa emblemática. Cada tema analizado se disfraza y reviste con los más variados ropajes, ofreciendo en cada ocasión un rostro diferente y a la vez coherente al lector. Esta variedad temática, genérica y estructural, unida a una ambición poco común, pero constante en la obra posterior del autor, por

establecer relaciones significativas e iluminadoras sobre parcelas de la realidad anteriormente aisladas, son dos aspectos esenciales de *Los Juegos del Sacromonte*, pero no son los únicos, puesto que ningún análisis puede contener totalmente el sentido de una obra que, como veremos, intenta ser fiel a la inagotable riqueza que caracteriza a la realidad. Las páginas que siguen aspiran solamente, por estas razones, a desentrañar algunas claves del libro, pero no quieren, ni pueden, agotar el contenido de una obra cuya esencia radica, precisamente, en la superación de los estrechos límites categoriales con los que la mente trata de fijar el incesante flujo del engañoso mundo. No en vano, el propio Liaño critica duramente, y no sólo en esta obra, la dictadura de los sistemáticos, de quienes pretenden establecer un orden ideal, astringente y reductor, expresión de la dictadura racionalista cuyo sueño ha engendrado monstruos de miseria. Evitaremos por tanto, en este texto, un afán erudito y rígidamente analítico, que resultaría contrario a la naturaleza del propio libro. Por ello, entre los numerosos modos que la densidad inagotable de *Los Juegos del Sacromonte* permite asomarse a su interior, nos hemos decidido, en este breve estudio introductorio, por un acercamiento a las ideas fundamentales que se despliegan en la obra y que, en nuestra opinión, configuran una estructura latente de insólita coherencia y profundidad, que esperamos contribuir a desvelar, y que convierte también al primer libro de Liaño en el anticipo de los temas y desarrollos que caracterizarán su obra posterior.

JUEGO

Ya desde el mismo título de la obra se le plantea al lector un primer y enigmático juego: ¿cuáles son

los Juegos del Sacromonte? No son, como pudiera parecer en un primer momento, los libros de plomo, que, sólo en apariencia, constituyen el tema del libro. Los plomos sólo son una de las piezas que se disponen sobre el tablero para que los juegos tengan lugar. Como el propio autor afirma en numerosas ocasiones, los plomos son sólo una excusa para desplegar un complejo juego intelectual, y únicamente conforman una «plataforma de despegues conceptuales, poéticos y filosóficos»¹, cuyo punto de fuga se encuentra en la *estancia de la Verdad*. Los juegos del Sacromonte son múltiples, y cada uno de ellos es origen y causa de los siguientes, pero al mismo tiempo sólo puede ser entendido como efecto retroactivo de las causas que parece originar. El punto de partida, el *primer motor* aparente del Juego es, como hemos dicho, el estudio de los Plomos. Pero el libro no comienza con una exposición académica de su supuesto y fingido objeto de estudio. El lector que, confiado, comience la lectura del libro se encontrará al principio desorientado, puesto que no se sabe, al leer el preámbulo y las primeras estancias, cuál es el tono, el género y el objeto del libro. ¿Fábula, exégesis mitológica, historia, filosofía, novela, prosa poética? Liaño juega a des-nortar al lector en las dos primeras estancias, con la socrática intención de destruir mediante una culta y compleja ironía las conformidades y comodidades del espíritu. Por ello, el lector superficial o apresurado quizá abandone la obra, al igual que el lego débil de voluntad abandonaría las primeras pruebas de un rito iniciático. Este juego de las primeras estancias es el

motor y generador de los restantes, que sólo se van revelando en las sucesivas estancias.

Ninguna de las reglas de los juegos que se juegan en *Los Juegos del Sacromonte* es expuesta explícitamente, sino que corresponde al jugador, al lector, deducirlas mientras juega, del mismo modo que la Verdad debe ser deducida de la existencia mientras se vive y desde dentro de su devenir, y no desde una posición absolutamente exterior. Por eso las estancias del libro no responden a un orden expositivo de carácter sistemático o didáctico, sino, por el contrario, de tipo poético, iniciático y lúdico. Tal elección es una de las claves constantes de la obra de Liaño, cuyo rechazo de los esquemas absolutos y trascendentales, y su apuesta por una refundación de la filosofía que la libere de falsos fantasmas e ídolos se muestra ya aquí con una radicalidad insobornable.

Los juegos del Sacromonte son los juegos de la vida, del pensamiento, de la ficción, de la filosofía y de la verdad, entre otros. Pero, del mismo modo que no existe conocimiento sin un objeto, estos juegos necesitan un punto de partida, un principio y una excusa. Y esta no es otra que la insólita condensación de ficciones que originó el descubrimiento de los llamados libros de plomo del Sacromonte. Su hallazgo, su *inventio*, dio lugar a inacabables juegos entre la verdad y la ficción. Por una parte, comenzó un juego hermenéutico que trató de determinar su verdad filológica e histórica, determinación en la que estaba *en juego* su influencia sobre la política y la doctrina religiosa. El primer juego parece ser, por tanto, el de la verdad de los análisis eruditos de filólogos e historiadores. Pero el juego de los plomos fue posible porque enlazaba con un juego más antiguo e importante, que Liaño denomina de la ficción de la España Imperial y Católica,

que se venía jugando desde el siglo VIII, y gracias al cual el devenir histórico hispano encontró un rostro, un sentido y una dirección, una forma, a su voluntad histórica. No hay que entender, en este sentido, la idea de voluntad histórica a la manera hegeliana o marxista. Si acaso, se acerca, y sólo relativamente, a la función que la voluntad en Schopenhauer, mientras que el papel de la representación lo desempeñaría el conjunto de lugares, formas, imágenes, ficciones y máscaras con las que el Ser, la Voluntad, cubre el vacío y encuentra espejos en los que contemplarse y descubrirse.

A su vez, este juego de la ficción histórica no es sino una partida de otro juego más amplio y trascendente, cuyo tablero es el mundo, y cuyos jugadores son la Idea, madre de la Verdad, y la Caverna, madre del Lugar y la Ficción, cuyas eróticas y conflictivas interrelaciones son la causa de todo lo existente. Pero incluso este juego puede ser visto como una partida más de otro, un Juego matriz de todos los demás juegos, que juegan el Ser y el No Ser, lo Mismo y lo Otro, *Thanatos* y *Eros*, o dicho en términos que Liaño utilizará en *Iluminaciones Filosóficas*, los *quanta* y los *qualia*, la determinación y la indeterminación.

Juegos sobre juegos, juegos dentro de otros juegos, componen por tanto la sustancia del libro. La dificultad reside en que su autor los mezcla sin cesar, y sólo sugiere las reglas en lugares recónditos, pero sólo porque la realidad de la vida, y la vida de la realidad, son exactamente así. El Jugador de los Juegos del Sacromonte será por tanto el lector que recorra el laberinto de estancias y llegue a la paradójica solución de los juegos, que aparentemente se oculta en la cámara del Tesoro que es la estancia de la Verdad, pero que al final resulta no ser más que otra partida del Gran Juego sin fin que juega el Gran Loco.

Desde un punto de vista más académico, estos juegos no encajan *exactamente*, como no podía ser de otro modo, con ninguna de las categorías o concepciones de juego definidas por filósofos o estudiosos de distinta condición y vocación. Pero al mismo tiempo, y como es lógico en la obra de un autor cuyas obras demuestran una asimilación profunda de los *fundamentos* de los más variados campos del conocimiento, en estos juegos vibran y reverberan otras muchas ideas y concepciones filosóficas. Sin ánimo ninguno de ofrecer un catálogo erudito, por otra parte inútil, estos juegos son parientes de los juegos de lenguaje de Wittgenstein, filósofo analizado en la *Estancia de la Verdad*, pero también de los nobles juegos que Platón recomienda jugar en las Leyes, y aún más del *serio ludere* con el que los neoplatónicos renacentistas gustaban de disfrazar los arcanos y misterios más recónditos de su filosofía bajo la apariencia de relatos y fábulas.

ESTRUCTURA

Si los juegos del título encierran la primera clave importante del libro, la segunda se encuentra en su compleja estructura. El libro está dividido en doce estancias, precedidas por un preámbulo y completadas por un apéndice. La elección de estancias en vez de capítulos es coherente con una de las ideas centrales del libro, según la cual el Ser, para existir y percibirse, debe crearse *lugares* en los cuales desplegarse y estar. Las *estancias* son por tanto el *fundamento* que permite que los *estados* puedan tener *lugar*, y en ellas, y gracias a ellas, existe el libro, y no sólo el libro, sino lo que en él *se libra*, como es una pugna entre los conceptos de verdad y ficción, de idea e imagen, que se entremezclan en un juego inagotable

cuyo resultado es la realidad. Las propias páginas del libro, por todo ello, son estancias móviles en las que se cifra el juego de *los Juegos del Sacromonte*

La división en doce estancias es, por otra parte, el primer indicio del importante papel que en toda la obra desempeña el Arte de la Memoria. Las doce estancias evocan claramente el diagrama zodiacal, adaptado por Metrodoro de Scepsis, que será el fundamento de una de las obras magnas del autor, *El círculo de la Sabiduría*. La presencia de este diagrama parece sin embargo cumplir una función evocativa, poética y retórica antes que semántica o simbólica, puesto que, aparentemente, no existe una correspondencia exacta entre cada una de las estancias y las características propias de los diferentes signos zodiacales. No obstante, se adivina un sentido profundo en la elección de este número, puesto que contribuye a otorgar una dimensión trascendental, cósmica, a los juegos históricos que, originados por los libros de plomo, conforman la superficie de la obra.

