



LOS
IN-
SOSPECHABLES

EL GRAN JUEGO Y OTROS TEXTOS
(SELECCIÓN DE PROSA Y POESÍA)



vanilla planifolia

D
Literatura
UNAM

LOS
IN-
SOSPECHABLES

DIRECCIÓN LITERARIA
Philippe Ollé-Laprune

DIRECCIÓN EDITORIAL
Rodrigo Fernández de Gortari

DISEÑO DE PORTADA E INTERIORES
Tres laboratorio visual | Jorge Brozon Vallejo

FORMACIÓN DE INTERIORES
Vanilla planifolia

1ª edición: noviembre de 2017

TÍTULO DE LA EDICIÓN ORIGINAL
Œuvres complètes de Roger Gilbert-Lecomte
Tome I: Prosés. © Éditions Gallimard 1974. Édition de Marc Thivolet.
Tome II: Poésies. © Éditions Gallimard 1977. Édition de Jean Bollery.

Sur La Vie L'Amour La Mort Le Vide et Le Vent
D.R. © 1934, Antonin Artaud

D.R. © 2017, Éditions Gallimard
5 Rue Gaston Gallimard, 75328, Paris, France

Gilbert Lecomte: du Simplisme au Grand Jeu
D.R. © 2016, Philippe Ollé-Laprune

TRADUCCIÓN | © 2016, Raúl Falcó Labaume

Co edición UNAM-Dirección de Literatura / Vanilla planifolia

D.R. © 2017, Vanilla planifolia, S.A. de C.V.
ISBN: 978-607-96636-9-8

D.R. © 2017, Universidad Nacional Autónoma de México
Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán
C.P. 04510, Ciudad de México
Coordinación de Difusión Cultural
Dirección de Literatura
ISBN: 978-607-02-9805-9

Esta edición y sus características son propiedad de la Universidad Nacional Autónoma de México y de Vanilla planifolia. Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio, sin la autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales.

La traducción de este libro fue realizada gracias al Programa de Apoyo a la Traducción (PROTRAD 2015) de la Secretaría de Cultura del Gobierno Federal.

Este libro fue publicado en el marco del Programa de Apoyo a la Publicación de la Embajada de Francia en México | IFAL.

www.vanillaplanifolia.com | info@vanillaplanifolia.net

IMPRESO EN MÉXICO | PRINTED IN MEXICO

EL GRAN JUEGO Y OTROS TEXTOS
(SELECCIÓN DE PROSA Y POESÍA)

ROGER GILBERT-LECOMTE

SELECCIÓN Y PRESENTACIÓN | PHILIPPE OLLÉ-LAPRUNE

SOBRE LA VIDA EL AMOR LA MUERTE
EL VACÍO Y EL VIENTO | ANTONIN ARTAUD

TRADUCCIÓN | RAÚL FALCÓ

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	15
<hr/>	
GILBERT-LECOMTE: DEL SIMPLISMO AL GRAN JUEGO	
PHILIPPE OLLÉ-LAPRUNE	
(PROSA)	
NOTA DEL TRADUCTOR	25
EL GRAN JUEGO	27
<hr/>	
PREFACIO AL PRIMER NÚMERO DE EL GRAN JUEGO	29
LA FUERZA DE LAS RENUNCIAS	33
PRECISIONES O ROMPE-DOGMAS	
(EN COLABORACIÓN CON RENÉ DAUMAL)	45
LA MUERTE DE LAS ARTES DESPUÉS DE RIMBAUD	49
LA PROFECÍA DE LOS REYES MAGOS	57
LA HORRIBLE REVELACIÓN... LA ÚNICA	59
LA DIALÉCTICA DE LA REVUELTA	
(EN COLABORACIÓN CON RENÉ DAUMAL)	75
REVELACIÓN-REVOLUCIÓN	79
EL PSICOANÁLISIS Y EL GRAN JUEGO	81
PSICOANÁLISIS	85
EL TABÚ SEXUAL	89
EL HECHO RELIGIOSO	
A TRAVÉS DE LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD	93
INTRODUCCIÓN A LA	
“CORRESPONDENCIA INÉDITA DE ARTHUR RIMBAUD”	97
EL SEÑOR MORFEO: ENVENENADOR PÚBLICO	107
SIMA, LA PINTURA Y EL GRAN JUEGO	121
<hr/>	
STOP PERO QUE...	123
EL ENIGMA DEL ROSTRO. EXPOSICIÓN DE CARAS HUMANAS...	125

