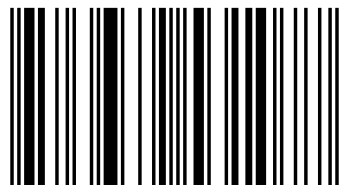


Cómo escribir ficciones según Gonzalo Torrente Ballester

Tal como ha señalado Carmen Becerra, el carácter intelectual y fantástico de la obra de Torrente Ballester, «sumado a su esencial ironía, define una producción literaria creada desde la inteligencia y la constancia que originan una trayectoria basada en la coherencia como soporte básico». Torrente Ballester considera que la Literatura es un juego en el que explorar las inquietudes del ser humano. La narrativa es para él un artificio que crea personajes, escenarios y situaciones con apariencia de ser reales, aunque no lo sean, porque el ser humano necesita contar y escuchar historias para dar sentido a su vida, a su relación con los demás y al mundo en el que vive. Este autor reflexionó sobre el proceso de escritura de ficciones tanto en sus trabajos teóricos como en sus novelas, donde los narradores escriben ante los ojos del lector el relato que se está desarrollando y lo comparten con otros personajes. De modo que podemos aprender de la obra de Torrente Ballester a construir las voces narrativas, narrador y personajes, y los espacios donde transcurren las ficciones, que él llama esferas de realidad.



Doctor en Estudios Literarios por la Universidad Complutense de Madrid; Máster en Estudios Literarios, Máster de Profesorado y Licenciado en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada por la misma universidad; y Licenciado en Psicología por la Universidad Pontificia de Comillas. Su línea de investigación se centra en la identidad.



978-3-639-53107-7

editorial académica española

Cómo escribir ficciones según GTB

Sevilla Vallejo

adae
editorial académica española



Santiago Sevilla Vallejo

Cómo escribir ficciones según Gonzalo Torrente Ballester

Juego y Literatura, las voces narrativas y las esferas de realidad

Santiago Sevilla Vallejo

Cómo escribir ficciones según Gonzalo Torrente Ballester

Santiago Sevilla Vallejo

**Cómo escribir ficciones según
Gonzalo Torrente Ballester**

**Juego y Literatura, las voces narrativas y las
esferas de realidad**

Editorial Académica Española

Impressum / Aviso legal

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle in diesem Buch genannten Marken und Produktnamen unterliegen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz bzw. sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Die Wiedergabe von Marken, Produktnamen, Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen u.s.w. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutzgesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Información bibliográfica de la Deutsche Nationalbibliothek: La Deutsche Nationalbibliothek clasifica esta publicación en la Deutsche Nationalbibliografie; los datos bibliográficos detallados están disponibles en internet en <http://dnb.d-nb.de>.

Todos los nombres de marcas y nombres de productos mencionados en este libro están sujetos a la protección de marca comercial, marca registrada o patentes y son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios. La reproducción en esta obra de nombres de marcas, nombres de productos, nombres comunes, nombres comerciales, descripciones de productos, etc., incluso sin una indicación particular, de ninguna manera debe interpretarse como que estos nombres pueden ser considerados sin limitaciones en materia de marcas y legislación de protección de marcas y, por lo tanto, ser utilizados por cualquier persona.

Coverbild / Imagen de portada: www.ingimage.com

Verlag / Editorial:

Editorial Académica Española

ist ein Imprint der / es una marca de

OmniScriptum GmbH & Co. KG

Bahnhofstraße 28, 66111 Saarbrücken, Deutschland / Alemania

Email / Correo Electrónico: info@omniscryptum.com

Herstellung: siehe letzte Seite /

Publicado en: consulte la última página

ISBN: 978-3-639-53107-7

Copyright / Propiedad literaria & cop Santiago Sevilla Vallejo

Copyright / Propiedad literaria © 2017 OmniScriptum GmbH & Co. KG

Alle Rechte vorbehalten. / Todos los derechos reservados. Saarbrücken 2017

Primera parte. Juego y Literatura

Era un artista trashumante de salón [...] venía a distraer al distinguido y respetable público de Torre con algunos fenómenos nunca vistos.

Thomas Mann. *Mario y el mago*.

1. La perspectiva de Torrente Ballester ante la Literatura

Los autores a través de sus lecturas y de sus escritos conforman una visión propia acerca de la Literatura. Según Ángel G. Loureiro, Torrente Ballester modificó su visión acerca de la narrativa de una manera drástica a lo largo de su trayectoria. Buena parte de sus primeras obras presentan a personajes trágicos en situaciones realistas insolubles. Este es el caso de *Javier Mariño*, un joven cuya ideología le lleva al exilio y no le permite vivir en armonía con el mundo que le ha tocado; él lucha contra una realidad que le viene impuesta, pero no encuentra instrumentos para salir de una situación de opuestos políticos. Esta novela está escrita desde un punto de vista marcado por la seriedad, lo cual limita la potencia imaginativa del texto; el conflicto narrado se reduce a un choque entre las posturas que adquieren los personajes, sin que tenga lugar el desarrollo de sus personalidades.

Sin embargo, la labor posterior de Torrente Ballester le descubre que la novela permite indagar en la condición humana a través de la fantasía. El autor va ganando pericia en construir situaciones que transgreden el marco realista y, lo que es más distintivo de su producción, se da cuenta de que la Literatura es un artificio, que juega

con las palabras. La Literatura permite al ser humano probar a vivir otras vidas, experimentar aquello que no puede habitualmente, burlarse un poco de las convenciones que se impone a sí mismo³. En el ensayo *Historia de un deicidio*, Vargas Llosa señala que los autores suelen comenzar sus carreras con una actitud muy seria, la preocupación que tienen por tratar temas graves hace que sus textos sean rebuscados. Más tarde, perciben que la Literatura es un juego, es una manera de expresar algo que se parece a la vida, pero no es la vida, sino una invención. Los autores aprenden a no tomar la Literatura demasiado en serio, porque es un juego de palabras. En el caso del autor que se va a trabajar, sus textos de madurez son escritos desde una perspectiva humorística, exploran cuestiones esenciales del ser humano desde la risa.

Por lo general, el escritor percibe lo que le rodea, se siente insatisfecho e inventa ficciones que le permiten vivir otras vidas. En el caso de Torrente Ballester, además, se da cuenta de que la visión que el ser humano forma de la realidad le condiciona, el individuo no está inmerso en los hechos que le suceden, sino que, para comprenderlos, necesita primero establecer una interpretación de los mismos. Esto quiere decir que la realidad que vive está condicionada por los discursos que la sociedad en que vive ha construido, por las narraciones que imperan en su entorno. La identidad del individuo surge, en un primer momento, cuando es pequeño, a raíz de las historias que los mayores cuentan sobre él y la visión que el individuo adquiere del lugar en que vive también parte narraciones que le son transmitidas, en forma de mitos, de textos históricos y de convenciones sociales. Esto se refleja en los personajes de Torrente Ballester, los cuales comienzan con una personalidad que les viene dada por lo que otros dicen que ellos son, como en el caso de la canción satírica que cantan los alumnos sobre José Bastida en *La saga/fuga* o el aura de seductor que tiene don Juan en la obra homónima. Asimismo, sus personajes empiezan siendo meros receptores de narraciones acerca del mundo en que viven. Esto se puede comprobar en que José Bastida, quien llegará a narrar con bastante libertad lo que ocurre en Castroforte del Baralla, al principio se limita a recopilar los datos registrados sobre el Santo Cuerpo. Los textos

³ En este trabajo se entiende «realidad» y «fantasía» de la forma que lo hizo Torrente Ballester. Realidad es todo lo que el ser humano experimenta o puede imaginar conforme a unas reglas que el lector percibe como equivalentes a las que él experimenta. Por fantasía se entiende el proceso por el que el autor transgrede esas reglas para dar lugar una ficción.

torrentinos plasman cómo las sociedades están organizadas en torno a narraciones. Otro buen ejemplo de ello tiene lugar en *La Isla*, cuyos personajes entienden el mundo en el que viven como fruto de las acciones de Napoleón, aunque estas solo perduran en los libros de Historia. Los hechos históricos imponen una cierta narrativa, un conjunto de acontecimientos que supuestamente han ocurrido y que determinan las vidas de los personajes; sin embargo, estos también son capaces de narrar y, de este modo, modificar el mundo en que viven con su imaginación.

El autor inventa ficciones para enriquecer la vida del ser humano mediante la imaginación. Torrente Ballester se da cuenta de que el ser humano tiene grandes aspiraciones, propias de las tragedias, y, al mismo tiempo, alberga en él debilidades y pequeñeces, como en las comedias. Como autor, necesita una postura intermedia entre la tragedia y la comedia, que dé cabida a todo el espectro de características del ser humano. La tragedia ensalza a sus personajes, que persiguen tareas ímprobos; pero, sus personajes tienen poca hondura humana, son meras posturas edificantes. Por otro lado, la comedia, en su vertiente más satírica, menosprecia a los personajes, los muestra risibles a los ojos del lector, movidos por pasiones primitivas y torpes. Este planteamiento narrativo tampoco ahonda en la naturaleza del ser humano. Para Torrente Ballester, la realidad en su conjunto y en concreto la naturaleza humana es grotesca, una mezcla inseparable de elementos altos y bajos. Él señala que, frente a la imperfección y las injusticias de la realidad, el autor puede asumir tres posiciones: puede criticarla con dureza (sátira), puede aceptarla o puede verla irónicamente con sentido del humor (Blackwell: 26). La primera opción da una visión muy plana de la realidad y no ofrece una visión alternativa, no ayuda al ser humano ni a conocerse mejor ni a desarrollarse, se aleja de la tarea del gran escritor. Asimismo, el arte no tiene por objetivo la realidad concreta de una sociedad, sino que se dirige al ser humano en su conjunto: «Crear que la obligación del artista es decir verdades políticas o morales sólo conduce a la degradación de la Verdad y del Arte» (Torrente Ballester, 1968: 25). Con la segunda opción se pierde la oportunidad de diálogo con la realidad, no hay ficción que escribir. La última, en cambio, permite al autor tratar la realidad y ahondar en ella, buscar su verdadera naturaleza, hecha de elementos elevados y bajos.

Algunas de las obras de Torrente Ballester se sitúan en lugares reales, como París en *Don Juan*; en ciudades inspiradas en otras reales, por ejemplo, Villasanta de la Estrella toma como modelo Santiago de Compostela en *Fragmentos*; o se pueden situar aproximadamente, como el reino europeo en el que transcurre *La Princesa*. Las novelas de Torrente Ballester hacen referencia al mundo real y se ríen de él; pero, no lo hacen por menospreciar aquellos sitios que se pueden vincular con las ciudades de la ficción, sino que los espacios son pretextos para jugar con la imaginación. El ejemplo más claro tiene lugar en *La saga/fuga de J. B.*, donde buena parte de los lugares y personajes de Castroforte del Baralla tienen referentes reales, pero el autor los modifica de acuerdo a los caprichos de su imaginación. De este modo, el autor reflexiona sobre estos referentes bajo una forma lúdica y reta al lector a que su lectura sea igualmente lúdica. No leyó de esta forma el censor de *La saga/fuga de J. B.*, quien consideró que no merecía ni ser denegado ni aprobado, porque «La denegación no encontraría justificación, y la aprobación sería demasiado honor para tanto cretinismo e insensatez» (Rivas: 37). El censor consideró que un relato sobre Castroforte del Baralla, una ciudad que levita, es una tontería. Le pareció un absurdo porque no supo entender el simbolismo que tienen las levitaciones, tanto para reflejar la realidad de esta ficticia capital de provincia gallega como para establecer relaciones entre la esfera realista y la esfera fantástica⁴. *La saga/fuga* es un buen ejemplo de la postura humorística que adquiere Torrente Ballester frente a la ficción. Esta novela cuenta la Historia de una ciudad cuya identidad aparece amenazada y las luchas de algunos de sus personajes por defenderla. Mientras estos personajes se enfrentan a sus enemigos con acciones, los habitantes de Castroforte del Baralla viven oprimidos, sus enemigos tienen muchos recursos para hacer que nadie conozca la existencia de Castroforte del Baralla. En cambio, en el momento que los defensores de la ciudad usan la imaginación para lidiar con los problemas, encuentran numerosas vías con las que experimentar vidas emocionantes y derrotar a sus enemigos. Quienes acaban por dominar la situación en

⁴ Los términos esfera realista o elementos realistas y esfera fantástica o elementos fantásticos se entienden de acuerdo a las definiciones de Torrente Ballester. Esfera realista o elementos realistas son aquellos aspectos del texto que están dispuestos para conseguir que el lector los considere posibles en el mundo fuera del texto. Se entiende por esfera fantástica o elementos fantásticos aquellos aspectos que ponen en entredicho las reglas bajo las que funcionan la esfera realista o los elementos realistas.

que viven son los que no se la toman muy en serio, los que se divierten narrando la realidad grotesca en que viven.