Otro aspecto de la obra íntimamente ligado al *Ars Memoriae* es la serie de imágenes simbólicas de las que se sirve Liaño para expresar ideas filosóficas. Así, en la fábula del preámbulo, el Dios de los Juegos y la Risa se ríe de una casa edificada por Atenea, a la que critica su carácter fijo y rígido, ya que, en cuanto expresión del alma y el cuerpo, una casa inmóvil podría llegar a volver inaguantable la existencia. Los dos personajes de esta fábula preliminar, el hombre y la casa, son una clara referencia, respectivamente, a la *imagen agente* y el *locus*, los cuales son a su vez el doble fundamento del *Ars Memoriae*, y componen la doble causa de la realidad que, bajo diferentes nombres, reaparece en las restantes estancias, formada por la imagen y el lugar. La abigarrada imaginería que atraviesa las páginas del libro es plenamente coherente con las reglas del

Arte de la Memoria. Imágenes llamativas y extrañas, que atraen poderosamente la atención del lector, y que se fijan en su memoria. Así, el laberinto, la nave de los locos, la alegoría de una mujer con los ojos vendados, la frente nimbada de cruces estrelladas, con una espada de la que pende una máscara y un libro ovalado con una estrella de David. O la iconografía que puebla la *Estancia de los Plomos*, que supone una fusión de espíritu poético y simbólico con una estructura mnemónica. En ella, el castillo de tres cuerpos superpuestos, atacado por una nave de la que surgen serpientes que son aplastadas por un águila, es una ficción que representa, resume y alegoriza otra ficción, la de los Plomos, pero que tuvo realidad como espectáculo en la plaza de Bib-Rambla de Granada, el 30 de abril de 1600, para celebrar la calificación de los Libros plúmbeos. El castillo, clara metáfora de Castilla y del fin de la ficción imperial española, y el capitán de la Nave, que es el propio Gran Loco de la Nave de los Locos, simbolizan al mismo tiempo la impotencia de la historia para resistir las permanentes embestidas del cambio, inherentes a la inestabilidad y atopicidad de la *khora*, de la materia. El Gran Loco siempre resulta triunfante.

La presencia del Arte de la Memoria en *Los Juegos del Sacromonte* no es tan sistemática ni profunda como en otras obras de Liaño, como *El idioma de la imaginación*, *Musapol* o, sobre todo, *El Círculo de la Sabiduría*, pero es una clara muestra no sólo del profundo interés y conocimiento por parte del autor sobre esta materia, sino sobre todo de su confianza en el *Ars Memoriae* como un ingrediente fundamental de una filosofía práctica que permita mejorar el proceso de formación y constitución de la persona, cuya exposición más completa se hallará en *Iluminaciones Filosóficas*.

EL YO Y EL MUNDO. REALIDAD Y FICCIÓN

A lo largo de *Los Juegos del Sacromonte*, el problema del conocimiento del yo y de la realidad, esencial en toda la obra de Liaño, es abordado de múltiples modos. Así, en el preámbulo, y en forma de fábula mitológica, el Dios de los Juegos y la Risa reprocha a Vulcano haber creado al hombre sin una ventana abierta en el pecho, que permita conocer directamente su interior. Las palabras de Vulcano esconden una profunda crítica hacia las concepciones románticas e idealistas del yo, según las cuales, por una parte, el yo puede ser conocido y percibido de un modo directo, y por otra el yo *es* una esencia ajena al mundo, que existe sustancialmente sin que los objetos del mundo influyan en su realidad ni en sus estados. Liaño ataca en todas sus obras la inconsistencia de esta hipótesis. El argumento principal es que yo está vacío sin el mundo, y sólo existe como resultado y síntesis de la acción de la realidad sobre el Yo, que no es más que la capacidad de sentir y entender desde un punto del espacio y el tiempo. La íntima interdependencia entre el yo y el mundo permite, por ejemplo, que la disposición de los objetos sea un correlato simbólico directo del yo de la persona que los ha dispuesto. Así, por ejemplo, la librería de Don Quijote es el propio Don Quijote, porque el yo *es* sus objetos y la forma de disponerlos. Esta profunda relación entre la ordenación de lugares y los movimientos del alma, tan ligada al arte de la memoria y el papel central que la imaginación juega en la obra de Liaño, llega a su culminación en el *Salón de Delia*, capítulo de *Iluminaciones Filosóficas*, y en *Musapol*.

Ahora bien, la relación que mantienen el yo y el mundo en *Los Juegos del Sacromonte* es solamente un caso particular de la que mantienen la realidad y

la ficción, dos de los conceptos capitales de la obra, y que exigen un análisis detenido. Una de las ideas que, ya desde el preámbulo, domina la obra, es que las ficciones hacen habitable la realidad y al mismo tiempo la derrotan, la irrealizan. Ello quiere decir que la realidad no es nada sin las ficciones que la recubren y que la hacen inteligible. Por ello, escribir sobre historia es en realidad crear ficciones que funcionan como espejos en los que la sustancia de la propia historia expresa sólo lo que el espejo es capaz de reflejar. Categorías marxistas producirán una historia marxista, categorías poéticas darán lugar a una historia poética. Asoma aquí, sin embargo, una sombra de kantismo poco congruente con la obra posterior de Liaño. Al afirmar que es el *quid*, el *qué*, aquello que hace posible la percepción de lo real, y que no es lo real el punto de partida del conocimiento, sino las preguntas y categorías con las que la mente aborda lo real, se insinúa un planteamiento filosófico que será desmentido en la *Estancia de la Verdad*, en la cual el replanteamiento de la epistemología platónica permite efectuar una profunda crítica a los postulados filokantianos que aquí aparecen implícitos.

La relación entre realidad y ficción que propone Liaño encuentra otro apoyo en el análisis etimológico, que recuerda a Heidegger —otro pensador con el que Liaño se mostrará sumamente crítico con el paso de los años—, del *logos*. Las ficciones del *logos* son las ficciones del *legein*, que en griego significa decir, recogerse, echarse, extenderse. *Logos* está asimismo emparentado con *lekhos*, «lecho». De ello resulta que el *logos* es lo que permite que *se recojan* en el espacio que él mismo constituye las diferentes nominalizaciones o nombres que se le aplican al mundo, y por tanto el *logos* permite que en él se acuesten y yazgan las cosas, los nombres,

y de tal modo se convierte en el lecho por el que fluyen las aguas, el seno inane en el que se insinúan juegos de luces y sombras. La capacidad de suscitar fantasmalmente todo tipo de realidades es la que convierte en sumamente poderosa a la palabra, que es la principal manifestación del logos. La palabra, revestida del poder del logos, tiene el poder de generar ficciones ilimitadas. La concepción del logos en Liaño es, como él mismo afirma, deudora de Heráclito, para quien el logos es fuerza universal que cambia en fuego todas las cosas, y todas las cosas en fuego, el conversor universal. Esta idea de la convertibilidad universal se revela clave en el conjunto de *Los Juegos del Sacromonte*, puesto que en ella radica la esencia última de la Humanidad, encarnada con singular potencia en Don Quijote, como veremos.

Las ilimitadas virtualidades del logos convierten al lenguaje es uno de los *lugares* fundamentales en los que el Ser se *localiza*, se da y encuentra un *lugar*, y halla un rostro y un espejo en el que contemplarse a sí mismo. Esta fundamental idea es la que permite comprender plenamente el sentido de la primera estancia, denominada del laberinto, que está escrita con un intenso aliento poético y filosófico que empaña sin embargo alguno de sus párrafos de una elusiva y enigmática oscuridad conceptual. En ella se aborda por primera vez la relación entre el conocimiento y lo sensible, entre el yo y el mundo. Sirviéndose de la descripción efectuada por Heródoto de la estructura del laberinto egipcio de Hawara, se insinúa la relación laberíntica de la mente con la realidad, mente que se pierde y se prende en el laberinto de los signos que le permiten conocer y conocerse, y sin los cuales no puede manifestarse ni comprenderse a sí misma. Sin la aportación de lo sensible, que se vierte en signos, no puede existir

conocimiento, y la mente se perdería en el laberinto de una vacuidad inane.

El lenguaje, por otra parte, no puede reflejar *plenamente* la totalidad de lo real, puesto que lo real es fugaz, fluido y transitorio, mientras que las palabras son estables, rígidas y permanentes. El lenguaje es como un cedazo, y sólo logra retener la parte de realidad que es más gruesa que el espacio que queda entre sus alambres. El resto se escapa. Sin embargo, el lenguaje crea constelaciones de palabras que pueden *aproximarse* con cierta exactitud al sentido de lo real. Muestra de ello es el sugerente análisis que, con un espíritu cercano a los juegos de lenguaje de Wittgenstein, realiza el autor sobre la relación entre la palabra *gana* y el carácter hispano. La *gana* genera el *me da* y *no me da la gana*, y también *la real gana*, todas ellas formas de ser características de lo español, que acaban generando la *des-gana*, forma de pesimismo vital y decadentismo colectivo. Pero la *gana* es precisamente el deseo de lograr la imposición de la *voluntad* en el espacio, los cuales mantienen una relación equivalente a la que existe entre la *idea* y el *lugar*, entre la verdad y la ficción. Pero precisamente el desajuste entre la *gana* y la realidad es otra de las claves fundamentales del *Quijote*, personaje a la vez noble, ridículo, trágico y cómico cuya *gana* jamás encuentra asiento en la prosaica realidad. De este modo, y al igual que *La vida es sueño*, el *Quijote* se revela como una ficción que, sin embargo, encierra la realidad más profunda del tiempo histórico en el que fue creada. Sólo en la ficción encuentra sentido la realidad.

