

Zeitschrift: Hispanica Helvetica
Herausgeber: Sociedad Suiza de Estudios Hispánicos
Band: 20 (2010)

Artikel: Álvaro Cunqueiro : la aventura del contar
Autor: Álvarez, Marta
Kapitel: 4.: Las metanovelas cunqueirianas
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-840915>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 16.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Se va pues más allá de las posibilidades de la *mise en abyme*, que se limita al nivel diegético (Dällenbach 1977: 70-74). Señalaré sin embargo igualmente la presencia de este artificio en las novelas de Cunqueiro, para poner en evidencia hasta qué punto la autorreflexión contenida en los textos es figurativizada y no digresiva. Elijo una definición de *mise en abyme* que concede la libertad de considerar como tal fragmentos del enunciado caracterizados por su narratividad así como otros que carecen de este rasgo. Entiendo pues como *mise en abyme* un reflejo dentro de la obra: «*un énoncé qui renvoie à l'énoncé, à l'énonciation ou au code du récit*» (Dällenbach 1977: 62). Los ejemplos que identifico en las novelas del autor gallego pueden ser resumidos a *mise en abyme* de la enunciación y del código, al remitir la propia trayectoria de los personajes a lo que se juega entre más altas instancias textuales.²²

La condición metaficcional de un texto pone en evidencia su condición de artificio, convirtiéndose la obra en una reflexión sobre su propio estatuto y sobre la fundamental relación entre ficción y realidad. Me interesa profundizar en este fenómeno, pero puede que resulten más claros mis argumentos partiendo de un ejemplo bien concreto de este modo literario: las novelas de Álvaro Cunqueiro.

4. LAS METANOVELAS CUNQUEIRIANAS

Parece lógico que llamemos *metanovela* a la novela que se caracteriza fundamentalmente por su carácter metaficcional. Casi al final de

²² Lucien Dällenbach previene contra el peligro de alegorizar el texto y recomienda dos principios hermenéuticos que guíen la lectura: «*Le premier, traditionnel [...] prescrit de reconnaître que c'est l'ensemble du texte qui donne sens à chacun de ses segments et que l'on ne saurait par conséquent attribuer valeur réflexive à telle ou telle séquence à moins d'y être autorisé par la totalité du récit. / Le second, qui lui est complémentaire, engage à ne pas pratiquer d'allégorie réflexive sur des textes où la réflexivité ne se trouverait pas thématisée et ne donnerait point la garantie d'une certaine systématicité*» (Dällenbach 1977: 70), comprobaremos en breve que la tematización y sistematización que exige Dällenbach están muy presentes en los textos cunqueirianos.

esta introducción, remito al comienzo de la misma, a las páginas en las que postulaba la inserción de Álvaro Cunqueiro en el contexto literario que le es propio, el de la narrativa española de los años 60-70. Valorizaba entonces el punto de vista de aquéllos que consideran a nuestro autor como un precursor. Creo que, en efecto, el mindoniense merece ser reconocido como tal no sólo por su reivindicación de la fantasía en un momento en el que ésta se encontraba un tanto relegada de las principales tendencias narrativas, sino, sobre todo, por la reflexión metaficcional –por la obsesión metaficcional– que recorre cada una de sus novelas y que se impondría como uno de los elementos más caracterizadores de la narrativa española, al menos en el período que corresponde a los últimos diez años de actividad de nuestro autor como novelista.

Gonzalo Sobejano (2003: 173) emparenta las novelas del gallego a la literatura «meta», aunque sea de una manera más bien vaga, al considerar algunas de ellas, junto con las de otros autores, «más como novelas escriptivas que como metanovelas». Recordemos que para el autor metanovela es «aquella novela que ante todo se refiere a sí misma como proceso de escritura, de lectura, de discurso oral, o como aplicación de una teoría exhibida en el propio texto» (Sobejano 2003: 172). Las novelas de Cunqueiro pertenecen sin ninguna duda a la categoría de metanovela tal como la entiende Sobejano. Me interesa especialmente el aspecto metaficcional de estos textos, ejemplo de una literatura empeñada en mostrar que es literatura. No se trata únicamente del o de los narradores, que adoptan en ocasiones una máscara autorial o que intervienen en repetidos enunciados metanarrativos. La institución del pacto de lectura de las novelas pasa casi siempre por la destrucción de la ilusión ficcional para reinstaurarla a continuación y convertir tal restauración en una verdadera declaración de principios poéticos. Es fácil entonces reconocer en cada una de las novelas del mindoniense el especial pacto narrativo que Antonio Gil González considera propio de las novelas metaficcionales, y que contiene una nueva cláusula que «resalta la artificiosidad de la novela, pero sin alterar su sustancia ni su funcionamiento. No necesitamos ya la *suspensión de las condiciones de verdad* para *creer* en la ficción narrativa; la sabemos ficción, pero el *juego* funciona y nos divierte igualmente» (Gil González 2001: 80, la cursiva es del texto).