Torrente Ballester percibe cómo en el mundo real se produce «“tensión interna” entre lo bueno y lo malo, lo bello y lo feo, lo verdadero y lo falso» (Loureiro, 1990: 18). Según él, «esa *bipolaridad de lo real*, en el orden estético, podría designarse con la palabra *grotesco*» (Loureiro, 1990: 18). Desde su visión, toda obra que refiera a la realidad debe hacerlo con humor, que es «una concepción desencantada del mundo vivida por un hombre que, a pesar de todo y contra toda razón, no pierde la esperanza» (Torrente Ballester, 1976: 97-98). La tarea del autor es desmontar las imágenes grandiosas que se forma el ser humano de sí mismo para acercarse a su verdadera naturaleza. Dice Torrente Ballester que: «El artista con sentido de lo real, ante el héroe inmarcesible, le tira los calzones hacia abajo y le recuerda que de niño se meaba en la cama...Del mismo modo, al antihéroe, al personaje abyecto, le alza un poco de su miseria y le pone al descubierto aquel costado de luz que los demás se empeñan en ocultar» (Torrente Ballester, 1980: 416-417). La Literatura se acerca al ser humano tal cual es, con sus virtudes y sus defectos y, según el autor que se está trabajando, la forma de hacer esto es el humor, que permite destruir las imágenes impostadas que este genera, tanto en las que parece mejor de lo que es, como aquellas en las que no se aprecian sus méritos.

El autor humorista busca ahondar en la esencia de las cosas. «La diferencia entre el escritor festivo y el humorista radica en la seriedad que se esconde tras la superficie cómica en el caso del segundo» (Loureiro, 1990: 21). Como se ha dicho, Torrente Ballester evolucionó de un estilo serio, narrativamente más sencillo, hacia una capacidad humorística y fantástica, en el que su Literatura se fue liberando de las convenciones y pudo incorporar una postura burlona, con la que la imaginación explora a libertad la experiencia humana (Blackwell: 28). En este sentido, Torrente Ballester, considera que Cervantes es más poeta que Quevedo, no porque sea mejor lírico ni prosista; reconoce que Quevedo domina el lenguaje, conoce a la perfección la técnica para escribir; pero Cervantes es capaz de hacerle reír e imaginar. Las obras de Quevedo

se dividen en serias y chocarreras, sin aspectos intermedios, están en los extremos mencionados de gravedad y degradación. Según Torrente Ballester, estas no recogen la riqueza matices sobre la existencia y no reflejan de igual modo la realidad que las obras de Cervantes (Torrente Ballester, 1990: 571-573). «Lo importante no es hacer esto o aquello con las palabras, sino dar cuenta, por procedimientos literarios, poéticos, del mundo en que se vive» (Torrente Ballester, 1990: 573). Mientras que Quevedo satiriza a sus personajes, Cervantes no escribe propiamente sátiras, sino diversiones literarias. Por ejemplo, por el modo que están descritos los personajes de *Rinconete y Cortadillo*, en Cervantes «se advierte, todavía, el placer con que los describe» (1990: 575). Cervantes como «todo gran creador, entiende el lenguaje como instrumento: como todo gran poeta, prefiere la imaginación al artificio verbal» (Torrente Ballester, 1990: 576), el objetivo del texto es el juego lingüístico. De un modo coherente, las obras de Torrente Ballester no van orientadas a la crítica de la sociedad, sino que escribe textos lúdicos, donde se divierte oponiendo diferentes aspectos de la realidad: «Torrente se divierte moviendo los hilos de sus marionetas» (Roca: 35). Sus obras se construyen sobre la oposición entre elementos humorísticos, que ponen en duda la importancia de ciertos hechos y desmitifican las imágenes de ciertos personajes, y elementos serios, que reinterpretan los hechos en una clave humana y reconstruyen de una forma nueva los mitos. Esto se verá más adelante con el caso de *Don Juan*, en donde desmitifica la imagen de seductor para dotar al personaje de una mayor hondura de sentimientos; y se verá cómo la estructura de *La Isla* se compone de una historia marco de amor, en la que la forma lírica resalta el sufrimiento del narrador por sus sentimientos desengañosos, y una historia enmarcada que trata como risibles aspectos políticos, religiosos, sociales y personales (Loureiro, 1990: 277).

Se deduce de lo visto que Torrente Ballester percibe la realidad en su conjunto de un modo humorístico, que consiste en reírse los afanes que el ser humano persigue con una gravedad en muchos casos excesiva; es decir, los textos torrentinos se burlan de la seriedad con que el ser humano se toma a sí mismo y a sus pretensiones. Así, por ejemplo, en relación a los progresos técnicos: «El hombre que se sirve de la máquina está tomado totalmente en serio, está inventando con toda la gravedad del mundo, pues los fines para los que anda por él lo exigen» (Torrente Ballester, 1986). En esta tribuna,

se percibe la ironía con que Torrente Ballester trata a la excesiva seriedad, que limita la libertad del ser humano, su capacidad para explorar el mundo y su felicidad. En las novelas de Torrente Ballester, los personajes experimentan situaciones difíciles, pero suelen superarlas a través del humor. Solo aquellos que se toman a sí mismos y a su historia demasiado en serio tienen una vida constreñida y de sufrimiento, como se verá respecto de *Don Juan*.

Torrente Ballester invita a la no seriedad, a una postura vital humorística, porque le permite al ser humano expresarse con libertad. Si el individuo no afronta su vida con un sentido humorístico e imaginativo puede creer que el mundo en que vive es tal cual se lo contaron sus mayores y los testimonios escritos. Así le ocurre a José Bastida, quien cree que es un hombre de poco valor porque sus padres le consideran de este modo, llega a sentirse fracasado y se cree destinado a seguir fracasando. El ser humano puede quedar atrapado en un mundo asfixiante, que cree el único posible, pero, si sabe ejercer su imaginación, si sabe percibir con humor, se libera. Como José Bastida es capaz de reírse de sus desgracias, también lo es de inventarse historias que pasan por verdaderas. Se verá más adelante, cómo el empleo humorístico que hace de la palabra consigue transformar el mundo en el que vive y a sí mismo.

Los aspectos fantásticos en las obras de Torrente Ballester tienen que ver con el poder de la palabra para modificar la realidad que viven sus personajes. Los narradores son conscientes de que su identidad está hecha de palabras y de que el poder de la palabra ejerce un papel decisivo en la experiencia de lo que les rodea. Esta conciencia les permite intentar cambiar y controlar su realidad. «Torrente ofrece una realidad controlada en el fondo por su narradores quienes son, por otra parte, los únicos que tienen acceso-sus creadores en muchos casos, a fin de cuentas, al despliegue de lo fantástico» (Loureiro, 1990: 300). Se hace explícito que todos sus elementos están contruidos sobre narraciones: las identidades de los personajes son fruto de una narración personal biográfica y la memoria histórica de las localidades en que viven surge a partir de una narración colectiva, en la que intervienen varios personajes. Por este motivo, los personajes que narran tienen el convencimiento de que la realidad se

puede subvertir en parte gracias al ejercicio de la imaginación y que pueden intentar dominarla.

En los textos de Torrente Ballester se da una ambigüedad respecto a qué sucesos tienen lugar verdaderamente y cuáles son fruto de la imaginación de los personajes. Los aspectos reales, dentro de la novela, y los fantásticos quedan totalmente unidos. En este caso, el pacto de ficción consiste en asumir que realidad y ficción, dentro de la obra torrentina, son inseparables. La imaginación parte de la realidad, de elementos más o menos compartidos con el lector, pero después se desarrolla por caminos inesperados. Los textos torrentinos invitan al lector al humorismo, a no tomarse demasiado en serio la lectura, a reírse de las pretensiones de los personajes, a comprenderlos hondamente en su humanidad y, sobre todo, a no conformarse con ningún tipo de convención o discurso, la Literatura es el ejercicio constante de construcción y destrucción de visiones sobre los hechos que relata.

La Literatura se basa en la experiencia para descubrir un ámbito propio de lo que forma la experiencia humana, la imaginación: «the narrator says alluding to Robbe-Grillet, so as to avoid the “inevitably disagreeable impression of reality. This last phrase echoes Borges’ belief that fiction is indeed the ultimate reality, more real perhaps than any external reality. Yet, as the narrator’s comment also highlights, external reality is still the benchmark for measuring the impressions created by a work of fiction [...]» (Blackwell: 154). Dice Torrente Ballester en el prólogo de *Fragmentos* que es un «testimonio de una realidad» (15). Los escritores y los lectores saben que la ficción es una de las esferas que conforman la vida del ser humano, diferente de las experiencias que se perciben puramente a través de los sentidos, forma parte del ser humano imaginar historias y, por mucho que no tengan una naturaleza física, por mucho que los hechos que cuenten no hayan sucedido y sus personajes nunca hayan vivido fuera de las páginas del libro, sino tan solo existan en forma de palabras, no son menos reales. Como dice Ortega y Gasset, el hombre es principalmente aquello hacia lo que se proyecta, lo que imagina que puede ser; más que lo que de hecho es. Así, según Vargas Llosa, «La ficción es una mentira que encubre una profunda verdad; ella es la vida que

no fue, la que los hombres y mujeres de una época dada quisieron tener y no tuvieron y por eso debieron inventarla» (1997: 13).

De forma que Torrente Ballester deja que su imaginación y la de sus narradores guíen su escritura, al modo en que, en *Rayuela* de Cortázar, Talita piensa sobre sí misma: «Soy yo, soy él, lo había dicho sin pensarlo, es decir que estaba más que pensando, venía de un territorio donde las palabras eran como los locos, entre amenazadores y absurdos viviendo una vida propia y aislada» (2006: 47). El creador debe dejar que las palabras se expresen con libertad, aunque parezcan locas, amenazadoras y absurdas. Se verá que, en un primer momento, la construcción de los textos torrentinos puede parecer confusa y ciertos hechos difíciles de explicar. Esto se debe a que en la escritura prima la imaginación sobre el orden. En este sentido, dice el autor en el prólogo de *Fragmentos*, «no he logrado jamás disciplinar mi imaginación y mi fantasía» (15). Pero precisamente la imaginación necesita un cierto grado de libertad para operar.