LO QUE DEBERÍA SER LA PINTURA. LO QUE SERÁ SIMA	127
LO QUE VE Y LO QUE HOY SIMA DA A VER	135
SIMA, LA PINTURA Y EL GRAN JUEGO	137
RENÉ DAUMAL. NACIDO EN 1908	143
EL CINE, FORMA DEL ESPÍRITU	149
<u>TERROR SOBRE LA TIERRA O LA VISIÓN POR LA EPÍFISIS</u>	<u>159</u>
NOTAS DIVERSAS	161
NOTAS DE A BORDO	167
AL FONDO DE TODO	169
MEJORÍA	171
NOTAS PARA EL UNIVERSO DE LOS MITOS	173
MEDITACIONES	175
TEXTOS	179
EL ÉXTASIS	181
LA VISIÓN POR LA EPÍFISIS	183
PROBLEMA Y PARÁBOLA	187
LA UNIÓN EN POS DEL SUEÑO UNIVERSAL	189
LOS SENTIDOS DE SER	191
LA GRIETA	193
<u>PSICOLOGÍA DE LOS ESTADOS. METAFÍSICA EXPERIMENTAL</u>	<u>203</u>
PSICOLOGÍA DE LOS ESTADOS. METAFÍSICA EXPERIMENTAL	205
METAFÍSICA DE LA AUSENCIA	209
LA CATÁRTICA DE LA NADA. LA SUBLIMACIÓN DEL ANTEROS	211
PSICOLOGÍA	215
NOTA SOBRE LAS RELACIONES ENTRE	
LA ESTÉTICA Y LA PARAMNESIA	219
CIENCIAS	221
<u>ETERNIDAD TU NOMBRE ES NO</u>	<u>225</u>
EL DEVENIR DEL ESPÍRITU HUMANO	227
SÍNTESIS DEL DEVENIR	237
<u>RETORNO A TODO</u>	<u>239</u>
FIN DE LA ERA CRISTIANA. NACIMIENTO DEL TERCER HOMBRE	241
EL PROBLEMA DE LA EXPRESIÓN	245

VOCABULARIO	247
EL DOBLE HERMETISMO	249
EL SENTIDO DE LA CREACIÓN	251
EL PROBLEMA DE LA EXPRESIÓN TOTAL EN LA DURACIÓN	253
LENGUAJE, ESTÉTICA	255
NOTAS PERSONALES	257
LA REVELACIÓN DE LA TERCERA HORA	259
EL MISTERIO DE LA TRINIDAD	261
EL TERCER NACIMIENTO DEL HOMBRE	263
EL FUNDAMENTO DE LA TERCERA MORAL	265
ACTO DE DESPOSESIÓN (TENSIÓN)	267
RAZÓN-SISTEMA-CHOQUE DEL CAOS	269
NOTAS DIVERSAS	271
HISTORIA DEL ESPÍRITU HUMANO	275
MUERTE POR ABSTRAER	279
LA DIALÉCTICA, FUERZA DEL ESPÍRITU	283
SÍNTESIS DIALÉCTICA, REDUCCIÓN DE LAS ANTINOMIAS	285
EL VACÍO LLENO	287
LA OBRA EN ACTO	289
FUNDAMENTOS DEL PODER SOCIAL	291
CREADORES Y PRODUCTORES	297
MAGIAS	299
<u>NOTAS DIVERSAS. FRAGMENTOS</u>	<u>303</u>
VALOR DEL ARTE	305
SADE, MOMENTO ASCÉTICO	309