Ana María Dotras resume así algunos de los temas tratados por las novelas de metaficción, –todos ellos se encarnan en las novelas cunqueirianas, especialmente en la última–:

[...] el problema de la autoría, el proceso creativo, la naturaleza de la ficción, las convenciones literarias, diversos procedimientos narrativos, la génesis, funcionalidad e independencia del personaje literario, la identidad y credibilidad del narrador, el funcionamiento de la imaginación, la inspiración artística, el acto de leer, los límites de la realidad y la ficción o la autonomía del mundo creado frente al mundo real (Dotras 1994: 80-81).

La reflexión metaficcional cunqueiriana está muy presente desde el nivel diegético; todas las novelas ofrecen claros ejemplos del tipo que Antonio Gil (2005: 17) llama *metaficción narrativa*. La propia diégesis de las novelas, de todas ellas, se forma por la acumulación de situaciones comunicativas fácilmente identificables con las literarias. La mayoría de sus protagonistas son grandes fabuladores, hasta el punto de que casi todas las novelas se resumen a una serie de actos de narrar. Su interés fundamental, así como el de gran parte de los personajes cunqueirianos, es la producción y recepción de ficciones. Los pocos que no comparten esta inquietud se ven de alguna manera confrontados con el tema. Podemos hacer un rápido repaso:

- *Merlín*, Felipe cuenta su vida, ¿qué son sus años con Merlín más que un sucederse de historias? ¿Qué son sus años en Termar más que un almacenar historias? La novela contiene todas las modalidades: las que cuentan los personajes que llegan a Miranda, las que se venden (orales y escritas), las que lee el propio Felipe, las que cuentan los peregrinos en Termar, y, por último, el relato sobre Merlín que lee Míster Craven en la edición castellana.
- *Sochantra*, podríamos formular la misma pregunta, pues igualmente los años que el sochantra pasa fuera de su casa pueden resumirse en un ensartar historias y más historias: las de los difuntos, que noche tras noche ha de escuchar el sochantra hasta llegar al hastío. La que representa la hueste de difuntos, *Romeo y Julieta eternos enamorados*, ante un público que no pide más que sentirse transportado a otra realidad.

- *Ulises*, el auténtico aprendizaje del marino cunqueiriano es el de narrar. Tendrá buenos maestros en Ítaca y en el barco en el que se enrola para hacer honor a su nombre. La travesía ve seguirse una tras otra las historias de los marinos y Ulises aprenderá bien la lección, como lo demostrará en Paros, donde sabe como nadie mantener en vilo a un auditorio.
- *Sinbad*, el más quijotesco de los personajes cunqueirianos, convierte la cuestión del creer en su caballo de batalla, enfrentado en ocasiones a un público resistente al encanto de sus ficciones. Sinbad cuenta y fabula, y es feliz sabiéndose escuchado, su final llegará cuando quiera llevar a la práctica sus fabulaciones, olvidando que la ficción tiene sus propias reglas.
- *Orestes*, el personaje que da título al libro se sabe personaje de tragedia. En la novela cunqueiriana lo es por partida doble, ya que dentro del texto asistimos a la redacción de la obra de teatro que inmortalizará la historia de Micenas. Orestes es, además, el primer personaje cunqueiriano que sufre de un importante problema identitario. La fabulación será el remedio que aplique a ese problema, haciéndose pasar por otros olvidará por un momento que es Orestes, que ser Orestes duele tanto.
- *Fanto*, el complemento y el contrario de Orestes. Obligado durante su juventud a hacerse pasar por un sinfín de caballeros, lo único que quiere es ser él. Siguen hilvanándose las historias, las de los diferentes personajes que Fanto encarna primero, las que protagoniza el propio Fanto después, él mismo es ya toda una leyenda que ha pasado a la posteridad y cuya fama exige que su historia sea contada.
- *Cometa*, en la última novela cunqueiriana Paulos se muestra perfecto heredero de todos sus antecesores, de los incansables contadores de historias y de los problemas que acuciaban a Orestes y a Fanto. Paulos es un creador, es un narrador, y es también un inadaptado que busca a través de sus fabulaciones su lugar en la sociedad, así como su propia identidad.