Como se ha dicho, la Literatura es un acercamiento a la experiencia humana que, en el caso de Torrente Ballester, evita que sea muy serio, como en la tragedia, o que se ría sin piedad de sus personajes, como en la comedia. Sus novelas juegan con las palabras. Cabe aquí preguntarse si la Literatura es para él mera forma sin contenido, si sus novelas son simples entretenimientos lingüísticos. Esto ocurriría si las obras no tuviesen ningún mensaje, si el juego estuviese completamente al servicio de la audacia artística. Este estudio sostiene que no es el caso, el poder de la palabra transmite un mensaje que se puede dividir en dos aspectos. El primer aspecto consiste en que la narración intradiegética les sirve a los personajes como el instrumento para construir su personalidad y para escribir la historia que viven ellos y los que les rodean. Es decir, el mensaje común a las obras estudiadas es el poder de la palabra para mejorar la existencia humana. En este sentido, ciertos personajes luchan por ser narradores porque eso les otorga un poder creador dentro de su entorno; emplean la palabra para desarrollar su propia identidad, para narrar la realidad que les circunda y para hallar el amor. Estas obras se desarrollan «as stages in the development of the narrator's identity in historical, social, and lyrical terms» (Blackwell: 105). Aunque esto se explicará más

adelante, se pueden mencionar algunos ejemplos. Tanto José Bastida, en *La saga/fuga*, como Uxío Preto, en *Yo no soy yo*, construyen sus propias identidades a través de las palabras, la imagen que se transmite al lector de ellos depende en la capacidad de estos de construirla. Por otro lado, en *Fragmentos*, el narrador construye la realidad en la que él se inserta.

El segundo aspecto que se transmite es que la búsqueda última de los protagonistas de las novelas es el encuentro verdadero con el ser amado. *Don Juan* trata «la incapacidad de trascender los límites del propio cuerpo en el acto del amor carnal, momento en que parecería que la unión amorosa debiera dar paso a la comunicación total entre los amantes» (Loureiro, 1990: 319-320). En *Fragmentos*, el escritor y Lénutchka se aman, pero, ante las barreras que la realidad les impone; lo hacen a través de la ficción. En *La Isla*, el profesor trata de seducir a Ariadna con la palabra, pero fracasa y se encuentra ante «la imposibilidad de trascender los propios límites físicos y conocer verdaderamente al otro» (Loureiro, 1990: 320). Tanto en *Fragmentos* como en *La Isla* la escritura aparece unida al amor, los narradores llevan a cabo su labor de modo compartido, se dirigen a su amada, que hace las veces de lector, crítico e incluso participa de la narración. La escritura que aparece dentro de las novelas tiende a ser fecunda, sirve al personaje que narra para crecer, unirse a los que lo rodean, mejorar su realidad y es una vía para el amor. En este sentido, Loureiro hace la siguiente valoración acerca de *La Isla*, que es aplicable al resto de novelas estudiadas: «el amor no sólo ocasiona el hecho de narrar en sí, sino que también determina el modo en que se desarrolla el relato, acrecienta o menoscaba la capacidad creativa del narrador y decide los temas e incluso a veces el tono de la novela enmarcada» (1990: 247). La palabra está al servicio de las búsquedas de crecimiento y amor por parte de los personajes. Los dos aspectos comentados tienen en común que la palabra aparece como instrumento para una vida más plena.

Como una primera aproximación a la obra torrentina, se puede decir que resalta la gran distancia que hay entre las aspiraciones humanas y las capacidades de los hombres para alcanzarlas. El ser humano aspira a sostener una imagen elevada de sí

mismo, llena de buenos valores y logros; pretende el control de su realidad; sin embargo, también tiene múltiples pequeñeces y frustraciones y su capacidad de control sobre el entorno es pequeña. Se verá cómo Torrente Ballester se divierte relacionando la apariencia alta y la realidad más baja de los personajes. No lo hace por degradar a sus personajes y mostrar una visión cínica de la realidad, todo lo contrario, la mirada cercana con que trata a sus personajes y sus circunstancias los vuelve más humanos y les permite crecer y muestra el mundo en su complejidad. Los personajes de las novelas de Torrente Ballester son imperfectos y sus propias limitaciones les llevan a buscar una mejor identidad a través de las palabras y el dominio de su realidad mediante el relato de acontecimientos. La lucha de los personajes por construir su propia personalidad y por encontrar su lugar en el mundo y el amor son los únicos aspectos que Torrente Ballester ensalza, son los aspectos que dan hondura a los personajes protagonistas; mientras que se ríe de todas las convenciones en que los personajes viven inmersos, todas aquellas cosas que les apartan de lo anterior.

2. Juego y Literatura

Valor antropológico del juego

El ser humano necesita las narraciones para construir su propia identidad y comprender el mundo que le rodea. Las primeras narraciones le vienen de fuera, desde muy pequeño, antes de que sepa hablar, los que están a su alrededor le dicen con palabras cómo es él y le cuentan historias. A esto se refiere Vygotski cuando dice que el desarrollo del ser humano viene mediado culturalmente. Las historias que le cuentan a una persona, generan una cierta visión de sí mismo, los otros y el lugar en el que vive; y, a medida que el ser humano va dominando el lenguaje, toma las riendas de la narración, es decir, apoyándose en lo que le han contado, él empieza su propio relato. Si el individuo tiene la imaginación suficiente, puede hacer de la narración un espacio de juego. En este caso, el lenguaje se convierte en un instrumento para experimentar situaciones como si fueran reales, de modo que el individuo ensaya su propia personalidad, prueba el trato con los demás y toma contacto con el mundo. El juego cumple una función esencial en el desarrollo humano, para Vygotski «el juego no es un problema marginal, sino una pista privilegiada hacia los mecanismos centrales de la mente humana, un escenario en el que investigar las características más distintivas de las funciones superiores» (10-11). El juego es un medio por el cual el ser humano desarrolla sus capacidades y conoce el mundo debido a que crea un orden a partir de la incertidumbre y el azar (Huizinga: 24), contribuye al desarrollo del ser humano porque ofrece un espacio de posibilidades, donde cada individuo puede proyectarse, imaginarse a sí mismo realizando acciones que hasta ahora no ha llevado a cabo, relacionándose de un modo nuevo con los demás e incluso puede imaginar un mundo diferente al que ha experimentado hasta el momento. En palabras de Javier Abad, «El juego es una tendencia innata del hombre y representa por antonomasia el movimiento y la libertad como realización y visualización de mundos de posibilidades» (3).

Consiste en un pacto por el cual los que participan establecen una reglas que rigen una actividad dentro en un espacio determinado, la cual parece real en el mundo

del juego: «Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que, material o tan sólo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano» (Huizinga: 23). Los jugadores simulan llevar a cabo una determinada acción, sin llevarla a cabo de verdad, pero para ellos es real. Los participantes, mientras están dentro del juego, han de creer que es real, aunque saben que juegan (Huizinga: 21). Se trata de la realidad del como si, verdadera dentro del juego, pero falsa fuera de él. La cultura humana surge y se desarrolla en la apariencia de realidad del juego (Huizinga: 7-8), es una actividad inherente al ser humano, que siempre responde a un significado (19); y le permite comprenderse a sí mismo y a lo que lo rodea mejor. De manera que el juego es libertad (20), permite escaparse de la realidad (21) y, al mismo tiempo, ensayar aspectos de esta.

Es un modo de conocimiento que se basa en explorar lo posible. El ser humano trasciende la percepción que le ha sido transmitida para probar otras posibilidades. En el juego, el individuo puede probar una forma de ser distinta, puede comprobar sus relaciones con los otros e imaginarse un entorno distinto al habitual. En este sentido, Lersch ha estudiado cómo la fantasía acompaña al ser humano a lo largo de su vida; se va desarrollando, hasta llegar a «la fantasía creadora, una forma de conocimiento del mundo que, aunque sea imposible sin la experiencia, la trasciende» (La Rubia: 66). La fantasía que imagina historias y mundos es una parte inseparable del ser humano, construir ficciones es una parte antropológica de todos los individuos debido a que el ser humano se construye en torno a una narrativa, es decir, la identidad se construye con «el tejido narrativo para escribirnos a nosotros mismos» (Vygotski: 8).

La narración como juego

El ser humano invariablemente narra, crea una narración sobre sí mismo y su biografía, construye en su mente una narración de la relación que tiene con lo que lo rodea y, con sus propia imaginación y las imaginaciones de otras personas, compone una narración sobre su realidad. Dentro de este contexto, algunas personas emplean su capacidad narrativa en escribir ficciones. Según Vargas Llosa, las ficciones surgen ante el deseo de vivir otra vida, por la insatisfacción con lo que se tiene: «En efecto, las novelas mienten –no pueden hacer otra cosa– pero ésa es sólo una parte de la historia.

La otra es que, mintiendo, expresan una curiosa verdad, que sólo puede expresarse encubierta, disfrazada de lo que no es (...) Los hombres no están contentos con su suerte y casi todos –ricos o pobres, geniales o mediocres, célebres u oscuros– quisieran una vida distinta de la que viven. Para aplacar –tramposamente– ese apetito nacieron las ficciones. Ellas se escriben y se leen para que los seres humanos tengan las vidas que no se resignan a no tener» (2002:16-17).

La Literatura, como todo juego, tiene que ser compartida. El escritor no puede reservar para sí su creación, sino que invita a los lectores a que también la vivan: «Mediante el lenguaje el escritor abre la puerta a los lectores para acceder a nuevos mundos posibles, a experiencias originales que para convencer deben crear una ilusión de verdad» (Celis de Orozco). Tanto el escritor como el lector juegan a que lo que cuenta la narración es verdadero. Las obras de Torrente Ballester son narradas por personajes con vidas grises y muchas carencias, pero inventan historias que enriquecen sus vidas; y, dentro del texto, llegan hasta lectores, cuyas vidas también mejoran. Escritores y lectores creen con tanta fuerza el juego de la ficción que esta parece (o es) real. Esto es posible porque las novelas juegan a que una historia inventada pase por real, gracias al pacto de ficción. En el caso de Torrente Ballester, el pacto tiene la particularidad de que los textos ponen en entredicho con frecuencia la credibilidad de los acontecimientos. El narrador intradieético no se limita a contar lo que sucede, sino que inventa los acontecimientos que él y otros personajes experimentan; su imaginación da forma a los hechos que se cuentan; de manera que resulta difícil determinar qué hechos suceden de veras (dentro del texto) y cuáles son invenciones del narrador. Queda a la interpretación del lector valorar si las palabras del narrador pueden realmente afectar al mundo en el que vive. De este modo, el pacto ficcional no solo afecta a los sucesos que se cuentan, sino al mismo poder de la palabra. En las obras, se confunden elementos realistas (hechos experimentados en vigilia) con elementos fantásticos (sueños, transmigraciones, posesiones y ejercicios de imaginación que acaban por cumplirse). El narrador y los otros personajes torrentinos son reales dentro de la ficción, pero las historias que cuentan sugieren más de una vez que pertenecen a sus propias imaginaciones o a una combinación entre elementos veraces e inventados. Mientras Quijote jugaba a revivir la caballería en sus tiempos, los narradores torrentinos juegan a

cambiar su realidad mediante la palabra. Por ejemplo, en *La Isla*, el «narrador no ve su obra como una ficción sino como historia fidedigna que registra los avatares de su amor (relato del marco) y los frutos de su imaginación (narración de la Gorgona)» (Loureiro, 1990: 259). Dentro de la obra, se sostiene el «como si», la apariencia cobra realidad. Quijote puede sostener su visión de caballero y los narradores torrentinos el manejo de los hechos mediante la palabra. Como se trata de un juego, ambos saben que es una impostura, que no es real completamente, pero que sí lo es dentro del juego que practican. Tal como dice Valéry: «frente a las reglas del juego no cabe ningún escepticismo» (Huizinga: 25).