(POESÍA)

<u>LA VIDA EL AMOR LA MUERTE EL VACÍO Y EL VIENTO</u>	<u>313</u>
---	------------

SOBRE

<u>LA VIDA EL AMOR LA MUERTE EL VACÍO Y EL VIENTO</u>	<u>311</u>
---	------------

ANTONIN ARTAUD

<u>LA VIDA</u>	<u>319</u>
LA BUENA VIDA	321

LA VIDA EN ROSA	323
HISTORIA SOMBRÍA	325
EL DRAMA EN UNA CONCIENCIA INFANTIL	327
SALIDA EN FALSO	329
EL CANTO MALICIOSO DE LA RATA	331
POESÍA IMPURA	333
EL SEÑOR CANGREJO, ESE HOMBRE CANDADO	335
CANCIÓN FRANCESA	337
LA VIDA ENMASCARADA	341
<hr/>	
EL AMOR	343
EL ARTE DE LA DANZA	345
HACER EL AMOR	349
CONSAGRACIÓN Y MASACRE DEL AMOR	353
<hr/>	
LA MUERTE	359
UNA TARDE	361
AUSENCIA VORAZ	363
SUPOSICIONES MORTALES	365
LA CABEZA AL REVÉS	367
EL ALA DEL DORMIRSE	369
EL HIJO DEL HUESO	371
<hr/>	
EL VACÍO Y EL VIENTO	375
NO LE TEMO AL VIENTO	377
EL VIENTO DE DESPUÉS. EL VIENTO DE ANTES	383
<hr/>	
EL ESPEJO NEGRO	385
CANTO DE MUERTE. CRISTAL DE HURACÁN	387
EN LOS OJOS DE LA NOCHE	389
LA SANTA INFANCIA O SUPRESIÓN DEL NACIMIENTO	391
DUELO DE AZUL	393
EL CANTO DEL PRISIONERO	395
QUIERO SER CONFUNDIDO O LA PAUSA DEL PROFETA	397
TESTAMENTO	399

POEMAS	401
REVUELTA	403
FLORES EN MI TUMBA	405
ILUSIÓN	407
LAS REMEMBRANZAS	409
INMOVILIDAD	411
VÉRTIGO	413
ΘΕΟΣΟΦΙΑ	415
TÉTANOS MÍSTICO	417
CANTILENA DE LOS SOLES MUERTOS	421
EL SOPLO UNIVERSAL	423
LAS VISIONES	425
TABLILLAS DE UN VISIONADO	429
EL TORO NEGRO	431
LOS DIOSES MANCOS	433
HOMENAJE FRATERNAL O LA BESTIA INMUNDA	437
LA NOCHE Y LA FIEBRE	439
YO Y YO	441
SUEÑO DE MUERTE	443
BIBLIOGRAFÍA	445

PRESENTACIÓN

GILBERT-LECOMTE:
DEL SIMPLISMO AL GRAN JUEGO

PHILIPPE OLLÉ-LAPRUNE

ÉSTA PODRÍA SER UNA DE ESAS HISTORIAS QUE SE VEN FRECUENTEMENTE en las pantallas: cuatro quinceañeros se encuentran en el colegio y traban esos lazos de amistad que sólo se dan en la adolescencia. Sucede en 1923, en Reims, en una clase de preparatoria del liceo “Bons enfants”. Se llaman Roger Lecomte, Roger Vailland, Robert Meyrat y un recién llegado, más maduro y serio, René Daumal. Juntos habrán de entregarse a las experiencias más radicales, llevar el sentido del humor hasta el auto-escarnio, jugar con rituales inventados y adoptar frente a la vida una postura de rebelión extrema de la que nunca se apartarán. Claro que en esta radicalidad se percibe un tufo colegial de niños mimados. Sin embargo, a causa de sus intuiciones e invenciones, sorprenden, innovan y logran hacer mella en los espíritus. El más sombrío de ellos emprende una obra literaria que lo ubica en el linaje de los poetas malditos, de los dandys finiseculares y de todos los rebeldes: Roger Gilbert-Lecomte.