La capacidad del logos para *constituir* lo real dota a las palabras de una intensa fuerza que orienta constantemente la voluntad humana hacia la acción y modificación de la realidad. Así se deja ver en la *Estancia de la palabra armada*, en la que el autor

muestra como la guerra de las Alpujarras fue azuzada por el uso bélico de la palabra y por los recelos mutuos entre cristianos y musulmanes. La situación insostenible de estos, imposibilitada su fe, su estructura familiar, su idioma, sus costumbres y su vestimenta, fue galvanizada por el empleo de la palabra en los jofores, que convirtieron el conflicto en una guerra santa, trascendente. Las palabras de los plomos no tenían otra aspiración que la de convertirse en modelos y referentes de verdad, que la verdad pasase a estar subordinada a las ficciones que en ellos se contenían.

La sustancia de lo real está por tanto formada por todo tipo de ficciones que se entretajan, y estas ficciones son para el autor periplos de la *Nave de los Locos*, metáfora del pensamiento y de las figuras que traza en el espacio y el tiempo. Con ellas la mente viste la fragilidad del cuerpo, y por tanto lo abraza y protege. La historia humana es entendida así como el resultado del despliegue poético de la Mente, una idea aparentemente cercana a Hegel, pero sustancialmente diferente, en cuanto Liaño entiende este proceso como despliegue de ficciones, y no de un hipostasiado y monolítico Espíritu Absoluto. Mayor cercanía guarda esta concepción con otras propias del budismo *Mahayana* y *Vajrajana*, que Liaño no cita en la presente obra, pero que analizará con insólita profundidad en el segundo volumen de *El Círculo de la Sabiduría*. Las similitudes de las tesis que se defienden en *Los Juegos del Sacromonte* con las propias de las escuelas de la *vacuidad* y *nada sino pensamiento* son significativas, pero no podemos abordarlas con la profundidad que requieren en estas páginas. Un estudio atento y detenido de ellas permitiría percibir con claridad cómo Liaño es uno de los filósofos en los que con mayor intensidad y rigor se funden la filosofía occidental y el

pensamiento oriental, y cómo, huyendo de un eclecticismo superficial, toda su obra supone el intento más trascendente efectuado hasta el momento en la Historia de la Filosofía de establecer un verdadero diálogo entre Occidente y Oriente que se convierta en uno de los cimientos de una refundación de la filosofía.

La capacidad de las ficciones para crear realidad permite al autor afirmar que la historia de cada pueblo está formada por el conjunto de las ficciones que logran hacerse significativas, que se consolidan y estabilizan, y que acaban configurando un repertorio de imágenes, sentimientos y relatos que se identifican sólidamente con la verdad, hasta *confundirse* con ella. Este proceso es inevitable, y ambiguo, pues si por una parte permite la misma existencia del hombre como sujeto histórico, al mismo tiempo provoca una abusiva elevación de las ficciones colectivas a la condición de Verdad, lo que lleva a la tentación de someter al individuo a lo que el propio Liaño ha denominado mentira social, a la que ha dedicado tanto un libro específico como numerosas páginas de *Iluminaciones Filosóficas* y otras obras.

La confusa interpenetración de verdad, realidad y ficción es lo que permitió que los libros de plomo del Sacromonte fueran una ficción capaz de cambiar la realidad, hasta el punto de lograr el cambio de nombre del monte en que aparecieron. Pero el éxito de los falsos plomos fue posible solamente gracias a que la atmósfera cultural de la España del Siglo de Oro estaba total y previamente saturada de ficciones y receptiva a la posibilidad de lo maravilloso, lo cual demuestra que el poder de una ficción depende de las ficciones preexistentes que han logrado asentarse como modelo de verdad.

Pero, al mismo tiempo, la ambigüedad de las ficciones colectivas, que por una parte permiten el jue-

go de la vida al tiempo que le dan forma, provoca, por otra parte, que la sustancia pretendidamente real de los hechos históricos sea en realidad *fábula*, una realidad a caballo entre la verdad y la falsedad, que es el espacio propio de la ficción. Pero por la misma razón por la que la conciencia colectiva está formada y conformada por fábulas, el conocimiento de estas se convierte en el fundamento del autococonocimiento del sujeto. El *conócete a ti mismo* sólo es así posible cuando el yo se relaciona con las infinitas fábulas que revisten y dan faz visible a lo que sin ellas resultaría invisible. Sólo a través del mundo el yo puede llegar al yo, asunto este de especial trascendencia, que será retomado en *Iluminaciones Filosóficas*.

Las complejas relaciones entre realidad y ficción son también la clave de la breve *Estancia ceremonial de los capirotos*. En ella se describe una extraña ceremonia en la que siete hombres son recubiertos con capirotos escritos en su cara interna. Son conducidos a una segunda estancia, en la que se reproduce la estructura de las constelaciones y los planetas. Acto seguido, bajo una pequeña cúpula de vidrio, cada invitado escribe una frase independiente sobre la superficie de un cráneo de cristal, miniatura de la propia estancia cupulada, que el anfitrión rompe con una vara de hierro, finalizando la mascarada. Los rasgos de esta oscura ceremonia esconden una iniciación cuya estructura es similar a la del conjunto de la obra. Tres sistemas de *loci* se suceden en esta estancia, cada uno de los cuales es amplificación y eco de los precedentes. Así, el capirote es una máscara exterior de la cabeza, mientras el cráneo de cristal es la máscara interior, el sustento óseo de las ficciones, y la habitación negra es a la vez cósmico capirote y cráneo, modelo simbólico del cielo. Lo común a los tres espacios es su

condición de soportes, de *lugares* para la imagen y la escritura, imagen que en los capirotos, ya está dada, y cada participante se la encuentra como algo dado, escrito por el anfitrión, a lo cual sólo puede aportar la escritura activa implícita en el acto de mirar. La escritura de los capirotos apunta por tanto a la idea de *protorreferente* que Liaño desarrollará en *Iluminaciones Filosóficas*, entendida como el conjunto de estructuras que condicionan la experiencia del mundo, y que no pueden ser elegidas, sino que son previas al proceso de constitución de la persona. La cara que se ve con los capirotos puestos, cuyas orejas son signos de interrogación, parece encerrar una pregunta sobre la verdadera realidad de las imágenes en general, y en particular de los rostros. Las tres estancias desarrollan a su vez una reflexión sobre la relación interior/exterior. El rostro pintado por dentro exterioriza la mirada. El cráneo de cristal es un objeto externo que representa lo que está dentro del cuerpo y fuera de la vista, y la bóveda celeste reproduce dentro de una estancia lo que está fuera.

Todo el juego de escrituras e imágenes simbólicas que puebla estas extrañas estancias no es, a la postre, sino una mínima parte del Gran Juego, el juego de ficciones cuyo despliegue configura lo real, lo cual no es más, por tanto, que una Gran Ficción que despliega sus *imágenes* en los *lugares* del espacio y el tiempo.

EROS Y LÍMITE

De todo lo dicho se deduce que la realidad es, en última instancia, ficción estabilizada, institucionalizada, una ficción que ha hallado fundamento. Por otra parte, las ficciones constituyen el sujeto,

pero también lo limitan frente a otras posibles formas de vivir. Ello implica que sólo a través de la limitación puede el Ser llegar a *ser*, lo cual encierra toda una serie de implicaciones éticas y epistemológicas de gran calado, que Liaño analizará en obras posteriores. Entre ellas, que sólo la limitación permite la libertad, y que por tanto la idea de una libertad ilimitada es una ilusión, un ídolo tanto de la verdad como de la tribu. En el campo epistemológico, el límite es necesario, ya que sólo a través de la limitación propia del objeto puede llegarse al conocimiento del Yo, e igualmente en el terreno de la configuración personal, ya que sólo la elección de un número limitado de campos de acción permite a la persona actuar e incluso existir como tal.

La idea de la limitación del Ser como condición de existencia y conocimiento aparece igualmente en otras partes del libro. Así, por ejemplo, otra idea de gran trascendencia es la comparación entre el nexo que une realidad y ficción con el que une la salud con la enfermedad. Si la enfermedad turba el equilibrio estático del cuerpo, y al excitarlo revela sus potencialidades, así la ficción altera la serenidad neutra y pasiva del cuerpo, revelando sus estados latentes y sus límites. En ambos casos, es Eros el agitador y creador de los conflictos que son la sustancia misma de la historia, y, en un eco heraclitano, la guerra que suscita parece ser la madre de todas las cosas. Al introducir la anomalía en el mundo, Eros lo libera de las cadenas inmóviles de la ley eterna, ideal, inmóvil y sana, y la historia cobra el sentido de agitación erótica.

La presencia de Eros en la obra de Liaño es realmente ubicua, tanto en los textos ensayísticos como en los poemas de *Nauta* y *Estela*, en las novelas *Arcadia* y *Musapol*, o en *Iluminaciones Fi-*

losóficas. En todas ellas, la función *conectiva* que simboliza y ejerce el dios griego se presenta como uno de los fundamentos radicales del modo de ser de lo real, protorreferente primero de las hechuras de lo existente. El principio de relación, de interconexión, se desarrollará en la obra posterior de Liaño hasta convertirse en uno de los fundamentos radicales de *Iluminaciones Filosóficas*. Al ser la realidad el resultado de una gigantesca indeterminación original que busca calmar su excitación y encontrar formas de resolución que aquieten la necesidad, la interrelación de los *qualia* en niveles progresivos de complejidad resulta ser la forma básica de existencia. Por ello el principio de relación, que puede ser también entendido como la fuerza unitiva del Eros, del amor, pugna constantemente por romper los límites cerrados de las formas existentes.