A ello se une la exhibición de la función de control por parte del narrador extradiegético y la presencia explícita de una voz autorial que desde la primera página establece el especial pacto narrativo con su interlocutor, se puede por tanto afirmar que está igualmente pre-

sente la *metaficción discursiva*, de nuevo en términos de Antonio Gil (2005: 16). Todo ello convertirá las novelas cunqueirianas en verdaderas poéticas noveladas, y la última es una final reivindicación de los dos principales ejes de la concepción cunqueiriana del texto: la ficción y el ludismo.

Claro que es cierto que en algunas de estas novelas no aparece la figura del escritor, que inmediatamente hace gritar ¡metaficción! a críticos y teóricos; no estimo necesaria la presencia de esa figura desde el momento en que sí aparecen personajes creadores y transmisores de ficciones. La combinación de estos personajes con la presencia de una voz autorial y la conciencia textual desplegada serían suficientes para calificar la novelística del mindoniense de metaficcional. Las de Cunqueiro son sin ninguna duda de esas novelas que proclaman «esto es una novela». ²³

Se diría que afirmo entonces que los de Cunqueiro son simples juegos literarios, algo a lo que se oponía la gran mayoría de la crítica cunqueiriana, empeñada en borrar la imagen de un autor frívolo y evasivo. Lo afirmo y lo reafirmo aunque con un pequeño matiz: los de Cunqueiro son juegos literarios, desde luego no simples, y en ellos está contenido el verdadero compromiso del autor: con la literatura, con lo mejor de su tradición y con lo mejor de su vanguardia. ²⁴

²³ Según Ana María Dotras «es ésta la afirmación que se halla, explícita o implícitamente, como principal metacomentario en toda obra de metaficción, la cual surge de la necesidad de comunicar la fuerte conciencia artística del novelista» (Dotras 1994: 179).

²⁴ ¿O deberíamos más bien decir experimentalismo? Rodrigo Ródenas de Moya, siguiendo a Eco, se esfuerza por delimitar ambos conceptos, que coincidirían en la ruptura que implican, aunque ésta no sea equiparable: «Mientras que para el experimentalismo es la obra concreta el objeto de juego y de ella se extrae una poética, para la vanguardia lo es el grupo de obras, que son en todo caso ilustración de una poética previa. Aquél tiende a una provocación interna a la historia de una institución literaria (la metaficción sería un ejemplo); ésta a una provocación externa, empeñada en que la sociedad reconozca su propuesta como un insulto a las instituciones del arte o la literatura» (Ródenas de Moya 1998: 61). Sin lugar a dudas nuestro autor es experimental, pues está claro su respeto por una tradición literaria a la que rinde continuamente homenaje,

4.1. Puro juego literario

Resulta extremadamente reductor resumir en una frase toda una poética, sobre todo si se trata de una obra que se define por su hipercodificación literaria, por su complejidad y por su ambigüedad, pese a la insistencia del autor y de algunos críticos en el «contar claro y sencillo» que definiría el estilo del mindoniense;²⁵ pero estimo sin duda que el juego literario es lo más definitorio y constante de la novela de Cunqueiro.

La crítica se sintió en ocasiones en la responsabilidad de relativizar la importancia del elemento lúdico que Martínez Torrón enunció como definitorio del arte cunqueiriano. Si más arriba²⁶ me he mostrado distante con respecto a algunas de las reflexiones de uno de

incluso cuando la parodia. Sí es cierto sin embargo que algunos de los recursos que utiliza en sus novelas remiten a las vanguardias históricas, con las que su labor como poeta está en directa dependencia.