El juego funciona como un «mediador a través de la metáfora para intervenir y transformar, por lo tanto, la realidad misma» (Abad: 3). De acuerdo con Ricoeur, metáfora se refiere a lo siguiente: «constitutes a displacement and an extension of the meaning of words» (1), tiene que ver con el empleo de las palabras para referir a algo que, en un principio, no constituye su significado. Tanto en el Quijote como en las obras de Torrente Ballester se puede rastrear cómo el uso de la metáfora está puesto al servicio del juego. En la obra cervantina, Quijote está jugando todo el tiempo a ser caballero andante, para lo cual necesita una puesta en escena que resulte creíble a los personajes que lo observan. En el capítulo XXXII de la primera parte del *Quijote*, este se retira a descansar, mientras la acción continúa; tres capítulos después, Sancho reclama el socorro de los otros personajes porque su amo se encuentra «envuelto en la más reñida y trabada batalla» que nunca se haya visto con un gigante. Los personajes encuentran a Quijote con un bonete grasiento, una camisa y una manta que, tal como estudia Torrente Ballester (1975: 72), le sirven de metáforas de yelmo, coraza y escudo, respectivamente. Quijote dota de un nuevo significado a los elementos que tiene a su alrededor para que le sirvan de vestimenta caballeresca. Quijote juega a ser caballero andante mediante metáforas implícitas, emplea sus acciones, vestimenta y discurso caballeresco para hacer creer a los demás que él se cree caballero. En las obras de Torrente Ballester, la metáfora aparece de manera explícita: los narradores se sirven de la metáfora para transformar el mundo en el que viven. Por ejemplo, en *La Isla*, el narrador imagina los amores entre Flaviarosa y Nicolás con la metáfora de dos barcos abarloados, puestos el uno al lado del otro (12 ss.).

El juego se rige por unas normas diferentes a las habituales. «En la esfera del juego las leyes y los usos de la vida ordinaria no tienen validez alguna. Nosotros “somos” otra cosa y “hacemos otras cosas”» (Huizinga: 26). El juego permite a una narración expresar cualquier cosa que el autor pueda imaginar. Los personajes se transforman por el uso de la palabra: pueden desdoblarse en hipóstasis de sí mismos, transmigrar a otros personajes, del mismo modo que los narradores pueden alternar entre formas diferentes, en ocasiones son voces omniscientes y en otras solo saben aquello que presencian. Mediante la imaginación, el ser humano puede ser cualquier cosa: «todos los niños quieren alguna vez ser el papa, el cura, el gato, el águila y el triángulo isósceles, y con cierta frecuencia lo consiguen» (Torrente Ballester, 2010: 636). El ser otro se representa en el disfraz, el cambio de apariencia concede otra identidad durante el juego (Huizinga: 27). Se verá más adelante cómo, en el caso de *La saga/fuga*, la narración se adentra en la fantasía gracias al disfraz. Primero, se caracteriza a los distintos J. B., los héroes de Castroforte del Baralla, según la combinación de traje y sombrero que llevaron; después, Barallobre, uno de los vecinos que defiende a Castroforte del Baralla, se disfraza de los distintos J. B. para justificar su existencia; más tarde, José Bastida tiene una experiencia donde, al ponerse las ropas de los J. B., se convierte en cada uno de ellos. De manera que la apariencia que otorgan las ropas acaba por transferir una realidad, la de ser el personaje que las llevó.

El juego conecta al hombre con realidades que trascienden lo material, aspectos que se refieren a la vida simbólica. El juego es una experiencia estética, donde los que intervienen lo practican desde la fantasía creadora (Huizinga: 32). Torrente Ballester juega con las palabras porque entiende que es la manera más verdadera de expresar la vida humana, esta no consiste, principalmente, en los hechos que de verdad suceden, sino en aquellos que el ser humano imagina y, por lo tanto, representan la manera que tiene cada uno de comprender su realidad. La Literatura muestra una dimensión humana importante, la imaginación, y su origen siempre es lúdico: «Todo lo que es poesía surge en el juego» (Huizinga: 164). Los narradores de Torrente juegan con las palabras porque comparten que la identidad, los deseos y la Historia de un colectivo se establecen a un nivel simbólico y con elementos de la imaginación.

El juego consiste en una representación que se cree a medias y que es seria a medias (Huizinga: 167). La Literatura es una de las formas de representación con la que los seres humanos fantaseamos experiencias. Para que se dé juego, es necesario que los jugadores compartan unas reglas. Huizinga considera que el teatro es el único caso de juego literario en nuestra sociedad, porque artistas y público se reúnen en un mismo espacio. No obstante, la novelística también es grupal; si bien, el novelista y el lector no coinciden en la misma sala, juegan conjuntamente a través del texto; aunque de un modo diferido, ambos emplean las palabras para crear una ficción: «El autor de un texto literario juega con el lenguaje, con las instancias narradoras, con el tiempo y el espacio que forjan el carácter de sus personajes. Y este juego se da también en el receptor de la obra, que acepta participar: su experiencia, su interioridad, sus vivencias, contribuyen al enriquecimiento de la interpretación del texto» (Celis de Orozco). En este sentido, Torrente Ballester dice que la novela se construye con un «sistema de juegos» (Torrente Ballester, 1975: 10) en la que el escritor «manipula, ordena y da expresión verbal a unos determinados materiales libérrimamente elegidos a contrapelo de las convenciones vigentes». Tanto Cervantes como Torrente Ballester juegan, aunque de formas diferentes. Mientras que el narrador del *Quijote* insiste en la veracidad de la obra, en las obras de Torrente Ballester se insiste en su carácter ficticio y, al mismo tiempo, verdadero. Esto se estudiará con más detalle, pero conviene señalar que el juego de Torrente Ballester es metaficticio. No se pretende convencer al lector de que los hechos contados son reales, sino todo lo contrario: se transmite que los hechos que se cuentan son ficticios, pero el narrador y los personajes que los leen juegan a que suceden. Como se ha mencionado, las palabras determinan aspectos fundamentales del ser humano y, a la vez, no tienen una auténtica realidad material. Dicho de otro modo, la novela «es un artefacto sintáctico-semántico-pragmático» (Rodríguez: 39), es un ejercicio de manipulación; sin embargo, la narración es esencial para la vida del ser humano.

Objetivos del juego

Manuel Rivas comenta que el juego es una representación de las pasiones humanas, expresa todas las emociones y situaciones; asimismo, sirve como espacio en el que se pueden transgredir las normas habituales, para hacer y decir lo que no ocurre habitualmente, porque es una representación de los hechos y no los hechos mismos. Así, cuando los niños juegan a la guerra, escenifican el enfrentamiento, pero no se matan. En el ámbito literario, el escritor que juega libera su imaginación y, por medio de asociaciones, una palabra le lleva a otra, hasta configurar una historia. Como Torrente Ballester muestra el proceso creativo, el texto avanza a través de los saltos que dictamina la imaginación del narrador; lo cual configura una escritura ondulatoria, de arabescos, que sorprende al lector acostumbrado a obras que sigan una estructura lógica (35-45). No obstante, los textos torrentinos persiguen dos objetivos propios del juego. Este: «es una lucha por algo y una representación de algo» (Huizinga: 28). Por un lado, los personajes buscan mejorar el mundo en que viven construyendo una narración de sí mismos y del mundo en que viven mejor que la que tienen de partida. Las obras de Torrente Ballester representan el poder de la palabra para configurar la experiencia que tiene el ser humano del mundo. Como se ha comentado, este autor descubre a lo largo de su carrera el poder que tienen el humor y el juego para contar historias en las que sus personajes crecen. Por ejemplo, *Javier Mariño* y *La saga/fuga* tratan el tema político de formas muy diferentes. Si bien en ambos casos, los personajes se enfrentan a conflictos y luchas sociales, en *Javier Mariño*, su protagonista está profundamente obsesionado con los problemas que vive desde una seriedad terrible; en cambio, en *La saga/fuga*, José Bastida se evade mediante la fantasía y manipula la realidad en que vive por medio de su imaginación. El centro del texto se traslada de los agobios que suscita el mundo que le ha tocado al protagonista vivir al juego lúdico con el lenguaje, respectivamente. En *La saga/fuga* «la desmitificación –con sus notas concomitantes de la parodia, la ironía y lo grotesco–, la fantasía, la ambigüedad, la naturaleza de la ficción, el paradigma cultural de la época, el problema de la identidad, el tiempo, el destino y el amor salvador prevalecen» (Loureiro, 1990: 314). La narrativa del juego no está tan interesada en el tema en sí, como en el acto mismo de jugar con el lenguaje; los

narradores torrentinos lo que buscan es jugar con otros personajes a inventar una historia; y esto los libera de la realidad inmediata en que viven.

Se suele pensar que el juego es una actividad sin finalidad, que se realiza por el mero gusto de la actividad; lo cual requiere ser matizado. El juego es una actividad que no persigue una finalidad práctica, no soluciona, por ejemplo, los problemas económicos, políticos o sanitarios; sin embargo, en el juego se ensayan situaciones de la vida real, se plantean circunstancias que atañen a la existencia. En este sentido, la Literatura enriquece la comprensión acerca de la personalidad propia y de los demás, de las relaciones sociales y de cómo es el mundo. El autor puede jugar a muchas cosas diferentes. Torrente Ballester aprovecha el juego para destruir todas aquellas concepciones que limitan al ser humano y le da una visión más amplia de la realidad. Tal como estudia Frieda Hilda Blackwell, el autor que nos ocupa observa de un modo lúdico diversas teorías psicológicas y lingüísticas reales y trata con humor las instituciones sociales que pretenden constreñir la naturaleza del ser humano.

Por otro lado, el juego representa la realidad. En el discurso que dio con motivo del Premio Cervantes, Torrente Ballester señala que la Literatura muestra la realidad de un modo poético. Es un medio de conocimiento, que no se guía por la verdad empírica, ni por la lógica filosófica, sino por el arte de la palabra. Torrente Ballester señala que fue Cervantes el primero que hizo esto y también el primero en darse cuenta que la novela es un mundo cerrado que se basta a sí mismo, es decir, construye un mundo autónomo donde reflexionar sobre la condición humana. En este sentido, conviene tener presente que la novela no puede ser realista en un sentido estricto, nunca va a plasmar el mundo en el que vive el ser humano; ese mundo es mucho más complejo que cualquier texto y está conformado por realidades que no son palabras. El novelista pretende evocar con palabras mundos que parezcan posibles. La novela crea un mundo cerrado, separado del mundo real porque solo está formada por palabras, pero trata sobre las inquietudes y fantasías humanas. Como ocurre con todo juego, la novela hace como que es real, aunque autor y lectores saben que no lo es; y en ella «la diferencia entre imaginación, lenguaje y realidad se ha vuelto infinitamente pequeña» (Winter: 68). De

modo que, a través de la imaginación, la ficción tiene implicaciones en la realidad, está dispuesta para que le sirva al lector para vivir experiencias nuevas y aprender a vivir con mayor libertad.