La propia estructura de *Los Juegos del Sacromonte* responde a esta fuerza del principio de conexión. El libro es el resultado de la mixtura de elementos históricos, filosóficos y poéticos, entre otros, mezcla que hace estallar los compartimentos cerrados de las investigaciones académicas, tan progresivamente especializadas y categorialmente cerradas que convierten en imposible el descubrimiento de nuevas y fructíferas relaciones. La conexión iluminadora de realidades anteriormente separadas, que el autor califica humorísticamente como métodos de las cerezas y de la oca, no son más que el rechazo a una actitud academicista esclerotizante y la apertura constante a las sugerencias que el inagotable mundo de los *qualia*, manifestación a su vez de los juegos del Gran Loco, sugiere a quien mantiene vivas la atención y la sensibilidad, no adormecidas por dogmatismos tan falsos como falsamente tranquilizadores.

Esta ubicuidad de la interconexión analógica permite a lo largo de la obra el establecimiento de luminosas revelaciones. Valga como ejemplo la dimensión délfica de Granada, cuyos Cerro del Sol y Fuente de la Salud se insinúan como ecos simbólicos de Apolo y la Fuente Castalia, y si Delfos originó cuatro guerras sacras entre los griegos, Granada dio lugar a las guerras granatenses.

También son fruto de la súbita iluminación del pensamiento que provoca el constante cultivo de la reflexión analógica un buen número de observaciones de carácter casi aforístico que, situadas en los repliegues del texto, iluminan súbitamente aspectos de la historia hispana, de problemas filosóficos, literarios y poéticos. Así, la inflación de ficciones como causa de la aversión al comercio y al trabajo, huida de lo real que encuentra su rostro en las ficciones de la palabra, en el teatro, la poesía y la novela, y que culmina en el Quijote. O la esclarecedora enunciación de las formas en las que en cada país europeo se formalizó el imaginario, reglas académicas en Francia, belleza en Italia, empirismo en Inglaterra, dogmatismo expansivo y fantasía en España.

Este amor a la interconexión gozosa, o a la interconexión como amor, es especialmente patente en algunas estancias, como la de la *Nave de los Locos*, escrita en una prosa de claro aliento poético, y configurada por una polifonía de temas y sugerencias que anticipan los desarrollos de las estancias posteriores. Todos los *Leitmotiven* de la obra: el lugar, la ficción, la voluntad, la idea, el ser, entre otros, se entremezclan en dicha estancia en una apoteosis del principio de relación.

La fuerza irresistible de la interconexión alcanza cotas particularmente curiosas cuando se constata la presencia puntual, casi anecdótica, de personajes a

los que Liaño ha dedicado con el tiempo importantes estudios. Así, Athanasius Kircher, miembro de la comisión papal para el estudio de los plomos, o Giordano Bruno, quemado por orden de Clemente VIII, el mismo papa que sancionó la falsedad de los plomos. Igualmente, Heidegger, Wittgenstein, Platón, y no sólo nombres propios, sino temas y problemas: la sociedad como constructo de ficciones, la dalinia-abolición de la frontera entre realidad y ficción, los paisajes imaginarios del placer y la culpa, la Arcadia soñada, las estancias utópicas de Musapol, las estelas poéticas del nauta, los círculos mnemónicos de la sabiduría, etcétera.

DON QUIJOTE Y LA CONVERTIBILIDAD UNIVERSAL

Las complejas relaciones entre la realidad y la ficción, entre el lenguaje y la escritura, entre las ficciones y sus lugares, encuentran una fascinante culminación en la figura de Don Quijote de la Mancha. En los *Juegos del Sacromonte* se desarrolla una interpretación sumamente sugerente de algunos aspectos de la obra de Cervantes, que sirve como referente de las tesis que se exponen en las diferentes estancias, las cuales sirven a su vez para ofrecer algunas claves especialmente novedosas de la universalidad del caballero manchego.

En primer lugar, se afirma la condición metaliteraria de Don Quijote, que es al mismo tiempo conciencia encarnada de los personajes de los libros de caballería y personaje de uno de ellos. La esencia de Don Quijote es ser la encarnación de la metáfora, en cuanto *transporte* permanente del sentido de la realidad inmediata a una dimensión más alta, en la que la realidad desaparece, ocupada por las ficcio-

nes caballerescas. Don Quijote es por ello un caballero de las ficciones².

La mayor parte de las reflexiones sobre el Quijote se desarrollan en la *Estancia del caballero de los libros*. En ella se desvelan esclarecedoras similitudes entre el Quijote y los propios libros del Sacromonte. Ambos son quimeras en forma de libro, y Don Quijote es *caballero de los libros*, en cuanto existe como desvarío provocado por la lectura de las novelas de caballería. Todos los actos de Don Quijote lo convierte en una encarnación de la palabra, en palabra que se hizo escritura y carne en un *lugar* de nombre olvidado, con lo cual el origen del Quijote es modelo ejemplar de la relación entre el ser y el lugar. Don Quijote es, en este sentido, contrapunto de Cristo, el Verbo hecho carne. La vida y hechos de ambos suponen un desafío constante a la razón, y un cumplimiento extremo de palabras que desafían la cordura del mundo. Ambos son personificaciones de la divina locura, de la *moria* sabia que ensalzara Erasmo, que los eleva a una altura inalcanzable para el resto de la Humanidad.

Por otra parte, Don Quijote se hace con sus actos libro vivo, cumplimiento literal de las palabras caballerescas, lo que lo convierte en un Hermes que con su vida interpreta y verifica los códigos de caballería. Ello le acerca a la concepción islámica del hombre como libro escrito por Dios, como tabli-

2. Esta condición metafórica, de transporte alegórico continuo de la realidad a una ficción, permitiría también, en mi opinión, denominar a Don Quijote *el caballero emblemático*, puesto que, así como la realidad que mira no es más que el soporte de una conciencia que todo lo convierte en sentido alegórico y moral, como en la práctica emblemática.

lla en la que la divinidad escribe el destino con su cálamo, lo cual implica de nuevo la relación entre el Ser y el lugar, dado que el hombre se convierte en el *lugar* donde se instala y actúa la voluntad divina.

Don Quijote es un enfermo de los libros, pero como el propio Liaño analiza en otras partes de este libro y en *Iluminaciones Filosóficas*, sólo la enfermedad revela la salud como una ausencia, y hace explícitas todas las potencialidades del cuerpo, sus límites. Don Quijote es la enfermedad contra la salud fosilizada y rígida de los curas, barberos y bachilleres, y resume y asume la locura del mundo como Cristo asumió sus pecados. Por ello, Don Quijote es también el *caballero del principio de confusión*, de la mezcla y combinación de lo que la razón ha separado, estableciendo la primacía de la ficción sobre la realidad. Podríamos añadir, entonces, que, en cuanto metáfora e interconexión permanentes, Don Quijote resulta ser la máscara y la encarnación más cumplida e insospechada de Eros. Por otra parte, el Quijote crea el espacio al expandirse desde el vacío del lugar anónimo, como el arabesco que llena el espacio vacío, y al igual que el arabesco, el libro de Cervantes funciona por expansión perpetua y adición de aventuras en el espacio, del mismo modo que la página en blanco es el *lugar* en el que el *logos* despliega sus ficciones. Don Quijote es el caballero del *logos*, es *logos* que despliega las ficciones caballerescas.

Don Quijote resulta ser de esta manera el ejemplo máximo de la convertibilidad fantástica, de la capacidad, y necesidad, que tiene el ser de adoptar toda forma de máscaras, lo que supone una tensión máxima de la concepción clásica del espacio como expresión de la mente y el mundo, y una actualización de la máxima platónica de que el hombre es en función del campo al que dirige su mirada, por lo que cono-

cerse a sí mismo exige conocer el mundo hacia el que se orienta el yo. Y es precisamente la concepción del hombre como *lugar* lo que hace posible la convertibilidad fantástica del hombre. El hombre *se hace* aquello que se aloja en él, y, al igual que el teatro acoge obras, ninguna de las cuales es el teatro, pero sin las cuales el teatro no sería tal, y quedaría reducido a la condición de un escenario vacío, así el yo es el marco, el lugar en el que las peripecias del mundo configuran la persona. Esta concepción del yo, que aquí aparece solamente esbozada, anticipa nuevamente contenidos decisivos de otras obras de Liaño, en especial *Iluminaciones Filosóficas*, pero también *El idioma de la imaginación*, *La mentira social* y *Musapol*. En ellas se perfila la doble concepción del Yo como una estructura cuya esencia es la capacidad de sentir y entender desde un punto del espacio y el tiempo, y del yo como resultado de la confluencia y síntesis de los objetos y estados que afectan a tal estructura. El yo no es una esencia fija ni cerrada, sino una realidad en perpetua modificación, construida por los aportes de los objetos del mundo y de los estados del cuerpo y la mente. El yo se ve decisivamente afectado por las realidades con las que el Yo entra en contacto. Esta convertibilidad universal es profundamente coherente con el neoplatonismo de Pico della Mirandola o con el pensamiento de Ibn Arabi, quien lo sintetizó en la hermosa frase que Liaño cita: «Mi corazón puede tomar cualquier forma, porque su nombre significa "cambio"».

Todo lo dicho convierte a Don Quijote en ejemplo paradigmático, casi arquetípico, del yo y su perpetua transformabilidad. El caballero manchego es *mysterium ridendum*, misterio risible. Sus acciones le condenan al ridículo en el mundo de las ficciones establecidas, pero sólo porque él encarna al hombre-lugar en su máxima potencia, al ser humano sus-

ceptible de adoptar todas las formas, y por tanto puede ser también llamado *caballero de los disfraces*. Y por ello mismo, su retorno a la cordura supone el fracaso de su condición más íntima, y la derrota de las ficciones a manos del principio de realidad.