²⁵ Ramón Nicolás (1994: 105) escribe: «O noso autor reiterou frecuentes veces que el se limitaba a contar, sinxela e claramente. Concepción que nos permite achegarnos ao tema da influencia da narrativa oral na súa obra» y cita a continuación la entrevista que Cunqueiro concedió, poco antes de su muerte, a Morán Fraga «eu téñome plantexado, claro, como calquera escritor, cómo vou narrar. Entón a min ocúrreseme que o mellor é contar clara e seguido como conta o pobo... De modo que a narrativa oral galega, os contos que eu escoitei de rapaz, a maneira de decilos, a maneira de intercalar pequenas desviacións dentro do... tal, párrafos, etc., que en definitiva tenden tamén a aclarar, por un lado, e a complicar, por outro, é moi do meu gusto, e creo que é moi do gusto da xente que ten gusto de que lle contén contos». No es mi propósito desmentir la intención de entronque con la tradición oral por parte de nuestro autor, pero sí la de reafirmar la evidencia en su obra de una tradición de literatura escrita, perceptible en la utilización que el autor hace del espacio textual, algo que es muy evidente en *Merlín*, donde la historia de míster Craven (165-192), si bien es leída, reivindica su carácter de texto escrito, elaborado, llamando la atención sobre la existencia de títulos y capítulos y por la profusa utilización de la cursiva. El propio autor ha ido potenciando algunos de los tópicos con los que se lo relaciona, y que se desmienten con el simple y directo enfrentamiento con su obra.

²⁶ Ver punto dos de esta parte.

los primeros críticos cunqueirianos, manifiesto en esta ocasión mi más rotundo acuerdo con el mismo. La insistencia con la que aparece la palabra *juego* en las novelas anuncia ya que el propio texto reivindica para sí ese ludismo. El origen del rechazo crítico de lo lúdico se halla en la estrecha concepción que se tiene del juego, como el miedo a «reducir» las novelas de Cunqueiro a pura literatura parece provenir de una estrecha concepción de la literatura.

Gran parte de la subversión con la que González-Millán caracteriza la obra de Cunqueiro proviene de la reivindicación del ludismo que ésta contiene. El juego es una figura compleja, que define el carácter inevitablemente social del hombre,²⁷ pero que también le permite oponerse a las reglas con las que la sociedad termina por encorsetarlo.²⁸ Gracias al juego, por tanto, el ser humano se integra, pero también se libera, y se rebela.

El juego comprende los significados opuestos de integración / rebelión, que ponen en evidencia el contraste social / individual que caracteriza igualmente el carácter complejo de la lectura:

[...] la lecture est éminemment réflexive [...] Elle renvoie le sujet à lui-même par le détour de l'autre; elle invite donc à prolonger la lecture au-delà du livre, à se déchiffrer soi-même: «[...] En réalité, chaque

²⁷ Como podemos verlo en las respuestas que da Daniel Poyán Díaz a la pregunta «¿por qué se juega?»: -«la necesidad de afirmar el yo / -la ambición de ser el mejor / -el desafío que supone el récord o simplemente vencer la dificultad / -la esperanza y la persecución de los favores del destino / -el placer del secreto, de la ficción y del disfraz / -dar miedo o pasar miedo/ -aclarar un misterio o un enigma / -el deseo de medirse con otros en una prueba de fuerza, de habilidad, de resistencia, de rapidez, de equilibrio o ingeniosidad» (Poyán Díaz 1996: 234). Pocas, o ninguna de estas motivaciones pueden llevarse a cabo en solitario.

²⁸ Numerosos ejemplos tenemos en las novelas del mindoniense de esta doble dimensión del juego; a los que encontramos en la última se les dedicará una atención especial en este estudio, he aquí ahora simplemente uno de los más representativos: el de Egisto en *Orestes*, disfrazado de no rey, libre gracias al juego por unos instantes del destino del que se siente prisionero. Cuando los personajes tergiversan el juego, cuando lo ponen en duda o renuncian a él, están perdidos; la trayectoria del protagonista de la última novela será la prueba fehaciente de ello.

lecteur est, quand il lit, le propre lecteur de soi-même», affirme Proust dans *Le temps retrouvé*. Mais cela est rendu justement possible en raison de la communication avec l'altérité qu'autorise l'œuvre d'art (Pié-gay-Gros 2002: 35).

Darío Villanueva acierta a describir esta doble naturaleza de la lectura cuando dice que «en el lector, por el lector y desde él, se anuda el universo de las formas con el de las vivencias humanas individual y socialmente consideradas» (Villanueva 1992: 70). Tendremos ocasión de comprobar que en la última novela Cunqueiro da cuenta de todas estas complejidades gracias al importante papel que reserva a la representación del juego y de la lectura.