El ser humano escribe ficciones porque está insatisfecho con la realidad que vive y crea una vida paralela a través de la ficción, enriquece su experiencia vital en su imaginación (Vargas Llosa, 1997: 12-14). El novelista se rebela contra los discursos que ha recibido acerca del mundo porque, como ser humano, necesita establecer su propia visión de lo que le rodea. El novelista no se rebela contra las personas concretas que hay en su entorno, sino contra la narración colectiva que le restringe la mirada. La obra de Torrente Ballester contiene crítica, pero no va dirigida a instituciones concretas, no pretende dañar a nadie; sino desacreditar convenciones que limitan la libertad del ser humano y ahondar en la psicología del ser humano (Blackwell: 121). Por esto, dice Torrente Ballester que el Arte es un juego con las formas: «sin forma no hay arte [...] toda forma es un juego» (1990: 54). El Arte es una forma de representar experiencias a través de la imaginación y, en el caso de la Literatura, las imágenes toman la forma de palabras.

El juego se establece tanto a nivel argumental como formal. En primer lugar, *El Quijote* trata sobre el juego de averiguar si Quijote está loco o cuerdo; y, en segundo lugar, la forma con que se cuenta es el juego de las distintas visiones que tienen los narradores y los personajes acerca de Quijote (Maestro). Del mismo modo, las obras de Torrente Ballester tienen por argumento el juego con el lenguaje y su forma es también un juego lingüístico. Tienen como base la esfera realista en la que se inserta la esfera fantástica, los lugares en que transcurren pertenecen al mundo real o podrían existir y la mayor parte de los personajes actúan como lo harían las personas reales y sus acciones entran dentro de lo asumible. En un primer momento, los personajes viven inmersos en su realidad, en unas circunstancias dadas que marcan su trayectoria, como es el caso de *Javier Mariño*, obsesionado por los conflictos políticos en que vive. Javier Mariño no es capaz de trascender la esfera realista porque no sabe jugar con el lenguaje. En cambio, José Bastida se evade mediante la imaginación. *La saga/fuga* trata sobre el juego con el

lenguaje y el narrador relata de una forma juguetona, en las que unas veces aparece como ser omnisciente y otras narra limitado a su propia experiencia.

Los personajes torrentinos que tienen acceso a que la realidad también tiene una faceta fantástica pueden liberarse de los condicionamientos, al menos en parte, mediante la imaginación. Estos personajes se dan cuenta de que pueden cambiar la visión que tienen del mundo, la narrativa que les ha sido impuesta, construyendo ellos otro mundo; pueden convertirse en escritores de su propia vida. La imaginación se convierte en una herramienta muy poderosa para luchar contra el discurso dominante, para salir de las opresiones que cada personaje tiene sobre sí mismo. Los personajes que acceden a lo fantástico abandonan una postura exclusivamente seria, tienen asuntos serios, que les preocupan, pero la vida es principalmente un juego con el lenguaje. Incluso, ciertos personajes torrentinos parece que son conscientes de que ni el lugar en que viven es real, ni ellos o sus acciones tienen lugar de verdad; sino que son productos del lenguaje. En estos textos se juega con el pacto ficcional, el lector tiene que interpretar hasta qué punto debe tomar por verdadero lo que se cuenta (dentro de la ficción) o por un ejercicio lingüístico. Es decir, se genera una ambigüedad acerca de si los personajes están sujetos a reglas similares a las que se experimentan en el mundo del lector, propio de la esfera realista, o su mundo está regido por el uso de la palabra, propio de la esfera fantástica. Torrente Ballester transforma el habitual principio de credibilidad, por el que el lector toma como verdadero el texto, y el pacto de ficción se traslada a asumir la realidad del juego lingüístico.

Torrente Ballester investiga la relación entre la realidad y la ficción, escribe desde la consciencia de que no es él quien cuenta sus historias, sus actos de escritura inician la ficción, pero los narradores son quienes de verdad la cuentan, construyen las situaciones narrativas (Genette: 271-272). El narrador principal es uno de los muchos personajes que pueblan una novela y la función de narrar la pueden desempeñar varios personajes (Genette: 272). La actividad narradora es lo que establece qué es posible que ocurra y qué no. El texto fija las normas que imperan dentro de él: «If novelists must work hard to establish their norms, they often must work even harder to make us judge

their characters accurately in the light of those norms» (Booth: 182-183). En el caso de Torrente Ballester, se relacionan dos normas, una de tipo realista, que hace que los personajes se rijan por condicionamientos parecidos a los que pueda tener el lector; y una norma fantástica, en la que se muestra el poder de la palabra para modificar el mundo de tipo realista en que viven los personajes. Ambas normas conviven y chocan entre sí de forma que se dirige «la atención sobre el artificio en que se apoya el tiempo narrativo» (Loureiro, 1990: 295) y el resto de elementos narrativos. Uno de los grandes méritos de Torrente Ballester es cómo incorpora a narraciones que, supuestamente, parten de datos históricos (o, al menos, parten de hechos que supone que han ocurrido) las historias que son fruto de la imaginación de sus narradores, de manera que lo que realmente sucede y lo que se fantasea son indistinguibles.

Se ha visto que Torrente Ballester tiene una postura humorística ante la Literatura, sus relatos vinculan lo serio y lo risible en una estética grotesca de lo que cuentan. Asimismo, ya se comentó que la Literatura es un espacio donde experimentar a través de simulacros de personas (los personajes), que se relacionan entre sí y tienen experiencias en un mundo ficcional. Un nuevo paso en la comprensión de la narrativa torrentina está en el proceso de construcción y destrucción que tiene lugar en sus textos. La postura humorística que adopta construye mitos, imágenes de personajes, sucesos y convenciones; para luego ponerlos en duda, desmonta lo que ha mostrado previamente. Conforme avanza una narración, esta se va complicando, añade aspectos sobre lo comentado anteriormente; se desarrolla un texto con múltiples lecturas, mensajes y tramas, que el lector trata de condensar en un mensaje unitario. En aquellas obras que se escriben con el concurso de múltiples perspectivas y en las que el autor no ofrece claves sobre cuál ha de prevalecer, el cierre interpretativo depende del lector. En el caso de Torrente Ballester, la interpretación se complica más que lo habitual en otras obras polifónicas porque no solo se cuestiona el sentido de los hechos que se cuentan, sino también si tienen lugar (dentro del texto) o son fruto de la imaginación de los narradores. De modo que las narraciones torrentinas son una constante revisión de lo narrado previamente, conducen al lector a cuestionar continuamente lo que ha interpretado hasta el momento y desbancan los mitos y las apariencias de las cosas para reconstruirlos de otra manera, para intentar mostrar cómo

son verdaderamente los personajes y los hechos de los que trata. La postura humorística de Torrente Ballester se concreta en la Literatura como juego, el cual es la forma que muestra que «La oposición “en broma” y “en serio” oscila constantemente» (Huizinga: 21), la visión grotesca va de lo alto y lo bajo incesantemente: «El juego se cambia en cosa seria y lo serio en juego» (Huizinga: 21). El humor es una manera de revisar la realidad, de destruir aquellos aspectos impostados y recoger el sentido profundo de las cosas. Para lo cual, como se va a estudiar en detalle, Torrente Ballester emplea el juego que, en su caso, es un juego lingüístico.

Las obras que se estudian en este trabajo son metaliterarias. Este tipo de literatura se caracteriza, según Michael Hardin, por ser un juego «frente al que al lector le quedan dos opciones: seguir las reglas fijadas por el autor –en cuyo caso se habría rendido antes de empezar a jugar–, o romperlas y comenzar entonces el verdadero juego» (Sierra: 25). Torrente Ballester anima al lector a un plano lúdico, a asumir que el texto es un juego entre la apariencia que suscita la palabra y la realidad de que lo que lee; todo lo que lee son meras palabras, es decir, de los sucesos que se cuentan lo único seguro es el procedimiento de juego con el que se relatan. De manera coherente con la teoría literaria que tiene el autor, no basta con que el argumento de sus obras gire en torno al juego del lenguaje; sino que también la forma debe ser un juego de lenguaje. Por este motivo, como se verá, cuando un personaje escucha una relación de hechos, que le cuenta otro, los valora estilísticamente, como si fueran inventados, por mucho que el otro personaje porfíe en que sucedieron de verdad. Por ejemplo, en *Don Juan*, Leporello insiste en que su dueño es realmente don Juan, pero el protagonista se limita a señalar los préstamos literarios que contiene el relato con que le cuenta la biografía de su amo (108 ss.). El mismo lenguaje cuestiona la verdad de los hechos que suceden, el lector no sabe nunca con certeza qué acontecimientos tomar por ocurridos y cuáles son una pura invención de un personaje.

La metaficción

Como se comentó, las novelas de juego establecen de una forma más o menos explícita una relación entre apariencia y realidad. Los personajes de estas obras tienen voluntad autorial, pretenden influir en los otros personajes con sus acciones y sus palabras. Estos personajes tienen un sentido del humor que les permite tratar de dirigir la narración en el sentido que creen más conveniente. Alonso Quijano quiere inventar un mundo más atractivo que el que habita y, para ello, crea una ficción: ante la «posibilidad que la imaginación le ofrece de moldear su vida a su gusto, crea una apariencia (don Quijote) y la pone en marcha» (Torrente Ballester, 1975: 34). El juego literario consiste en una duda entre dos posiciones. El texto ofrece informaciones contradictorias, unas veces en un sentido, otras en el contrario: «La conjetura, la hipótesis, son ingredientes del juego ficticio» (Torrente Ballester, 1975: 35 y 42). En el *Quijote* hay momentos en los que su protagonista da muestras de locura y otros en los que admira su buen juicio. Y es imprescindible que la duda sobre si es loco o cuerdo no se aclare porque, si lo hiciera, se acabaría el juego y con él la narración.

De la misma manera, es necesario que las obras de Torrente Ballester mantengan la confusión entre si lo que se cuenta es real dentro de la ficción o fruto de la imaginación de uno o más narradores. Como se anticipó más arriba, esta contradicción propia del juego tiene lugar tanto en el argumento como en el procedimiento (Torrente Ballester, 1975: 43). Las obras de Torrente Ballester tratan sobre el poder creador de la palabra y la forma con que se cuenta es un diálogo entre los diversos narradores y fuentes que configuran la realidad de cada texto. Esta combinación de visiones sobre la realidad en que viven los personajes es posible gracias al humor, que «forma parte consustancial con la realidad y emerge del carácter grotesco de toda la existencia, de la mezcla inescapable de lo serio y lo ridículo que se da en todo acto humano» (Loureiro, 1990: 183). El juego en Torrente Ballester adquiere la forma de metaliterario, muestra el proceso de escritura como si estuviera teniendo lugar delante de los ojos del lector o, como dice el propio autor, «Mire usted, estoy inventando y aquí tiene usted el proceso de invención» (Loureiro, 1990: 203).

Según Torrente Ballester, el novelista no tiene una intención mimética, sino que su objetivo es crear realidades mediante la palabra. El humorismo y la manera explícita con que se transmite que el texto es un artificio hacen que el lector tome distancia. Se busca un pacto ficcional en el que el lector se dé cuenta de que está ante una ficción, pero no por ello irreal; dentro del juego de la novela, la ficción es real porque la imaginación es parte intrínseca del ser humano. La obra persigue la identificación y la reacción emocional ante los sucesos, lleva al lector a vivir otras vidas como si fueran la propia, pero desde la misma conciencia del lenguaje. Torrente Ballester mantiene al lector en una posición de incertidumbre, entre no creer los hechos que suceden y no poder dejar de vivirlos (Loureiro, 1990: 204). Esto lleva al lector al ludismo y a la conciencia de que una parte importante de la realidad humana tiene que ver con el lenguaje, los juegos fantásticos que produce responden a la capacidad de imaginación del ser humano.