Pero además, Liaño logra establecer entre el Quijote y los libros de plomo sugerentes e inquietantes relaciones. Cervantes afirma haberlo traducido de un árabe, Cide Hamete Benengeli, que jura sin embargo como católico cristiano. Este carácter morisco del traductor lo acerca a los creadores de los plomos, entre ellos Alonso del Castillo, conocido de Cervantes, y en cuya casa pudo incluso haber visto los plomos. Pero la mayor revelación se contiene en las propias páginas del Quijote. En ellas se afirma literalmente que las hazañas de Don Quijote están en unas cajas de plomo. De este modo, el círculo de relaciones se amplía en una dirección insospechada. Don Quijote y los libros del Sacromonte resultan estar hechos de la misma sustancia conceptual y filosófica, e incluso pudieron haber compartido un mismo autor.

EL LUGAR

Como hemos ido apuntando, el *lugar* es otro de los conceptos capitales de los *Juegos del Sacromonte*, y conviene precisar su sentido. Si Don Quijote es modelo universal del ser humano porque encarna la convertibilidad fantástica, merced a la cual, partiendo de un *lugar* anónimo, se convierte en la estancia móvil en que toda ficción puede tener *lugar*, el lugar mismo es la condición para que el ser pueda desplegarse, localizarse y conocerse.

El libro es uno de estos modos básicos de lugar en el que se da cabida y rostro al Ser. Todo libro es

un *lugar* fantástico, un campo en el que se juegan y traman las ficciones. La escritura, al des-naturalizar la palabra hablada y regalarle una apariencia, le da un rostro de papel a lo que era aire sonoro, y la misma relación que existe entre el yo y la realidad, entre el ser y la verdad, es la que existe entre palabra hablada y escrita, ya que esta dota de un rostro a aquella. Ello permite afirmar una idea que reaparecerá en *Iluminaciones Filosóficas*, como es que la poesía, en cuanto rostro depurado del lenguaje, es un *modo* del ser superior a la ciencia, ya que logra que el mundo se vuelva significativo, al transmutar por mediación de la palabra el vacío en sentido. Gracias a la palabra, por tanto, el ser encuentra un lugar para residir. Por eso la poesía es una alquimia de la palabra, porque supone su transustanciación. Pero para percibir esta forma transubstanciada del ser, la escritura necesita luz, no así la palabra hablada, por ello el Verbo no escribió y se encarnó en la noche más oscura.

En relación con esta idea puede entenderse en su pleno sentido la *Estancia de la sangre*, en la que se compara el cuerpo del disciplinante con la hoja en blanco sobre la que el látigo escribe con hierros, a partir de la descripción que efectúa la condesa d'Aulnoy sobre los disciplinantes españoles. El cuerpo del disciplinante es otro lugar, un soporte en el que se cifra una escritura dolorosa cuya tinta es la sangre. Del mismo modo, como se afirma en una comparación en la *Estancia de la Verdad*, la tauromaquia refleja este mismo proceso. En el *lugar* de la plaza, el torero se enfrenta al espacio del cuerpo del toro, y a *la hora de la verdad*, con el cálamo del estoque escribe la muerte del toro en el punto sin punto de la cerviz.

La relación que se instaura entre la escritura y el libro, o entre el látigo y la piel, o entre el esto-

que y el toro, es la misma que, en un nivel metafísico, se establece entre el pensamiento y el mundo. El pensamiento, al desplegarse, *da lugar* a la historia y a todo lo existente, que sin él no puede *tener lugar*. La historia es por tanto un espejo que refleja la actividad del pensamiento. En el juego del análisis histórico los fantasmas trazados en el agua por la nave del pensamiento, que es la *Nave de los Locos*, entablan fructíferas relaciones, y revelan los modos de existencia de lo real. La Historia es por todo ello el Lugar, el Gran Lugar en el que el Ser se despliega en el existir, en el que la mente ejecuta las peripecias en las que el yo se refleja, conoce y entretiene.

Esta última idea permite entender el *lugar* que se le otorga a la historia en el libro. Si los libros de plomo del Sacromonte interesan al autor, ello se debe a su condición de ejemplo paradigmático de cómo las ficciones del mundo y la historia revelan en sus máscaras el verdadero rostro del ser.

De este mismo modo, la historia de los pueblos es un lugar atestado de ficciones. Y es este saturadísimo campo de ficciones el que conforma la historia de España, que se analiza en la inclasificable *Estancia de la ficción de la España Imperial y Católica*, la más extensa del libro. Escrita en una prosa de impecable rigor académico, no es sin embargo un trabajo academicista, sino la confirmación de que la sustancia histórica no es más que un caso del despliegue general de las ficciones del mundo, y que por tanto la historia es, al final, una sucursal de la filosofía. El propio autor lo declara al comienzo de la estancia, al afirmar que no pretende cerrar un capítulo de la historia de España, sino revelar hasta qué punto son las ficciones las que componen la sustancia de los pueblos y de los sujetos, les otorgan no sólo un rostro en el que reco-

nocerse, sino la posibilidad misma de ser, y son al mismo tiempo resultado de la voluntad y motor de las acciones.

Los actores principales de esta ficción histórica son el Islam y España. El Islam se hace posible precisamente como encarnación de la escritura, del libro sagrado, de la palabra que fue capaz de despertar en tribus dispersas y desorganizadas una fuerza latente pero ignorada hasta que la palabra hizo fermento en ellas.

Por su parte, las también dispersas y arrinconadas gentes de la Hispania visigoda encontraron en la ficción imperial el rostro que les permitió otorgarse una identidad y una misión. La idea del Imperio, convertida durante los siglos medievales en el modelo perfecto y divino de organización social, dio una identidad a la arrinconada resistencia astur-leonesa, cuyo imperio seguía la estela del carolingio, lleno de elementos cristianos y caballerosos. Según Liaño, sin embargo, no fue tanto la nostalgia del reino visigodo el modelo que guió la Reconquista, como el poder de la fe cristiana. Pero ello no convierte exactamente a la Reconquista en una guerra de religión, sino que, por el contrario, fue la religión la ficción que dio sentido a la guerra.

Pero para hacerse realmente poderosa, la fe cristiana necesitaba nuevas máscaras y ficciones. La fuerza unida de la invención —en su doble sentido, etimológico de hallazgo, y común de invento— de la tumba del apóstol Santiago, hermano de Jesús y el principal de los apóstoles, y la ficción imperial, fueron las dos ficciones que lograron *conjurar* un poder a los cristianos del que carecían en la realidad, y que les permitió hacerse *realmente* poderosos. La creencia permitió a los hispanos *creerse*, y ese creerse impulsó el *atreverse*.

Ahora bien, el sepulcro de Santiago no era en realidad verdadero, ni falso, sino una ficción fértil que fructificó en la acción histórica, hasta el punto de que tal imperio ficticio se hizo efectivo y reconocido en la figura de Alfonso VII. La ficción de la guerra convirtió al español en guerrero, y la guerra continua fortaleció un imaginario bélico, una conciencia de señor y conquistador, ajeno al comercio. Según el autor, esta expansión constante convierte a la conquista hispánica en anticipación y paralelo de tres nociones clave del Renacimiento: el espacio, el hombre y los monstruos. El espacio amurallado y fragmentado que Giordano Bruno ensanchó hasta el infinito es el espacio que los españoles ampliaron con la conquista ultramarina, empresa paralela a la elevación del *status* del hombre en el seno del neoplatonismo y su voluntad de romper los límites, y los monstruos son los que la intolerancia religiosa, opuesta a la libertad de pensamiento renacentista, engendró sin cuento.

La identificación entre Imperio y Catolicismo se convierte en una ficción todavía más poderosa con Carlos V, quien se considera igual al Papa, lo que desemboca en el castigo del Saco de Roma, y la fusión entre Imperio y España, definida ya en los discursos de los humanistas de la corte carolina será prolongada por Felipe II. La explosiva combinación de estas ficciones provocó que el español pasase de reconquistador a conquistador, de avasallado a avasallador, de arrinconado a fundador de espacios. Ello creó un tipo humano, el cristiano viejo, de carácter volitivo, que quiere *hacer espacio* para sus aspiraciones y creencias.

Las ficciones alimentadas en esta España imperial y católica encierran unos claros tintes platónicos, y sirven como ejemplificación de las mentiras útiles al estado que Platón permite a los gobernantes en la República.

LOS LIBROS DE PLOMO

Si la historia medieval hispana es toda ella destilación de ficciones, los libros de plomo representan la quintaesencia extremada de lo ficticio, punto en el que confluyeron todos los fantasmas de la España imperial, católica, islámica, crédula, quijotesca, bélica, irónica, fanática y fantástica.

Las referencias a los plomos son, obviamente, constantes a lo largo de toda la obra. Pero *Los Juegos del Sacromonte*, insistimos, no es un libro sobre los plomos granadinos, sino que estos son el *punto de partida* para el despliegue de los juegos de todo tipo que se juegan en sus estancias.

Los libros de plomo desempeñan un papel fundamental en algunas de las estancias. Así, en la de la Torre, se describen y estudian esencialmente el conjunto de ficciones que precedieron y sucedieron al hallazgo de los plomos. El descubrimiento, nuevamente una *inventio*, en la torre Turpiana, de una caja que contenía reliquias y un pergamino con una profecía de San Juan Evangelista, en la que se anuncia la llegada del Islam, de Lutero y del Juicio Final, seguido, en 1595, del descubrimiento de los libros de plomo en las cuevas del Sacromonte, fue el detonante de una explosión incontrolable de pugnas ficticias y fantasmáticas. En primer lugar, el debate sobre su autenticidad, en el que los argumentos filológicos e históricos fueron provisionalmente derrotados por la fuerza de las razones religiosas, hasta el punto de que en 1600 se dicta la autenticidad de los libros, reforzada por milagros y curaciones, y no será hasta 1682 cuando un Breve pontificio declare oficialmente la falsedad de los plomos.