Sus compañeros le tienen cierto miedo, lo cual les permite inventar una leyenda negra con prosapia. Estos jóvenes experimentan, juegan a la ruleta rusa, se sumergen en el río local, el Vesle, para mantenerse bajo el agua durante tres minutos en posición de loto... Son capaces de ingerir cualquier alcohol y frecuentan los burdeles aun siendo menores de edad. Los habita el deseo de desafiar la inteligencia que el mundo occidental ha desarrollado, oponiéndole una forma de plenitud voluntaria basada en la vacuidad del espíritu. Enaltecen la estupidéz y la simplicidad. Así, inventan un tótem, se vuelven “Fermanos” (“Phrères”), cambian sus nombres. Daumal se convierte en “Nathanael” y Lecomte en “Rog-Jarl”. Más tarde, el joven Lecomte echará mano de su segundo nombre y firmará

sus textos como Roger Gilbert-Lecomte. Adoptan la palabra “simplismo” para designar sus creencias y tratan por todos los medios de ir en contra del pensamiento que se les ha querido imponer. Declaran sus verdades sin tapujos: “La neurosis es una obra de arte fallida, la obra de arte es una neurosis vencedora”. También, exploran las visiones extrasensoriales, los estados intensos que los acercan al mundo de la primera infancia. Gustan de provocar el vacío que los colma. Son “anarquistas de la perfección”. En cuanto a la escritura, se inclinan más bien hacia la poesía y tienen predilección por las expresiones inusuales, los neologismos y, sobre todo, por los juegos de palabras y las resonancias extrañas. En esta lucha en contra de la razón, atraviesan las “estepas del gran miedo”, esa zona del espíritu que los aleja de lo razonable. De manera previsible, prueban diversas drogas y se sumergen en los abismos más profundos: éter, láudano, estricnina, cocaína y, sobre todo, heroína y opio. En Reims, en el fondo de una provincia sofocante, el joven Lecomte (que aún no ha cambiado su nombre) se abalanza sobre estas sustancias y muy pronto se las administra en cantidades fenomenales. No dejará de hacerlo hasta su muerte... Con tal de financiar su vicio, se convierte en el amante de Georges Roux, un hombre fino y letrado. Sabe que su búsqueda pasa por ahí: “ir en pos de más inconciencia y para ello, por ejemplo, aletargar la inteligencia (el opio y otras drogas son medios idóneos para lograrlo)”. Los derivados del opio no son un accidente: forman parte de un procedimiento autodestructivo profundo, fiel a una postura que sitúa por encima de todo el deseo de desafiar la razón y sus mecanismos. Incendiará las alas de ese ángel que también él es, aunque su muerte, el 31 de diciembre de 1943, no fue causada directamente por las drogas sino por el tétanos, que acabó con un organismo ya muy debilitado a causa de los abusos. Tenía 36 años...

Pero antes de la tragedia final, su trayectoria es deslumbrante. En ella, se reconocen los gestos de quien busca, tal y como Rimbaud lo había preconizado, “la confusión de todos los sentidos”. Algunos miembros del grupo se van a estudiar a París y Lecomte se queda solo en Reims. No obstante, tras