El juego metaficcional está en la base de la obra torrentina. Por un lado, aparece de manera encubierta, como lo que hasta el momento se ha comentado respecto al carácter humorístico y lúdico de los textos, escritos para suscitar la broma, para llevar al lector entre la realidad y la apariencia, en los que ni la identidad de los personajes ni los sucesos tienen lugar más que como un divertimento lingüístico. Por otro lado, está de forma abierta, como reflexión lingüística (Loureiro, 1990: 206), que ensalza el «verbo literario», «la naturaleza mágica de la palabra fictiva [...] la magia no termina cuando la palabra erige seres, objetos y situaciones con sólo nombrarlos sino que se prolonga cuando estos personajes adquieren vida propia e imponen condiciones a su creador» (Loureiro, 1990: 210). En los textos torrentinos, aparecen narradores que crean personajes tan vivos que acaban por independizarse de su creador. Torrente Ballester presenta de un modo explícito el carácter autónomo que la ficción adquiere: «narraciones se constituyen en un ambiguo equilibrio entre los deseos de su autor y la vida propias que ellas adquieren» (Loureiro, 1990: 210). Dice que el escritor emplea la palabra con dos fines: el primero es objetivar su imaginación, expresa en forma de personajes, lugares y acontecimientos lo que surge de su fantasía; y, en segundo lugar,

ganar libertad en la imaginación, vivir vidas sin límites de espacio y tiempo, ni de ningún otro (Loureiro, 1990: 212). El escritor aumenta su experiencia a través de la de sus personajes, los cuales son libres de pensar, sentir y actuar dentro de la ficción. Torrente Ballester emplea lo fantástico «como paradigma del poder creador de la palabra, más que como simple ejercicio de una rica imaginación» (Loureiro, 1990: 274). Los personajes que cumplen funciones de narrador transforman los datos inmediatos de la realidad, sueñan y emplean la palabra para hacer un mundo mejor. Como se estudiará en detalle, lo fantástico se introduce por una serie de elementos que permiten el vínculo entre lo propiamente realista y lo fantástico. Un caso muy claro tiene lugar en *La Isla*, donde el fuego y los espejos son instrumentos que vinculan el espacio y tiempo de la esfera realista en que viven los personajes con el espacio y el tiempo de la esfera fantástica de la Isla de la Gorgona, a la que viajan más tarde.

Ejemplos de juego

Un ejemplo de juego tiene lugar en *La saga/fuga*. Torrente Ballester dota a los personajes de una capacidad para reírse de sí mismos y del mundo en que viven que les permite superar las dificultades que viven. Este relato transcurre en Castroforte del Baralla, una capital de provincia cuyo pasado ha sido olvidado. Algunos de sus personajes quieren recuperar ese pasado, porque es necesario para mantener la identidad de Castroforte; pero las indagaciones al respecto suscitan el riesgo de que los mitos que fundaron la ciudad y lo que los castrofortinos creen de sí mismos sean destruidos por enemigos de la localidad. Pese a las dificultades en que viven, varios personajes asumen la tarea de defender a la ciudad en clave de humor, escribiendo una Historia de Castroforte, en gran medida fruto de sus propias imaginaciones: «El sentido del humor de que gozan casi todos los personajes, excepto los godos⁵, permite el juego imaginativo básico que constituye la esencia de la novela» (Esteve: 116).

⁵ Los godos son los habitantes de Castroforte del Baralla originarios de otras localidades y que se presentan en el texto como enemigos de la ciudad.

Durante *La saga/fuga*, el lector asiste a muchos grandes hechos (la evolución del ser humano, la llegada del Santo Cuerpo, repetidas invasiones...), pero es posible que nada de esto haya tenido lugar. Puede que todo lo que se cuenta sea simplemente fruto de la invención de José Bastida y de otros personajes. Por lo tanto, puede que todo el texto sea una gran broma y que el narrador esté jugando con el lector desde el comienzo. El uso que Torrente Ballester hace del humor le permite una gran libertad creativa. *La saga/fuga* incita a una visión no seria de las cosas, en la que la identidad de un pueblo es importante y los personajes actúan para construirla, pero la rivalidad que establecen los defensores de Castroforte del Baralla con sus enemigos aparece en clave de humor y juego. Castroforte del Baralla está construido sobre una serie de mitos que parecen de mucha gravedad, hasta que la narración los desmitifica. El juego opera en dos niveles: por un lado, la narración en su conjunto juega entre la apariencia de que existe un conflicto de gran magnitud entre bandos, con razones de gran trascendencia, y la realidad de que las motivaciones del choque son insignificantes disputas entre personajes; por otro lado, algunos personajes se ríen del conflicto mediante la invención de ficciones. Además, los hechos fantásticos de *La saga/fuga* aparecen en clave de humor y juego. En el segundo capítulo, Barallobre y Bastida juegan a disfrazarse del Canónigo y de Pico de la Mirandolina, respectivamente. Barallobre asume la personalidad del Canónigo y le cuenta de un modo cómico a Bastida, que asume la personalidad Pico de la Mirandolina, cómo levitó para ver al Papa:

Tuve que entrar por la ventana de su cuarto, y esto, entonces, no estaba bien visto.» «Ni ahora tampoco.» «Me explicaré mejor. Lo que no estaba bien visto era entrar volando por la ventana del Papa. Por cosas de menos monta le quemaban a uno». «Y, el Papa, ¿qué le dijo?» «El Papa se movió en la oscuridad, preguntó que quién estaba allí, y yo le dije: "Jacobo Balseyro, Canónigo de la Real Colegiata de Santa Lilaila de Barallobre". "Y, ¿dónde queda eso?", me dijo. Estuve por responderle que en la Tierra del Preste Juan, pero me contuve. Le confieso, sin embargo, que aquella ignorancia me molestó» (602).

La levitación es un hecho fantástico, que pone en entredicho las leyes por las que se rige Castroforte, pero se naturaliza a través del humor. En la anterior escena, el Papa no se asombra tanto por el hecho fantástico, no le impresiona que el Canónigo vuele,

sino que le pregunta quién es y de dónde viene. Esta ruptura de expectativas produce hilaridad y naturaliza el hecho fantástico. No se da una explicación a la levitación, pero el Papa no le otorga importancia. Por añadidura, esta escena es fruto del juego de disfraces en el que participan Barallobre y Bastida. Tanto el humor como el juego establecen un puente entre los aspectos realistas y los fantásticos. Del mismo modo que la vida cotidiana de Castroforte hace que esta no parezca tan fantástica, aun cuando la ciudad levita; el tratamiento humorístico por el que se presenta la levitación hace que resulte menos fantástico de lo que se pensaría en un principio, pero, sobre todo, hace que resulte verosímil porque se transmite de manera consistente que el lenguaje crea realidades dentro de la ficción y hace posibles todas aquellas situaciones que surjan de la imaginación. La Historia de Castroforte mantiene unos referentes reales, pero lo importante no es determinar si lo que se cuenta es verdadero, sino si es verosímil. Don Torcuato es un ejemplo de escritor que no es veraz, pero cuyos textos se vuelven referencias dentro de la ciudad porque son verosímiles: «...cuando Reboiras afirma que las tales *Memorias* son «una sarta de mentiras», Bastida contesta con un escueto «Quizás» y finalmente el boticario las caracteriza de un modo que podría valer también para la historia que cuenta Bastida: las *Memorias* son mentira «como todas las historias. Esta, sin embargo, tiene una virtud: si es mala historia, es, al menos buena novela. Como novela la leía la gente, y así pudo creer lo que se le decía» (Loureiro, 1990: 89).

Don Torcuato en sus escritos hace como si contara hechos: escribe tanto noticias en el periódico, que en realidad están llenas de datos inventados; como sus memorias, que son «una sarta de mentiras». Bastida es su sucesor como narrador de la historia ciudad. Se basa en documentos para rescatar los acontecimientos que tuvieron lugar, pero, también, los inventa. Estas invenciones producen una serie de efectos fantásticos que «se derivará de la asunción autoconsciente de que forma parte de la invención o del proceso de invención protagonizado (aunque no exclusivamente) por Bastida» (Carmen Becerra y Gil González en Torrente Ballester, 2010: 37).

Según Bastida, el narrador de *La saga/fuga*, el mundo se puede conocer de manera empírica e intuitiva. El primer tipo le corresponde a la ciencia, la cual establece

principios a partir de la observación de fenómenos externos. En cambio, la Literatura empieza por la intuición, del interior de autor hacia el texto. La imaginación es un aspecto que forma parte del ser humano: «There are other levels of reality beyond the purely physical, such as fictional and fantastic realities, dreams, and psychological projections, which gain equal validity in the mind» (Blackwell: 161). La vida del ser humano es una combinación de la esfera de realidad empírica, que se refieren a elementos físicos que se pueden percibir por los sentidos; y la esfera de realidad subjetivos, cuyos hechos tienen lugar en su mente. En el caso de la narrativa, esta mezcla se vuelve más intensa. Si bien todo el texto es fruto de la imaginación, dentro de la ficción los personajes y sus acciones tienen una realidad empírica. José Bastida es, dentro de *La saga/fuga*, un hombre real, que lucha por sobrevivir, que tiene deseos y que ama. Este personaje y el resto tienen experiencias empíricas, que perciben con los sentidos; y experiencias subjetivas, que parten de sus propias imaginaciones.

La diferencia entre una persona y un personaje reside en que la persona tiene una realidad empírica externa al texto, el ser humano tiene una naturaleza corporal y vive de verdad fuera del texto; mientras que la realidad empírica del personaje es una ficción, el personaje es un simulacro de cuerpo y vida a través de palabras. El ser humano tiene barreras entre su imaginación y los aspectos empíricos, puede distinguir lo que sueña ser con lo que verdaderamente es. En cambio, la novela puede confundir la esfera de realidad empírica con la esfera de realidad subjetiva y esa confusión es el motor de la narración en Torrente Ballester. Por ejemplo, el ser humano experimenta una serie de situaciones en vigilia y otras mientras duerme, de manera separada en el tiempo y sin influencia de causa-efecto entre ambas. En cambio, en *La saga/fuga*, la vigilia y el sueño se confunden y aquellas imágenes que los personajes sueñan tienen efecto sobre su vida de vigilia. El texto juega a que lo que se experimenta por los sentidos y lo que se imagina es inseparable.

Otro buen ejemplo de juego es *Fragmentos*. Como se ha dicho, las obras de Torrente Ballester parten de la consciencia de que la Literatura es un artificio. La ficción es un texto mediado por una entidad imaginaria, el narrador. Lo que cuenta una

novela no responde a las ideas del autor, sino a las de un personaje que asume la tarea de relatar y el autor da forma a aquello que le sugiere su personaje. La narrativa es una vía por la que un autor puede explorar otras vidas, que empieza en la manera con que su narrador cuenta una historia y continúa por los personajes que toman parte y las acciones que se relatan. En este sentido, la personalidad del autor se desdobra en la de sus personajes, narrador y otros personajes, que responden a algún tipo de inquietud del autor, pero que tienen su propia personalidad. *Fragmentos* cuenta la historia de un escritor en pleno proceso de redacción, en el que sus propios personajes influyen sobre él. De modo que se establecen tres niveles narrativos: el de un novelista que relata su trabajo, el de los personajes de la ficción y una historia que cuenta uno de ellos. El novelista manifiesta que su conciencia ha sido invadida por la de otras personas, los personajes que guían su escritura. Como se verá más adelante, esta invasión «resulta aceptable no por su certeza mimética [...] sino por estar impregnada de humor [...], por parodiar las aseveraciones científicas acerca de la disolución del yo: el humor en este caso, además de ser un fin en sí mismo, actúa de elementos de verosimilitud o, en otras palabras, aceptamos el discurso del narrador [...] por esa complicidad humorística que establece con nosotros a costa de un problema reconocido y no porque la formulación de tal problemas sea más o menos correcta» (Loureiro, 1990: 182).