Pero lo esencial de los libros fue su capacidad para generar continuas e inagotables ficciones. El aura de magia sacralidad sobrenatural que los envolvía

los convirtió en fuente inagotable de signos maravillosos. Cruces que comenzaron a poblar la superficie del Sacromonte, milagros, presagios, curaciones milagrosas, olores divinos, todo ello supone una nueva prueba de la inferioridad de la realidad cotidiana frente al poder de lo ficticio, y de cómo lo ficticio posee fuerza para modificar la inercia de lo real.

Precisamente, el propósito último de los plomos puede resumirse como el de *hacer un lugar* en la historia para una ficción formada por palabras de poder que permitieran influir en la penosa situación de los moriscos. Pero para que la ficción cobrase la apariencia de verdad, eran necesarias nuevas ficciones, como la pamema de los traductores comisionados de los plomos, que no fueron otros que sus más que probables autores, Alonso del Castillo, conocedor del poder de la palabra por su labor como redactor de mensajes durante la guerra de las Alpujarras, y Miguel de Luna, autor de un falso cronicón pro árabe, los cuales fingieron enormes dificultades para hacerlo. Los plomos aspiraban además a cambiar el signo completo del pasado, puesto que la posición de Granada, ciudad cristiana nueva por excelencia, pasaba a convertirse en la cuna de la cristiandad en España, a la par que la primacía de Santiago sobre Toledo quedaba reforzada, y se abrían caminos para una reconciliación entre el cristianismo y el Islam, lo cual implicaba el giro religioso más extremo que se pueda imaginar: los moriscos pasaban a convertirse en una suerte de pueblo elegido por Dios para la difusión del cristianismo.

LA VERDAD

Todos los conceptos que hemos analizado hasta el momento y que conforman la columna vertebral

del libro, encuentran una síntesis trascendental en el concepto de Verdad, auténtico fundamento y centro de gravedad de *Los Juegos del Sacromonte*. Por ello todas las estancias, tanto las anteriores como las posteriores, encuentran su punto de fuga en la *Estancia de la Verdad*. Su contenido representa uno de los más deslumbrantes y profundos, pero también exigentes, análisis del concepto de verdad que pueden encontrarse en los textos filosóficos del siglo XX. Su trascendencia y su dificultad exigen un breve resumen previo a su valoración crítica.

La idea de Verdad se analiza a partir de la *República* de Platón y del mito de la caverna. En él se describen simbólicamente los esfuerzos por del hombre por salir de la ignorancia y alcanzar la *paideia*, la correcta formación mediante el conocimiento. Según el mito, el sol del conocimiento es el que fija y determina el sol de las cosas, pero la salida a la luz del sol, dolorosa en un principio y gozosa en una fase intermedia, acaba tornándose insoportable, y provoca una paradójica nostalgia de la cueva, tras el regreso a la cual la estancia solar parece de nuevo un sueño.

El papel del Sol en la constitución de la verdad es esencial, pues permite que las cosas del mundo se revelen. Por ello el alma debe orientarse hacia el sol de la verdad, y desde él mirar las cosas que éste ilumina. Sin embargo, las opiniones, aunque son sombras de las cosas, también dicen algo del ser. Como es la luz del sol la que, al iluminar, hace emerger la verdad, esta debe ser entendida consecuentemente. Como descubrimiento y des-velamiento. Así, gracias a la luz del sol, lo real se confunde con la idea. Pero ello provoca que la verdad quede sumida bajo el yugo de la idea. La esencia de lo real es por tanto la idea, cuya acción *constituye* el ente, pero que sólo deja ver de ellas lo que ella

misma ilumina. La idea establece de este modo vínculos analógicos entre las cosas que participan de ella, cuya participación los convierte en imitaciones de la propia idea. Es la idea suprema, el Bien, idea noética del entendimiento, la que permite que se manifieste la verdad *de* las cosas, y por ello el Bien se corresponde con la inteligibilidad universal, en cuanto facultad que *faculta* a las restantes ideas y las hace visibles, y por tanto el Bien es asimismo el Ser absoluto, aquello que otorga a lo apto su aptitud, su exactitud, su corrección. El Bien hace a las ideas aptas para su labor de dar inteligibilidad a las cosas. La idea *guía* de este modo el buen percibir. Ahora bien, la inteligencia, para ser despertada, requiere la acción de las impresiones de las cosas. La función última de las ideas resulta ser entonces conectar lo cognoscente con lo conocido, en una relación que es causa de la exactitud y la belleza del conocimiento verdadero.

Esta forma de concebir el papel de la Idea en la constitución de la verdad implica que la verdad o falsedad de las cosas no reside por tanto en ellas mismas, sino en el entendimiento, y más concretamente en la adecuación o identificación del juicio con la cosa, la *omoiosis*, idea que Aristóteles reformulará, y que vertebrará la filosofía occidental, desde Santo Tomás hasta Wittgenstein pasando por Descartes. Esta lúcida constatación permite a Liaño efectuar una lectura totalmente reveladora del *Tractatus* wittgensteiniano como insospechada culminación última de la teoría platónica de las ideas. El filósofo austríaco propone en su tratado la existencia de *Bilder* modelos lógicos cuyas pautas ordenan lo real, estructuras mediante las cuales la mente organiza las impresiones sensoriales, son, como muestra Liaño, correlatos de las Ideas platónicas más exactos de lo que quizá sospecho el propio Wittgenstein. Por

otra parte, las *Bilder* se corresponden con las *Tatsachen*, los hechos del mundo, y los *Sachverhalten*, estados de cosas, los cuales a su vez no son nada sin la mediación de las *Bilder*. Ahora bien, al igual que ocurre en el campo del sol platónico, apoteosis de la lógica, la visión, el rigor y la exactitud, las *Bilder*, con su exigencia absoluta de lógica, convierten al mundo en un infierno, por lo cual la libertad, el mundo ético y Dios no pueden pertenecer a tal mundo, y permanecen fuera de él.

El papel fundamental de la Idea en la filosofía de Platón se ve sin embargo amenazado por una noción que acabó ocupando una posición cada vez más importante e incómoda. Se trata, precisamente del *lugar*, el *topos*, la *khora*, un concepto que hemos tenido ocasión de analizar parcialmente, y que es, junto con las Ideas y las Copias, el tercer elemento esencial de la gnoseología platónica, pero un elemento sumamente escurridizo y complejo, que amenaza en algunos diálogos, especialmente en el *Timeo*, la solidez del edificio platónico.

La *khora* es entendida por Platón como el soporte y nodriza de la generación, una definición que, en las tradiciones herméticas, y especialmente en la alquimia, se identificará con la materia prima, y que simbólicamente se corresponde con la madre, con la naturaleza como receptáculo de todo tipo de formas que, sin embargo, no pueden jamás agotarla. Pero en el pensamiento platónico, que es el que analiza Liaño, la *khora* es entendida como asiento y lugar, y más concretamente, como el espacio en que se despliegan las Ideas, en el que encuentran un *lugar* en el que tomar asiento.

Ahora bien, el propio campo del sol, es decir, el estado en el que el alma está permanentemente iluminada por el sol de la Verdad, es también un lugar, pero un lugar insoportable, porque en él se vive

bajo el imperio absoluto, constante e inevitable del ojo, de la mirada de la Verdad, lo que implica un permanente y eternamente *ser visto*, una continua exposición a la luz del Sol noético que se convierte en una esclavitud más insoportable que la de la caverna. Ello revela cruelmente que la nueva aparente libertad recién ganada en el campo del sol es sólo una sumisión a una ley más alta que la que rige los destinos de la caverna.

El Hado, el *Fatum* insoslayable, no es sino otra cara de este poder universal solar. Por el contrario, y con ello se roza uno de los núcleos esenciales del presente libro, la caverna es el espacio del engaño, de la ficción, de maravillas y de juegos, en el que no impera la necesidad ni existe el tiempo. La caverna es lo *atopos*, lo que carece de lugar, la imagen sin *eikon*, sin marco o encuadre, sin casa en que alojarse. La caverna es, consiguientemente, el no-lugar, enfrentado al lugar absoluto que el sol crea y fija. El lugar, que es por tanto el tercer elemento del mundo, y que Giordano Bruno convertirá en el fundamento único del universo, es para Platón algo oscuro y difícil. Entre sus características esenciales, una de ellas es especialmente relevante para la comprensión del conjunto del libro, y es que la caverna es el fundamento de principio de convertibilidad, de expansión e infinita *di-versión* del universo, a medio camino entre lo inteligible y lo sensible. Ahora bien, si el hombre se caracteriza a su vez, como muestran las restantes estancias, por ser permanente y universalmente convertible, entonces su naturaleza depende en mayor medida de la caverna que del sol de las Ideas, bajo cuya luz no puede vivir ni desarrollarse ficción alguna.

En un primer momento, esta conclusión puede parecer una invitación al irracionalismo por parte de Liaño. ¿Cómo va a estar más cercana la natura-

leza del hombre a las ficciones de la caverna, a las ficciones y a la permanente impermanencia que caracteriza a la caverna? ¿Acaso se debe abandonar la idea racionalista de que es la Idea la aspiración suprema de la Humanidad, de que sólo la racionalidad puede mejorar en todas sus dimensiones y sentidos al atribulado ser humano? ¿Debe abandonarse entonces la esperanza de hallar un fundamento a la realidad, y el hombre debe entregarse alegre y confiadamente al teatro de las ficciones? Estas cuestiones quedan en parte contestadas en las páginas en las que, en mi opinión, se encierra quizá la aportación más insospechada, deslumbrante y radical de cuantas, y no son pocas, figuran en el libro, y que no es otra que la afirmación de que, en realidad, el luminoso, noético y verdadero mundo del Sol y las Ideas no es más que una ficción más creada por la caverna, urdida entre sus sombríos y fecundos muros.