haber abandonado sus estudios de medicina, también viaja a la capital para entregarse a la aventura de la escritura y llevar una vida más excitante. Aquí también se hace de un amante, Léon Pierre-Quint, quien le permite, por lo menos al principio, financiar sus necesidades de drogas. Pero, sobre todo, se reúne con Daumal y Vailland, a los que se han unido artistas y escritores identificados con la causa del pequeño grupo. Surge la idea de una revista y, tras muchas dudas, recibe el nombre de *El Gran Juego*. Entre 1928 y 1932, publican tres números hasta la no-publicación del cuarto número. Al principio, la dupla Daumal-Lecomte funciona a las mil maravillas, gracias a un sentido agudo de la amistad y la complicidad. Sin embargo, mientras Daumal se acerca cada vez más a un mundo de meditación y sabiduría, traducido del sánscrito, Gilbert-Lecomte se sumerge en los abismos vertiginosos que provocan las drogas. El primero cuida del segundo, hasta más no poder: “Todo esto agota desesperadamente los límites de mi paciencia...”. Cada uno de ellos encuentra la manera de provocar en sí mismo el vacío y de colmarlo o vivirlo de manera original.

Estos años dan la sensación de haber sido un momento de excitación y de creatividad increíbles. Tras la Primera Guerra mundial, la juventud se entrega a experiencias frenéticas, marcadas por el descubrimiento del jazz, el whisky y la fiesta. En el mundo artístico, sobresalen las vanguardias. Los primeros que recurren al escarnio y la provocación son los miembros del grupo Dadá, reunidos en torno a Tristan Tzara. Muy pronto, hartos de los horrores de la guerra, jóvenes enardecidos tratan de otorgarle a la práctica artística un sentido libertario: en el acto creativo se halla una manifestación del inconsciente y la actividad humana consiste en facilitar la liberación del pensamiento. Para definirse, adoptan el nombre de “surrealismo”. Breton es el autor de su manifiesto, y la voluntad de reconciliar a Marx y Rimbaud en una misma doctrina le confiere una obligación de tipo político que va a marcar el movimiento y hacerlo evolucionar a lo largo de los años al tenor de las alianzas y las riñas. Porque así lo exige su aspiración vanguardista, son varios los elementos que se entremezclan y producen la dinámica del

movimiento: la noción de grupo, el sentido del humor y la relación con ciertos artistas del pasado que los definen y, a pesar de todo, les brindan una identidad anclada en la tradición... Lautréamont, Hölderlin y Novalis, Jarry y Sade...

Los jóvenes del Gran Juego también funcionan en grupo, con sentido del humor y un uso devastador de los juegos de palabras. Daumal es su líder visible y Gilbert-Lecomte su sombra inquietante, que se despliega con una obra que aborda tanto la poesía como la prosa. “El Gran Juego es entera y sistemáticamente destructivo”: con anuncios de este tipo, declaran hasta qué grado la perspectiva de su ataque no los autoriza a dedicarse a una construcción o a un proyecto destinado a desarrollarse. También aman a Jarry y a Rimbaud, a Lautréamont y a Tristan Corbière. A pesar del escarnio que usan a granel, también hay un lado serio, una búsqueda que sitúan por encima de todo: “*El Gran Juego* no es una revista literaria, artística, filosófica o política. *El Gran Juego* no busca más que lo esencial”. Algunos excomulgados del surrealismo, como André Masson, Roger Vitrac, Georges Ribemont-Dessaignes se unen al movimiento que no deja de afirmar una rebelión fundamental: “Estamos resueltos a todo, dispuestos a poner todo de nosotros mismos para, según las ocasiones, saquear, deteriorar, depreciar o hacer volar en añicos cualquier edificio social, aniquilar toda traba moral, con el objetivo de arruinar cualquier asomo de confianza personal y de abatir a ese coloso con cara de idiota que representa a la ciencia occidental acumulada por treinta siglos de experimentos en el vacío: sin duda, porque este pensamiento discursivo y antimítico destina sus frutos a la podredumbre, al persistir en querer vivir para sí mismo y por sí mismo, mientras unos cuantos dogmas estranguladores lo tienen con la lengua de fuera”. Firmado por Daumal y Gilbert-Lecomte, este texto es fiel reflejo de la postura de los miembros del grupo y, sobre todo, anuncia relaciones tormentosas con los surrealistas, más bien orientados hacia la construcción de un mundo nuevo.