El autor plantea sus obras en diferentes niveles narrativos y transgrede los límites entre ellos. En el caso de *Fragmentos*, «nos ofrece una meditación sobre la ficción y la realidad al tiempo que penetra asimismo en el vértigo del yo, aunque disimula tal problemática bajo una capa de humor y de juego que a veces hasta parece – sólo parece– caer en la trivialidad y la intrascendencia» (Loureiro, 1990: 181). Esta obra, como el resto de textos que se analizan en este trabajo, reflexiona sobre los elementos que componen una narración y muestran ejemplos de procesos de escritura, por lo que permiten adentrarse en la génesis del género narrativo. Como ya se dijo, en el humor reside la base sobre la que se construye la ficción y la historia y su verosimilitud se construyen sobre el carácter de juego del texto (Loureiro, 1990: 182). El humor es el punto de partida desde el que surge la ficción, una determinada manera de mirar la realidad y concebir la ficción como contraposición entre lo bello y lo feo. De manera complementaria, en el juego está el motor de la narración, que genera vínculos entre

distintas interpretaciones de la realidad, entre creación y destrucción de mitos, entre imágenes y sus parodias y en el uso irónico del lenguaje. En todos estos casos, se establece una constante contraposición entre apariencia y realidad (dentro del texto) que es lo que permite que la narración se desarrolle. Así como el argumento de *Fragmentos* es el juego entre la realidad supuesta de los personajes y el poder de la palabra para construir el mundo en que viven, la forma con que se cuenta también es de juego. El texto no surge a partir de una idea definida, sino como una intuición, surge de la imaginación del narrador. En el prólogo, anuncia que va a emplear en su novela el robo de un personaje, el doctor Moriarty, porque le divierte. A partir de este capricho lúdico se construye la narración: «Moriarty es la señal declarada de la operación que va a multiplicarse dentro de la escritura de *Fragmentos*, constituyendo un aspecto de la construcción laberíntica de las voces autoriales y el vórtice de un juego concéntrico de refracciones que avanza a través de reflejos y desdoblamientos» (Roca: 30).

En las obras de Torrente Ballester, el mundo en el que viven los personajes, incluidos los respectivos narradores, se va configurando de forma explícita debido a las acciones de los personajes. El narrador y otros personajes, principalmente con la palabra, definen cómo es el mundo que habitan. En *Fragmentos*, «el juego es la base de toda la novela [...] Villasanta no es sólo el inerte tablero sobre el que se mueven las piezas de palabras; sino un mapa topográfico que contienen las propias reglas del juego» (Sierra: 23-24). Como se verá más adelante, la Historia y los edificios de Villasanta son fruto del diálogo entre los personajes. Estos establecen qué es posible y qué no es posible dentro de la narración, con sus palabras y acciones dan forma al mundo ficcional. «El inconsciente colectivo que determina las estructuras simbólicas de lo imaginario se sobrepone al orden lógico de las palabras, orden lógico que sólo ha sido tomado prestado para contar una historia pero, una vez terminada ésta, se desvanece, se disuelve en una realidad de la que apenas si se habla, que constituye el límite exterior de la ficción» (Sierra: 25). El autor parte de una intuición que convierte en personajes y acciones, los cuales se desarrollan de manera independiente al autor.

3. Formas del juego literario

En el anterior apartado, se veía que el juego es la forma con que Torrente Ballester maneja el lenguaje para que crear diversas perspectivas sobre los personajes y los hechos en que están inmersos. Si el humor es el punto de vista desde el que el autor y sus narradores conciben las historias, el juego es la forma con que se escriben esos textos, determina una constante relación entre apariencia y realidad, entre el poder de la palabra y los hechos tomados por reales dentro de la ficción. El juego entre estos elementos es la tensión que permite que la narración se desarrolle y se concreta en dos niveles.

El primer nivel sería el proceso de mitificación y desmitificación, por el que el texto crea y destruye imágenes. Como se va a comentar, Torrente Ballester entiende mito en un sentido amplio: como imagen que se genera respecto de un personaje que representa una cierta característica; como historia fundacional, que configura el carácter de un lugar; y como convención social, acuerdos implícitos de un colectivo sobre cómo comportarse. De modo que por mitificación se entiende la construcción de la imagen de un personaje, de la imagen de un colectivo y de las convenciones que gobiernan al ser humano; y por desmitificación la puesta en duda de lo anterior. El texto se construye sobre un constante proceso de mitificación y desmitificación, el juego se concreta en esta relación entre afirmación y negación. Se verá también el proceso de desfamiliarización, un tipo específico desmitificación que hace explícito el artificio lingüístico. Torrente Ballester emplea este mecanismo para tratar a la misma narración de un modo humorístico, recuerda al lector el carácter lingüístico de la historia que lee. Sus novelas muestran de un modo explícito no ser la realidad, sino juegos de palabras.

El segundo nivel lo ocuparían formas específicas de esta construcción-deconstrucción: como son la parodia, que es una forma de desmitificación de un discurso previo, que se toma como referente; y la ironía, que es una forma que expresa un mensaje de manera explícita, pero que da a entender que el verdadero sentido de lo

dicho es otro de carácter implícito. Como se verá, se puede entender que, en el caso de Torrente Ballester, la ironía es un caso particular de la parodia.

El planteamiento humorístico, la narración a través del juego y las formas del juego (procesos mitificadores y desmitificadores, parodia e ironía) hacen que las obras de Torrente Ballester tengan un alto grado de ambigüedad. Esta es una característica propia de los textos literarios. Cuando un texto sugiere diferentes lecturas, el mensaje del texto se enriquece porque queda abierto al diálogo con el público, a ser completado con la imaginación del lector. La novela contemporánea trata de acercarse a la complejidad de las vivencias del ser humano, al conjunto de hechos que experimenta e interpretaciones diferentes de los mismos; de esta forma lleva al individuo a conocer la naturaleza del ser humano y su relación con lo que le rodea a través de una ficción, que, como dice Vargas Llosa, tiene algo de verdad, expresa lo que no ha pasado, pero que el ser humano fantasea que podría pasar y, por tanto, refiere a inquietudes reales de este. En las novelas de Torrente Ballester es muy común el diálogo entre varios personajes que fantasean aspectos del mundo en que viven que, más tarde, se cumplen. De modo que permanece en ambigüedad qué cosas suceden de veras en el mundo de los personajes y cuáles son fruto de la imaginación de los personajes.

La ambigüedad del texto hace que el lector deba completar el significado. El lector ensaya «el juego de sus lecturas individualizadas a partir de las redes de posiciones polisémica en el tejido del texto» (García Berrio: 45). En el caso de Torrente Ballester, la ambigüedad que se plantea es si la palabra, dentro de la ficción, tiene un carácter real o si es simplemente una forma dentro de un juego. Por ejemplo, en *La saga/fuga*, José Bastida investiga la existencia de los J. B., los héroes de Castroforte del Baralla. Como hay muy pocos datos de ellos, Bastida y otros personajes inventan parte de sus biografías y, sin embargo, esos J. B. acaban por aparecer en escena tal cual se ha narrado sobre ellos. La pregunta es si son las intuiciones narrativas de Bastida y de otros personajes tan poderosas que realmente descubren a los J. B. o lo que descubren no es real. Como en esta pregunta reside el juego, no es posible resolverla. Una novela es un juego de palabras, no tiene más realidad que los signos del alfabeto, pero, dentro del

texto, los personajes son al mismo tiempo reales y ficticios. El lector está invitado a reescribir el libro (Genette: 314), a decidir cuáles son los hechos de verdad, si son serios o una simple broma, a reírse de los personajes o no y a ensalzarlos y degradarlos. Los textos están abiertos a numerosas lecturas válidas, de manera que se mantienen vivos como incógnitas.

Las novelas estudiadas de Torrente Ballester convierten los elementos narrativos en parte del argumento. Un elemento de gran importancia es el autor ficticio que se desdobra en otros personajes. Esta técnica la aprendió Torrente Ballester de Cervantes. En su estudio *El Quijote como juego*, observa que la narrativa moderna surge en el diálogo entre personajes, en el intercambio de puntos de vista acerca de una realidad compartida. Por este motivo, en las obras de Torrente Ballester, el diálogo tiene una gran importancia en la génesis constante del relato que se cuenta. Sus novelas tienden a una combinación de puntos de vista que responde, en palabras de Milan Kundera, a una percepción de la realidad en su complejidad: «Comprender con Cervantes el mundo como ambigüedad, tener que afrontar, no una única verdad absoluta, sino un montón de verdades relativas que se contradicen (verdades incorporadas a los *egos imaginarios* llamados personajes), poseer como única certeza la *sabiduría de lo incierto*, exige una fuerza igualmente notable (en comparación con el ego pensante cartesiano)» (17).

Como se estudiará en más detalle, el juego en la Literatura está en la oposición entre las verdades que defienden los diferentes personajes. El *Quijote* es una puja entre el caballero andante y su escudero por consensuar la historia de caballerías que viven. En un primer momento, sus posturas son totalmente opuestas. Quijote sostiene a ultranza que los enemigos a los que se enfrenta son gigantes, mientras que Sancho defiende que son molinos (capítulo VIII de la primera parte). Sin embargo, Quijote irá convenciendo a Sancho de que juegue con él a las caballerías y, así, después de ver a su amo dar cuchilladas a un cuero de vino, con la vestimenta de bonete, manta y camisa, grita: «Acudid, señores, presto y socorred a mi señor, que anda envuelto en la más reñida y trabada batalla que mis ojos han visto. ¡Vive Dios, que ha dado una cuchillada al gigante enemigo de la señora princesa Micomicona, que le ha tajado la cabeza cercen

a cercen como si fuera un nabo!». Sancho juega también a transformar la realidad en una historia de caballerías. En este caso, se limita a corroborar lo que está representando su amo. Su entrada en el juego se va haciendo mayor y, en la segunda parte del *Quijote*, incluso toma un papel activo, él también inventa la historia en que vive. Desde el comienzo del texto, Quijote se refiere a su amada Dulcinea y Sancho no acaba de creerse que haya dama de tan alta alcurnia en el Toboso, no cree en el personaje inventado por don Quijote. No obstante, cuando en el capítulo X, Quijote y él van en busca de Dulcinea, Sancho sabe que no la van a encontrar, de modo que, al pasar junto a unas aldeanas, hace como si fueran Dulcinea y sus doncellas. De esta manera, Sancho defiende el valor real de la fantasía creada en un primer momento por Quijote.

Quijote juega a las caballerías comportándose como caballero, pero, sobre todo mediante el discurso que ha aprendido en los libros: «él no juega con realidades, sino con palabras» (Torrente Ballester, 1975: 38). Según estudia Torrente Ballester, ni Quijote ni Sancho creen de verdad en la historia que inventan, sino que juegan a crearla. En el caso de Torrente Ballester, el juego con las palabras se vuelve más explícito. En sus obras, hay una serie de personajes que conocen la faceta fantástica del mundo en que viven, crean dentro de la ficción personajes, situaciones y hechos que acaban por suceder. Estos personajes emplean la palabra para generar una ficción que, a diferencia del *Quijote*, gana valor de verdad dentro de la ficción. Así como Dulcinea solo existe en la imaginación de Quijote y Sancho, nunca aparece en escena, salvo referida por alguno de los dos; los J. B. de *La saga/fuga* sí que aparecen en escena, actuando, con sus pensamientos y sentimientos.