La teoría literaria se ha fijado en los paralelismos existentes entre el juego y la literatura (Villanueva 1992: 77 y ss): ambos crean una realidad paralela regida por reglas propias, pactadas entre los jugadores. Se ha señalado la cercanía entre el juego y el pacto ficcional: coinciden en la suspensión del descreimiento y en la aceptación de determinadas convenciones.²⁹ Aunque más arriba haya insistido en las peculiaridades de la recepción de la obra metaficcional, creo que se trata de un replanteamiento que no hace más que reforzar la idea de pacto y de juego. El lector se convierte en una instancia fundamental al tratar de este tipo de novela. Pozuelo Yvancos anuncia que con ella comienza «la hora del lector» (1993: 247) y Ana María Dotras insiste en lo que ella considera una paradoja metaficcional:

Así, la novela que se vuelve hacia sí misma también se dirige, paradójicamente, al lector, sin provocar que éste, a pesar de la destrucción de la ilusión de realidad, se distancie sino que, por el contrario, el grado

²⁹ No se limita el paralelismo al juego y a la literatura; relaciones parecidas podemos establecer entre toda manifestación artística y el juego: «La visión del arte como juego implica una concepción de la creación o, más específicamente, del proceso de creación como una actividad libre que crea, bajo unas determinadas normas y dentro de un marco espacio-temporal delimitado, un campo de expresión con el fin, no tanto de obtener un producto ajeno al quehacer mismo, sino de alcanzar el gozo que el mismo proceso de creación proporciona y que es independiente del éxito obtenido» (Dotras 1994: 190).

en que el lector se mantiene inmerso en la novela no disminuye (Dotoras 1994: 188).

Cunqueiro recrea en sus novelas las complejidades y paradojas que se asocian a la recepción literaria y sobre todo a la recepción literaria metaficcional, y ello a través de la multiplicación de los *narratarios intradiegéticos*.³⁰ En *Cometa* conocemos a un personaje que se convierte en la más completa figura de lector que ha ofrecido la narrativa cunqueiriana.

4.2. Realidad, ficción, alienación

La literatura es punto de encuentro entre ficción y realidad, instancias cuya relación se tematiza en todas las novelas cunqueirianas, al tiempo que se muestra lo permeables que son las fronteras que separan estas dos dimensiones: Cunqueiro reivindica la necesidad de la ficción, opuesta a una realidad en la que el personaje se siente insatisfecho, muchas veces alienado.³¹ En todas las novelas, especialmente en la última, esa reflexión literaria se transforma en una reflexión vital, cuya conclusión, en algunos casos desilusionada, en

³⁰ La diferencia entre *extradiegético* e *intradiegético* es una diferencia de nivel: «tout événement raconté par un récit est à un niveau diégétique immédiatement supérieur à celui où se situe l'acte narratif producteur de ce récit» (Genette 1972: 238). Partiendo de esta precisión me limitaré a distinguir un primer nivel de narración, *extradiegético* y utilizaré el término *intradiegético* para referirme al nivel o niveles que dependen de éste, de manera que si Paulos es un narrador *intradiegético*, el rey David será un narrador *intradiegético* en segundo grado. Limitaré así la terminología utilizada por Genette, que diferencia entre un nivel *extradiegético*, otro *diegético* o *intradiegético* y nivel(es) *metadiegético(s)* (Genette 1972: 238-239).

³¹ Mostrando al fin a su manera que «la ficción está rodeada de fronteras *sagradas*, que son tanto de orden *real* como de orden *representativo*» (Pavel 1997: 176), teniendo en cuenta que «Lejos de ser diáfanas y cerradas, las fronteras de la ficción se presentan accesibles por varios lados, a veces con facilidad, según los diversos tipos de exigencias que se den en cada contexto. A lo que se apela es a una actitud más flexible sobre los límites de la ficcionalidad, que no podría ser otra cosa que un mayor refinamiento de nuestra percepción literaria» (Pavel 1997: 179).

otros desoladora, encuentra compensación sólo a nivel estético. ¿Cómo reducir a su autor a un levantador de torres de marfil? Cunqueiro levanta torres –y puentes, pues hay muchas muchas torres y puentes en las novelas–, nos muestra a continuación la incapacidad de sus criaturas para habitarlas, y el sufrimiento consiguiente.

Anxo Tarrío Varela titula inspirada e inspiradoramente su libro *Álvaro Cunqueiro ou os disfraces da melancolía*. En efecto, la melancolía está presente en todas las novelas, haciéndonos recordar lo estrechas que son sus relaciones con la creación. *Cometa* nos ofrecerá la oportunidad de ver cómo la alienación y el estado melancólico en el que se halla sumido el protagonista se encuentran directamente implicados en el proceso creativo.