Muy pronto, los dos grupos entran en contacto y los puntos de vista compartidos salen a relucir. Pero, igual de

rápido, las tensiones se manifiestan: el 11 de marzo de 1929, tiene lugar una reunión entre los miembros de ambos clanes. Los surrealistas atacan a varios jóvenes del Gran Juego, como Roger Vailland; protestan contra el uso de la palabra “Dios”, demasiado presente en la revista y, de manera general, critican el espíritu de los recién llegados a la arena de las vanguardias, demasiado orientados hacia lo espiritual. Uno de los autores del Gran Juego reacciona por vía epistolar: “Considero que la labor de dizque depuración, de dizque apuntalamiento a la que se dedican, es absolutamente contra-revolucionaria. Los condena a la impotencia y constituye el sello del movimiento surrealista (...) Son burócratas de la pureza y del juicio...”.

Más tarde, en el número 3 de la revista, Daumal publica una “Carta abierta a André Breton”. Subraya su desacuerdo en torno al materialismo, demasiado preponderante para el amo del surrealismo, pero persiste en creer que una labor compartida sigue siendo posible. Sin embargo, el menor se permite meterse con su interlocutor: “Cuídese, André Breton, de figurar más tarde en los manuales de historia literaria, ya que si aspirásemos a algún honor, éste sería el de vernos inscritos para la posteridad en la historia de los cataclismos...”.

Durante todos estos años, la vida de Roger Gilbert-Lecomte, su obra y su pasión, se fundan en este movimiento: publica sus textos en las páginas de *El Gran Juego* y algunas otras revistas, proclama el talento del pintor Sima, protesta y se enfurece, inquieta y sorprende. Pero la tensión con Daumal hasta la ruptura de 1934, la debacle de la revista y su soledad cada vez mayor, convierten su vida en una pesadilla. Algunos tímidos intentos de desintoxicación terminan fracasando. Conoce a una judía alemana, Ruth Kronenberg, quien será deportada en 1940, tras la invasión nazi, como si todos los elementos de su vida tuvieran que transformarse en tragedia. Sufre terriblemente hasta su muerte prematura. Es detenido dos veces, en posesión de heroína, y encarcelado... Sumido en una miseria terrible, sobrevive en un hotel de mala muerte gracias a la generosa solidaridad del dueño.

Sin embargo, no deja nunca de escribir y publicar en revistas, como *Bifur*, *Documents*, *Les Cahiers du Sud*, *Le Mercure de France*... Su caída brutal y su marginación no deben permitir que se olvide que durante un tiempo es uno de los jóvenes poetas que cuentan. Artaud aclama su talento. El joven Roger Gilbert-Lecomte dicta una conferencia en la Sorbona: “Las metamorfosis de la poesía, su agonía presente y su papel por venir”. Ya se ha presentado públicamente en Bélgica e Inglaterra para exponer el proyecto del Gran Juego. El joven Roger es una figura de la escena literaria. Publica su colección de poemas, *La Vida el Amor la Muerte el Vacío y el Viento* en la editorial Les Cahiers Libres en 1933, libro marcado por la rebelión y una desesperación esencial. Quiere destruir los dogmas y las costumbres que la cultura occidental ha sembrado en todos. Su obra no es voluminosa y se compone sobre todo de poemas y ensayos, además de un curioso relato llamado “Tic Lapeur”.