Así expresada, tal afirmación puede parecer de poca envergadura, pero la revolución filosófica que encierra es de un calado tan profundo que en estas páginas sólo puede ser apenas esbozada. La idea de que la vitalista caverna es el fundamento del Ser puede parecer cercana a algunas fases del pensamiento Nietzsche, pero en realidad es más radical, y al mismo tiempo precisa, de lo que el filósofo alemán sugirió en ninguna de sus obras. Y es que, si la caverna es la madre del Ser, entonces las ideas no son más que la especie más alta, rígida y peligrosa de las ficciones.

La caverna, por tanto, lo acoge todo sin quedar prendida en nada. Su atopicidad se convierte en inestabilidad permanente, y por tanto en movimiento perpetuo. Ello no implica, sin embargo, que los juicios racionales se vean invalidados. Al contrario, el tipo de juicio que puede ser llamado solar, o he-

líaco, que se caracteriza por hacer encajar lo real en los moldes paradigmáticos de las ideas, tiene su campo de validez y de acción, pero no es en última instancia más que una variedad de un modo de juicio más amplio y universal, que puede denominarse espelaico, propio de la cueva, y que es el que verdaderamente muestra las virtualidades infinitas del ser, el que permite efectuar acercamientos más acordes con la realidad última del mundo. Por ello las ficciones son más cercanas a la realidad que los sistemáticos juicios de la razón. Ello ayuda a comprender la razón última de los diferentes tonos empleados a lo largo del libro. Ninguno de ellos por sí solo, y menos que ninguno el mero análisis racional, podrá agotar la esencia y significado de lo real. La caverna exige un cambio constante para que se pueda vislumbrar algo de su verdadero fondo.

Todas estas ideas quedan sugeridas en el diálogo con el cavernícola, que supone una nueva y necesaria ruptura con el tono del libro. En esta conversación surgen nuevos temas y problemas filosóficos que Liaño retomará en obras posteriores, y especialmente en *Iluminaciones Filosóficas*. Entre ellos, que un cuerpo *está* en realidad allí donde es sentido o mirado, y que el ojo que permite ver no puede *ser visto* sino como objeto del propio ver, lo cual supone una crítica radical al idealismo romántico. El ojo *está* en realidad en un *donde* sin *dónde*, y por tanto en un *lugar* sin lugar, porque no se encuentra en ninguno de los puntos que él hace posible, y a la vez existe, *es*, en todos ellos. Otra idea fundamental es que el *contenido* del pensar es siempre un objeto, y por tanto que el pensamiento es en su raíz, destino y finalidad, objetivo, y no subjetivo. Por tanto, pensar que se está pensando convierte al pensar en un nuevo objeto del pensar, y no en un acto de subjetividad, porque esta no existe sino en cuanto

un objeto la despierta y desvela su existencia. El pensamiento no es pensable en cuanto *acto* de pensar, sino sólo cuando se convierte en alguno de los *algos* (idea a la que Liaño dará el nombre de *qualia* en *Iluminaciones Filosóficas*) pensados que él mismo hace posible. Otra idea importante es que, si el cerebro es el lugar del pensamiento y el cerebro puede ser *pensado*, el pensamiento es también el *lugar* del cerebro, por lo cual el pensamiento tiene lugar en un espacio sin lugar, al igual que la visión. Todavía mayor complejidad y hondura metafísica encierra la idea de que el movimiento es el resultado de la acción de la mente, sustancia de Lo Mismo, que pone vestidos y disfraza a la Unidad con múltiples ropajes, Unidad que es el número que no es número y es fundamento de todos los demás, y que es un vacío que puede alojar todo entre sus pliegues.

La lúcida fusión de concepciones pitagóricas y platónicas, pero también taoístas y búdicas, que se logra en estas páginas es profundamente reveladora de la infrecuente capacidad, que Liaño posee en muy alto grado, de captar los fundamentos últimos de los principales sistemas filosóficos y de pensamiento de cualquier época, tanto orientales como occidentales, y de establecer un diálogo fecundo entre todos ellos. Pero no debe confundirse la actitud que estas páginas ejemplifican con una simple actitud sintética, que aspire a lograr un collage conceptual que aparente ser una reflexión auténtica. Por el contrario, la ambición que subyace a esta constante puesta en relación de diferentes tradiciones filosóficas es someterlas a una crítica radical, que logre en primer lugar llegar a sus raíces, a sus fundamentos últimos, para a continuación proceder a refundar el pensamiento filosófico desde su base más profunda. Este propósito, que late en todas y cada una de las páginas de las obras de Liaño, se presta a ser malentendido,

especialmente en un tiempo como el actual, caracterizado por un conocimiento superficial y contentadizo, que rehuye los análisis profundos y favorece un acercamiento esquizofrénico hacia el saber, de modo que, al mismo tiempo que proliferan los estudios microscópicos y ultraespecializados sobre problemas muy concretos y fragmentados, abundan hasta la náusea textos de toda índole que, con una voluntad pretendidamente divulgativa, mezclan y distorsionan todo tipo de tópicos vagos, superficiales y mal fundamentados sobre filosofía y religión, construyendo una dañina mixtura que convierte a la filosofía en vacua autoayuda, y a la historia de las ideas en bálsamo de fierabrás.

Retornando a la exposición de Liaño, la concepción de la unidad como vacío y fundamento del Ser, que englobaría a la caverna y al Sol en una única y transustancial Unidad, permite comprender que el espacio es el *desierto* —recuérdese la primera estancia— que se presta a todos los pliegues que lo hacen significativo, y es también la Ilusión —creada por el Gran Loco y los movimientos de su nave— que se presta a todas las formas sin agotarse con ninguna, y que ese espacio-vacío-plenitud-unidad es el trasfondo último de las cosas, que carece de realidad por ser la realidad suma.

Se llega así a la pregunta suprema, límite superior e infranqueable de las filosofías y religiones: ¿por qué hay algo en lugar de nada? La respuesta se cifra, de nuevo, en una fábula: el Gran Vano, el Dios primordial, Suma de todas las potencialidades posibles y por ello también Gran Vanidoso, albergaba los Pequeños Vanos, que hartos del aburrimiento de Lo Mismo, y para divertirse, dieron lugar a los números y sus relaciones, de los cuales surge la extensión. En su expansión, se produce la Gran Confusión, el Gran Caos y la Gran Guerra, de cuyos

movimientos nació el Tiempo. Preguntar si todo ocurrió por necesidad o por azar es un absurdo. En esta fábula, Liaño se muestra como un nuevo Platón, y así como el filósofo ateniense formulaba un mito allí donde la dialéctica alcanzaba sus límites últimos, y de este modo el mito cumplía en su pensamiento la función de expresar las verdades que los modos racionales de expresión podían apuntar pero no alcanzar plenamente, así Liaño, fiel por otra parte a la propia idea expresada en otras estancias de que la Verdad se alcanza antes poética que racionalmente, condensa en esta fábula las respuestas últimas sobre la razón de ser del Ser que la razón por sí sola no puede razonar.

Como se recordará, la experiencia del mundo sólo puede volverse *conocimiento* mediante su referencia a una idea previamente existente. Pero en esta fábula se afirma que las ideas son también ficciones con las que los Pequeños Vanos intentaron en un primer momento cosmogónico hacer *significativo* al Gran Vano, con lo que dieron origen al movimiento expansivo del mundo, que tanto recuerda a las ideas de Plotino. El sentido último del ser es por tanto salir del Vacío e inyectarse en el *lugar*, que lo aloja y lo deja ver. El Ser, por tanto, no sería nada sin los lugares, así como la Verdad no sería nada sin las ficciones. Por tanto, la existencia de un orden perfecto, de una estructura y sistema totales, es una ilusión más de la caverna, un juego que demasiados filósofos han tomado demasiado en serio.

Este afán excesivo de sistematismo no es para Liaño sino otra de las formas que reviste la inagotable estupidez humana, que trata de imponer sus modos de ver en vez de permitir el libre despliegue del ser. Pero de ello resulta que el Tiempo, en el que el ser se despliega, es una ficción más, y que el Gran Vano es, finalmente, Eros, marco y encuadre

del Amor, el impulso mecánico de un sujeto por los objetos que pueden aplacar su vacío y su sed de ser, por los rasgos morfológicos del objeto, y por la geometría y álgebra del espacio en el que el objeto amado suscita el impulso erótico. La realidad es un *momento* y un *modo* de la ficción, y recibe su esencia del mito, del relato, de la novela, por lo cual las cosas son solamente préstamos de ficciones, sustentadas por el Vacío del Tao.

Con este lenguaje encendido y vibrante Liaño logra enlazar todos los temas que habían tenido cabida en las estancias precedentes. El amor, la ficción, el lugar del ser, la verdad, encuentran su armonización suprema, y los libros de plomo del Sacromonte fueron el primer motor que posibilitó el juego del pensamiento, y que le ha conducido a conocer el fundamento último del ser. Y es que, en última instancia, nada diferencia a los plomos, en cuanto ficciones, del resto de realidades que pueblan, aplacan y hacen habitable el vacío. *Los Juegos del Sacromonte* son sólo un juego más del hombre sobre la superficie del mundo.

Por ello concluye Liaño esta trascendental estancia con una invitación, como la de Platón en las *Leyes*, a que el ser humano se entregue a los juegos más hermosos. Sólo así la existencia se tornará digna de ser vivida, y en su jugar se desplegará la Verdad en el lugar de las ficciones.