Algunos de los personajes creados por Paulos manifestarán su conciencia de ser personajes de ficción. La novela nos permitirá incluso asistir al desdoblamiento de su protagonista-creador, que terminará por convertirse en uno más de sus personajes. Se tensarán, a través del ya clásico motivo de la independencia del personaje literario, las relaciones entre ficción y realidad, problema al que el texto cunqueiriano dará una respuesta ambigua.

El tema de la realidad como construcción convencional aparece explícitamente tratado en la novela, mostrando la presencia de una dominante ontológica que los teóricos reconocen como propia del posmodernismo. Domingo Ródenas de Moya (1998: 112) parafrasea acertadamente a Ronald Sukenick para concluir que: «La enseñanza que pueda proporcionar la ficción literaria autorreferencial no puede ser sino enseñanza sobre la ficción de la realidad». El propio teórico y crítico se ocupa de la polémica que surge a la hora de definir y delimitar Modernismo y Posmodernismo en su estudio de la novela española de vanguardia, en donde observa «la curiosa propiedad de anticipar la dominante ontológica que habría de caracterizar a la novela posmoderna» (1998: 110). Me atrae especialmente este trabajo por mostrar la dificultad de establecer categorizaciones absolutas y por subrayar las indudables conexiones entre modernismo, vanguardia y posmodernismo, partiendo de una dominante autorreferencial que caracterizaría el arte del siglo XX y que «acentúa las preocupaciones epistemológicas (sobre todo en el Modernismo) u ontológicas

(especialmente en el Posmodernismo) que se detectan en todas las manifestaciones del pensamiento contemporáneo».³²

La obra de Cunqueiro constituye un puente entre las dos épocas a las que se refiere el teórico y crítico, y en ella están presentes esas inquietudes epistemológicas y ontológicas, que se expresan de un modo claramente autorreferencial.³³ Me interesará cómo todo ello se

³² Gil González (1999) hace reflexiones parecidas refiriéndose al ámbito de la novela y a la supuesta muerte de la misma anunciada a comienzos del siglo XX: «en aquella mutación [la que vive la novela en el primer tercio del siglo XX] la novela abandonó la representación verosímil del mundo como seña de identidad para adoptar las de la introspección subjetiva, la clausura de sus universos narrativos y la indagación formal y autorreflexiva; proclamó la primacía de la *dicción* sobre la *ficción*, de la *diégesis* sobre la *mimesis*, del *discurso* sobre la *historia*. Cuando mediado el siglo se reflexiona sobre la situación del género, se revela la extendida percepción entre escritores, pensadores y narratólogos de que éste atraviesa una época de cambios trascendentales centrados en la subjetivación y el carácter antinovelesco y autorreferencial de la escritura narrativa contemporánea».

³³ El interés por definir el posmodernismo ha reavivado un interés paralelo por definir el modernismo. Los trabajos de Nil Santiáñez (2002) y Domingo Ródenas (1998) se plantean esas cuestiones, y deparan algunas sorpresas, describiendo por ejemplo el último el modernismo español en términos que se relacionan normalmente con el posmodernismo. En lo que se refiere a la crítica de la narrativa española prima la falta de consenso, algo que no ha de extrañar dado que ni siquiera éste existe en lo que respecta a los términos empleados: posmodernidad-posmodernismo, posmoderno-posmodernista, empleados como sinónimos y como términos que designan conceptos diferentes. Me limito ahora a constatar la dificultad de delimitar la época y los criterios que con el posmodernismo se relacionan, si contrastamos tres estudios de tres décadas diferentes: los de Gonzalo Navajas (1987), Vance R. Holloway (1999) y María del Pilar Lozano Mijares (2007). Tal vez porque, como dice Lozano Mijares, «carece de un proyecto único, es irreductible a una tendencia clara y uniforme» (123), aunque sea cierto que un paradigma se va instalando, basado en elementos como la autoconciencia, la parodia, el pastiche o la banalización de herramientas consideradas en otros momentos de vanguardia. Sin duda la distancia histórica nos permitirá definir con mayor claridad la estética de las últimas décadas.

refleja en la última novela: *Cometa* rompe el molde de la novela cunqueiriana y confirma que es el testamento novelístico de su autor, una novela de cierre y de síntesis. Todas las otras novelas están contenidas en *Cometa* y se hallan superadas por ella. Encontramos en el texto las constantes cunqueirianas, llevadas a su grado extremo y, me arriesgo a decir, perfecto.