En todos sus escritos, manifiesta una formidable repulsi3n por el mundo en el que existe. No es presa del frenes3 de producir textos a granel: “Como escribo poco, me prometo no escribir m3s que lo esencial”. Considera la creaci3n como una manera de probar estados de 3xtasis que pueden ser compartidos. De este modo, concibe recuperar un estado de felicidad que el mundo le niega. Para precisar mejor su manera de trabajar, le escribe a Daumal: “El que habla desde el fondo de mi infancia es un idiota”. As3, invita a ir en pos del “esp3ritu subterr3neo” del hombre. Se percibe la lectura de Nietzsche y de Rimbaud, el comercio frecuente con los pensamientos que sacuden el ser y llaman a sentir un fervor ajeno a las reflexiones cartesianas y convencionales. “Recordad, hombres, vuestro propio fondo cavernoso: vuestra piel no ha sido siempre vuestro l3mite”. Convoca las experiencias que desaf3an los sentidos al romper las evidencias tan f3cilmente admitidas.

Gilbert-Lecomte crey3 en la existencia de un pensamiento pleno y feliz proveniente de lo que llama lo “prehumano”. Siente en ello una forma de respeto por lo salvaje, concebido como un estado de inocencia no mancillado por la

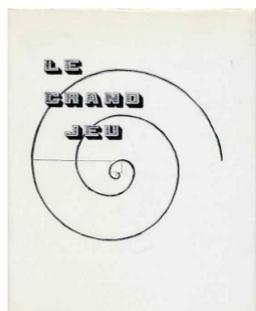
civilización. A través de sus textos, trata de revelar su propio salvajismo soterrado en él mismo. Y nos invita a imitarlo, a no detenernos al borde de ese abismo interior que se ha propuesto desafiar. Su lectura comporta un riesgo y una tentación. Así lo dice:

Ya no comprenderé esta palabra: realidad.
Ser no existe. Éste es mi sueño definitivo:
¡Negarlo todo y no concebir más que el abismo!

No se sale indemne de la lectura de Roger Gilbert-Lecomte.

BIBLIOGRAFÍA

- DEMANGEOT, CÉDRIC, *Roger Gilbert-Lecomte*, Éditions Jean-Michel Place, 2001.
- GILBERT-LECOMTE, ROGER, *Œuvres complètes, Tome I, Prose*, Éditions Gallimard, 1974.
- GILBERT-LECOMTE, ROGER, *Œuvres complètes, Tome II, Poésies*, Éditions Gallimard, 1977.
- GILBERT-LECOMTE, ROGER ET DAUMAL, RENÉ, *Correspondence (1924-1933)*, Ypsilon Éditeur, 2015.
- GILBERT-LECOMTE, ROGER, *Correspondence, 1971. Les Poètes du Gran Jeu*, Poésie Gallimard, 2003.
- “*Le Gran Jeu, 1928-1932*”, facsimil, Éditions Jean-Michel Place, 1977.
- LIEDEKERKE DE, ARNOULD, *La belle époque de l’opium*, Éditions de la Différence, 1984.
- MAXWELL, M. J. , *Roger Gilbert-Lecomte*, Éditions Accarias, l’Originel, 1995.



EL GRAN JUEGO Y OTROS TEXTOS
(SELECCIÓN DE PROSA Y POESÍA)

Se terminó de imprimir el 13 de noviembre de 2017, en los talleres de AVZA DIGITAL, ubicados en Ignacio Allende 105, colonia Guadalupe del Moral, Iztapalapa, C.P. 09300 en la Ciudad de México. El tiraje fue de 1,000 ejemplares que se imprimieron en papel Cultural ahuesado de 90 g/m² a una tinta y cartulina Domtar Lynx Opaque de 270 g/m² para los forros en tres tintas directas.

Para su composición se utilizó la familia SABON (nombre que se debe a Jacques Sabon, fundidor francés que trabajó en Frankfurt con matrices originales de Garamond), diseñada por Jan Tschichold en 1967 para D. Stempel Linotype GmbH und Monotype y Gotham diseñada por Jonathan Hoefler & Tobias Frere-Jones en 2000.

El diseño de portada e interiores fue realizado por Tres laboratorio visual (Jorge Brozon Vallejo) y el cuidado de edición por Rodrigo Fernández de Gortari.

CIUDAD DE MÉXICO, MMXVII