Como ya hemos apuntado, en esta estancia de la Verdad Liaño logra fundir concepciones, lenguajes y tradiciones filosóficas dispersas en el espacio y el tiempo, y en principio ajenas y hasta contradictorias entre sí, hasta crear un texto trascendentalmente Ecléctico, en el mejor sentido del término. No podía ser de otro modo, pues la fuerza del Eros impulsa a romper los cerrados límites categoriales también en la filosofía. De este modo, Platón, Lao Tsé, Nagarju-

na, Nietzsche, Heidegger, Gorgias, Wittgenstein, Bruno, Heidegger, Pitágoras, Kant, y un largo etcétera, se funden y confunden para dar lugar a la intuición de la Verdad. Y a la sombra de todos ellos, Don Quijote, caballero supremo de las ficciones, libra su victorioso combate.

La afirmación de que la realidad es el resultado de la interconexión del sol y la caverna, de la idea y la materia, del ser y el vacío, del ser y el lugar, analizada con extrema tensión filosófica en esta estancia de la Verdad, ofrece la clave de la inmediata *Estancia de las miradas*. En ella se aplican las reflexiones precedentes sobre la Verdad al análisis de la estética de la mirada occidental y oriental, enfrentadas en la Alhambra de Granada: la del palacio de Carlos V y la del palacio árabe. El resultado es deslumbrante. El palacio cristiano, compacto, cúbico, geométrico, cristalino, racional, de rico material, geometría cerrada, exterior, resulta ser el resultado de la mirada del sol, de la idea, de la razón heliaca occidental, la mirada de la Idea, exacta rigurosa, ordenadora, apolínea, se contrapone al juego de fondos y espacios, a la descomposición del plano que lleva al vagar de la mirada, al predominio del interior rítmico y expansivo, formado por añadidos y ansioso de ellos, plano de ficciones, arabesco y andariego, como el Quijote, que impide una mirada unitaria e instantánea, que como un arabesco se expande desde un centro invisible, espacio algebraico trazado sobre el seco, desértico yeso, y que lo identifica con el espacio de las ficciones, de la caverna, de la razón espelaica, los mismos principios que rigen la lengua árabe y su música. La mirada árabe, desierto de espejismos, del que emergen las cosas como efímeras adherencias que cubren el ser como la arena cubre el suelo del desierto. Enfrentadas así la forma visible homomorfa frente al espejis-

mo heteromorfo, en el cruce entre ambas miradas se encuentra *Los juegos del Sacromonte*, pero también las Meninas, cumbre de la pintura universal y quintaesencia del Barroco como cruce, juego y laberinto de miradas, obra que Liaño analiza de un modo que va más allá de Foucault y del que logra ofrecer, al igual que con el Quijote, una clave novedosa de su universalidad.

Todo lo antedicho vuelve a cruzarse en la *Estancia de la Risa*, en la cual, bajo la apariencia de una nueva fábula, Liaño sintetiza y eleva los temas antes tratados a una nueva altura. El soñante se zambulle en el *estanque de las Especulaciones*, en cuyo fondo se encuentra un bosque en el que un gnomo desarrolla una reflexión sobre Dios. El Dios de la Palabra y el Amor, el Dios cristiano, ahogado su mensaje entre odios y morales hipócritas. El Dios del Libro, el Dios del pueblo (judío), deben ser sustituidos por el Dios de la Ciega Fatalidad, el Destino, cuya certeza conduciría al disfrute de la vida y el desarrollo de la Inteligencia. Conclusión paradójica y falaz, pues si todo está predestinado, también lo está tal reflexión, y si todo es azaroso, tal reflexión será vana. El bosque se transforma en un desierto de luz en el que atraca la Nave de los Locos, del que desembarca el Gran Loco, quien narra otra fábula sobre los habitantes de la Gran Isla, los patatonios y los lechugonios, adoradores de la patata y la lechuga, cuyas costumbres, vestiduras, creencias y acciones les llevan a enfrentarse continuamente. Una propuesta de armonizar ambos credos conduce a una guerra aún más cruenta, que desemboca en una guerra mundial. Agitado por esta energía, el desierto empieza a deformarse, lo que conduce a una disolución general del Universo en una Gran Carcajada cósmica, pareja a la del brahmín del cuento de las hormigas. Todo el devenir universal, sus formas y

apariencias, retornan a su inicial vacuidad tras haber asistido al despliegue de maravillas y pesadillas incontables. No aclara Liaño, sin embargo, si de algo de ello quedará *memoria*.

Todo el irónico y pesimista fatalismo que encierra esta fábula sobre la Humanidad es mucho más radical que cualquier obra posterior de Liaño, progresivamente volcada hacia una reconciliación entre el pensamiento y el mundo y hacia una orientación filosófica alejada de los espejismos románticos e idealistas. Quizá por ello, porque el contenido de esta fábula será desmentido con el paso de los años y las obras, Liaño escoge nuevamente la forma de la fábula, para llevar al extremo las premisas esenciales de *Los Juegos del Sacromonte*: la historia humana, con todo su ilimitado aparato de glorias, miserias, ambiciones, disfrutes, fracasos, arquitecturas, ruinas, etcétera, no es más que una gigantesca ficción en la que el ser y la nada parecen gastar una cósmica broma a costa de la fatua y desconcertada Humanidad. Pero el tono de esta fábula, impregnado de un gnosticismo aparentemente nihilista, es en realidad la consecuencia extrema de las implicaciones últimas de los conceptos de verdad y ficción elaborados a lo largo de toda la obra. El mundo, como en la *remeatio* neoplatónica, deshace sus pompas en el vacío del que surgió, y el fuego heraclitano incendia y consume lo real, que, como los literatos españoles del Siglo de Oro supieron expresar con barroca lucidez, apenas es más que un teatro de ficciones.

REFLEXIONES FINALES

Como el *Aleph* borgiano, *Los Juegos del Sacromonte* es un libro que contiene al universo, sin ser contenido ni siquiera por sí mismo. Por ello las pá-

ginas precedentes son únicamente uno de los posibles acercamientos al inagotable sentido de una obra cuya estructura refleja y asume el modo de ser que ella misma predica sobre la realidad. Cada estancia delimita y perfila un lugar que acoge uno o varios modos de ficciones. El libro es desierto de páginas que construyen un laberinto de palabras, en el que su autor, eco de aquel que con su escritura da vida a las ficciones del mundo, conduce al lector hasta la cámara en la que habita el Minotauro de la Verdad.

La metáfora arquitectónica del laberinto es la clave de la estructura última de *Los Juegos del Sacromonte*, que no es otra que la de una iniciación a los *mysteria* de la filosofía. Cada estancia plantea una prueba al lector. Las dos primeras, cual fieros guardianes de un templo que tratasen de alejar al profano, concentran una exigencia y una dificultad tales, que sólo aquel ávido de conocimiento traspasará su umbral en busca de las respuestas. Pero la lógica de los capítulos siguientes tampoco es especialmente fácil. Los cambios *aparentes* de objeto, tono, forma y estilo actúan como un filtro para el lector superficial o impaciente, y sólo el que supere las pruebas que en cada uno de ellos se encierra será capaz de acceder a los arcanos y juegos que encierran los últimos capítulos, y llegará al *lugar* de la Verdad transportado por las alas del pensamiento y las ficciones.

Pero entonces, ¿qué es este libro? ¿Qué forma tiene? Nada más sencillo que responder ahora a esta cuestión. El libro adquiere la forma de cada una de las estancias que lo componen. Es una *nave* de palabras en las que el *Gran Loco*, reflejo y autor del autor, escribe todo el libro. Pero es también un juego de *miradas*, y de *escrituras*, y un *desierto* en el que el pensamiento traza mediante la escritura efímeros trazos que van dando rostro a lo que, antes

de ser escrito, sólo era un vacío anhelante de signos, como es la página en blanco, y que cada palabra va convirtiendo en un *laberinto* de ficciones. Y es también una torre de conceptos en la que el *caballero de los libros* encuentra su *verdad*, y es juego de juegos que la *Risa* disuelve. Y es laberinto de escritura trazado con la negra arena de la tinta sobre el vacío desierto. Y es caverna de palabras que alumbran ficciones y verdades.

La estructura de *los Juegos del Sacromonte* es, por tanto, la de un juego, el juego supremo, juego hermético en el que cada parte refleja y contiene el todo, en una partida que juegan las ideas y conceptos que lo vertebran, los cuales, como árboles cuyas ramas se expanden, abrazan y confunden, acaban generando un bosque en el que, cual hormiga de la fábula brahmánica, el lector se desplaza en busca del lugar de la Verdad, sin saber, hasta el final, que se encuentra desde siempre habitando el lugar de las Ficciones, que no es más que una parte del juego en el que el Ser encuentra sus *lugares*.

Estas son algunas de las reflexiones que *Los Juegos del Sacromonte* han despertado en mí. Como están expresadas con palabras, sólo han cabido en ellas lo que las propias palabras pueden reflejar y atrapar. Pero en las páginas del libro aletean y anidan otras muchas aves que las redes de mi lenguaje no pueden atrapar; y que sin embargo están prendidas de las palabras del propio libro, cuya singularidad, lejos de atenuarse, se ha acrecentado con el paso del tiempo. La imparable especialización académica ha contribuido a dividir los campos del conocimiento en compartimentos estancos que pocos se atreven a franquear. La interdisciplinaria se entiende casi exclusivamente como colaboración entre estudiosos, pero la mayor parte de las ocasiones termina por provocar una fragmentación del punto de vista que conduce a un diá-

logo para sordos. Liaño, por el contrario, y como será una de las características de toda su producción intelectual, exhibe un profundo conocimiento de numerosos campos del saber; y una capacidad insólita para establecer nuevas conexiones entre realidades antes separadas, cualidades que, añadidas a las que hemos ido desglosando en las páginas precedentes, convierten a este libro en una de las obras más originales y desconocidas del siglo XX.