Las obras de Torrente Ballester cuentan sucesos que constantemente se desmienten como meros productos del lenguaje. Se trata de una manera humorística de narrar, que es posible debido a que los hechos no pretenden tener una existencia en el mundo real, sino solo en la imaginación del narrador (Loureiro, 1990: 200). Aun cuando buena parte de los personajes y acontecimientos narrados puedan tener que ver con la biografía del autor, con sus propias experiencias, la ficción se desarrolla en la imaginación del narrador. El referente del que parte puede haber sucedido fuera del

papel, pero el autor lo transforma primero en una imagen mental, después en palabras, cuya naturaleza es diferente de los objetos que pudieron motivarlas. En palabras de Loureiro, el autor transforma la realidad que experimenta en «realidad literaria»⁶ (202), «los elementos que cobran vida [...] son el funcionamiento de la imaginación, el personaje autónomo, la credibilidad del lector». Mientras que la realidad empírica se confirma con la experimentación sensible, la realidad literaria gana estatus de autenticidad, es real para el ser humano, en la medida que el texto resulte creíble. Las obras de Torrente Ballester tratan el proceso que lleva a crear los artificios literarios necesarios para que una ficción adquiriera vida independiente, resulte verosímil a un lector que está dispuesto a asumir la verdad de las mentiras contadas, el valor humano que subyace a un relato inventado.

Torrente Ballester convierte en tema «varios de los elementos que componen la naturaleza de la novela [...] da(n) vida de ficción, convierte en elementos literarios, a los límites y el poder de la palabra literaria» (Loureiro, 1990: 202). Convierte el hecho literario en motivo de reflexión de sus obras literarias y teóricas. Su obra resulta especialmente interesante para conocer el proceso de escritura porque, a lo largo de su carrera, meditó acerca de los elementos que conforman las ficciones y los empleó para construir sus narraciones. Sus obras teóricas eran ejercicios de imaginación, mientras que sus ficciones tenían un componente teórico, de modo que construyó su estilo en torno a la reflexión sobre cómo escribir y las imágenes que le surgían. Por ejemplo, resulta complicado distinguir sus diarios personales, como *Diario de un vate vago*, de las narraciones que escribe en forma de diario, como *Fragmentos*. Esto muestra cómo para el autor la realidad y la ficción son inseparables, su propia vida gira en torno al empleo de la palabra.

⁶ Loureiro se refiere a *Fragmentos de Apocalipsis*, pero esta afirmación es aplicable al resto de obras estudiadas.

Primer nivel de juego: mitificación y desmitificación

Según Torrente Ballester, la mitificación es el proceso por el cual las sociedades construyen interpretaciones acerca de la naturaleza de individuos, del carácter de colectivos y de las convenciones que rigen en un determinado lugar. Estas narraciones responden a la necesidad que tiene el ser humano de configurar una identidad respecto de todos los aspectos que hay en su realidad. Torrente Ballester percibe que la sociedad actual ha sustituido los mitos de sus primeras etapas por el mito del empirismo: el ser humano se concibe a sí mismo como un ser racional, que, a través del método científico, es capaz de alcanzar la verdad. El problema de esta concepción es que es excluyente, solo lo objetivo, racional y científico es valioso; mientras que lo subjetivo, irracional y artístico está infravalorado. Los personajes torrentinos comparten la búsqueda del ser humano contemporáneo, que cuestiona los mitos primigenios y quiere acercarse al conocimiento verdadero de las cosas a través de la ciencia; sin embargo, encuentra que, por mucho rigor objetivo que pretenda la ciencia, la imaginación es parte de él y el acercamiento que tiene a la realidad siempre es una apariencia. Por lo tanto, el discurso de la ciencia construye nuevos mitos que sustituyen a los antiguos; y la búsqueda de los personajes torrentinos les lleva a un mundo «lleno de contradicciones, dudas, preguntas, autoconciencia y autoreflexividad, alusiones intertextuales» (Pérez, 2005 *La Isla*: 22), que ponen de relieve la inevitable subjetividad y carácter lingüístico de cualquier explicación.

El autor recibe del mundo en que vive una serie de mitos, que necesita cuestionar para desmontarlos y reconstruirlos. Torrente Ballester señala que su interés por los mitos surge a raíz de figuras políticas que fueron idealizadas, como Primo de Rivera y Franco, pero, a medida que ahonda en la naturaleza del mito, se da cuenta de que todos los aspectos de una sociedad se construyen sobre mitos, sobre narraciones que otorgan sentido al carácter de sus miembros relevantes, instituciones y convenciones que se siguen en ese colectivo. Según este autor, el mito personal se refiere a lo siguiente: «classical stories of divine or supernatural beings form the Greek, Roman, and Celtic civilizations, as well as stories of national and even regional folk heroes or

larger than life characters who embody some universal or national values» (Blackwell: 21). Los mitos representan por antonomasia aspiraciones humanas, como: la belleza en el caso de Coralina Soto en *La saga/fuga* o la virilidad en *Don Juan*; simbolizan valores fundantes de una sociedad, como es el Santo Cuerpo para Castroforte del Baralla en *La saga/fuga*; o establecen convenciones entre los habitantes de una localidad, como es el enconado empirismo con que valoran todo los profesores que protagonizan *Yo no soy yo*.

Una vez Torrente Ballester ha incorporado al texto un mito existente en la Literatura o en la Historia o lo ha construido dentro de la ficción, la segunda parte del juego es desmitificarlo, destruir la apariencia de realidad, que no es auténtica respecto del personaje. Se produce un vaivén entre sustentar imágenes vigentes en el mundo del autor, para luego desmontarlas: «Solo el mito vigente debe ser desmitificado» (Torrente Ballester, 1990: 579). En las primeras obras de Torrente Ballester, la desmitificación tiene una función de crítica política, en *El retorno de Ulises* señala la ridiculez del poder político, en el que el gran señor de Ítaca regresa a su casa esperando honores, pero, después de los veinte años que han pasado desde que salió para la guerra de Troya, no le esperan a él, sino a una imagen estereotipada de héroe. Se muestra cómo el mito es una imagen que forma una sociedad, que puede tener muy poco que ver con la persona que la encarna. *El retorno de Ulises* juega con la posibilidad de que Ulises, al que nuestra sociedad tiene por uno de los más grandes héroes, hubiera sido un hombre normal que vuelve después de una larga guerra. Además de este uso de la desmitificación, Torrente Ballester va descubriendo que la relación mitificación-desmitificación en sí misma es un procedimiento para pensar sobre el mundo. Como dice Blackwell, «his interest in the power of the word to create a new reality provides the basis for the “demythifying” attitude. This preoccupation with demythification, or the exposure of the disparity between a reality and its appearance, or more important, a reality and its verbal expression is a constant in Torrente’s novels» (11).

El mito es una explicación sobre la naturaleza de ciertos personajes y sobre las señas de identidad de una sociedad. Todos los mitos pretenden dar cuenta de cómo es la realidad en la que vive el ser humano, mas son teorías hechas de palabras, parecen la realidad, pero no son la realidad en sí misma, sino interpretaciones construidas por los seres humanos. Torrente Ballester analiza la Historia de la humanidad como un constante proceso de mitificación-desmitificación y, como se ha dicho, el hombre ha sustituido los mitos primitivos por el mito de la ciencia. Esto se verá más adelante respecto de la interpretación mítica que hace don Torcuato de la evolución humana en *La saga/fuga*. El destino natural de los mitos es ser desmitificados, para eliminar aquellos aspectos que no se corresponden con la realidad y reconstruir una nueva interpretación, un nuevo mito. El proceso mitificación-desmitificación es una relación entre construcción de narraciones y destrucción de las mismas que le sirve al ser humano para conocer su realidad; no obstante, toda narración es, en parte, apariencia porque, en las interpretaciones que hace el ser humano de lo que le rodea, entran en juego su imaginación y el empleo particular que hace de las palabras. El ser humano siempre está en busca de la realidad, a través de la apariencia que construye con las palabras, las cuales se refieren a la realidad, pero no son la realidad.

Torrente Ballester aplica la desmitificación a personajes, a convenciones entre ellos ya lugares; pero también a situaciones argumentales y a la misma Literatura. Es decir, todo es objeto de desmitificación, lo cual se debe a que él entiende la realidad como grotesca, una combinación inseparable de elementos elevados y bajos, «todo en una obra, desde la forma de presentación de los personajes hasta el desarrollo argumental, la estructuración de la historia, la voz del narrador, las descripciones y los diálogos, puede estar marcado por el signo desmitificador que Torrente resume en el término “grotesco”» (Loureiro, 1990: 42). Torrente Ballester invita al lector a reinventar la Historia y las historias, en el proceso de desmitificación lleva al lector a no dar por sentado el sentido de lo relatado. En este sentido, se produce el siguiente efecto: «the reader accompanies the myth in its descent, in its fall, and views its decomposition» (Blackwell: 23). El descenso se produce en aquel personaje elevado a categoría de héroe, que ha obtenido un gran prestigio, representa alguna cualidad deseable en grado supremo; pero que, cuando la narración muestra su psicología, se descubre lo siguiente:

«his petty, base motives and human weaknesses and foibles» (Blackwell: 24). Por lo que autor y lector tienen que reconstruir la imagen de la realidad que ha quedado desmitificada. Pese a todo, Torrente Ballester no satiriza a sus personajes, la desmitificación no está al servicio de la crítica, sino que es una visión humorística que le permite ahondar en la verdadera naturaleza del personaje: «In the same way, by showing the process of the creation of the myth, it is shattered and loses its mystical-mythical qualities. A “real” historical person appears markedly different from the complex representation or myth which develops about him» (Blackwell: 24). En torno al personaje se ha construido una narrativa que será puesta en duda por nuevas narrativas, para mostrar el verdadero interior del personaje.

Un tipo particular de la desmitificación es la desfamiliarización, que consiste en presentar la ficción como artificio narrativo. Como se ha mencionado, Torrente Ballester reflexiona sobre el arte de narrar; en este trabajo se analizarán en detalle las voces narrativas y la relación entre aspectos realistas y fantásticos. Por ahora, se puede mencionar a modo de ejemplo que Frieda Hilda Blackwell ha estudiado cómo las obras que *La saga/fuga*, *Fragmentos*, *La Isla* representan una progresión en la desfamiliarización.

La saga/fuga aparece escrita según los paradigmas teóricos del estructuralismo y la poesía hermética. Se trata de modo humorístico al narrador, que se apoya en una teoría crítica y en rasgos de género literario para construir su ficción. Esto resalta el valor de artificio de la escritura, la Historia que cuenta José Bastida, que supuestamente ocurre de verdad en la ficción, depende de los esquemas teórico-literarios que maneja.

En *Fragmentos*, la exposición de mecanismos literarios y convenciones es aún más evidente (Blackwell: 28), se relata el proceso de la escritura de manera explícita, de forma que el lector asiste a todas las luchas que tiene el narrador para dar forma a su imaginación. Habitualmente, las novelas se presentan al lector como un producto terminado, el narrador relata unos sucesos que ha conocido, su única tarea es transcribir

su experiencia. En cambio, en *Fragmentos* se produce desfamiliarización con respecto al modelo tradicional, el texto más que una novela al uso es el camino para escribir una novela y todas las dificultades, obstáculos y azares que conlleva.

Por último, *La Isla* es un ejercicio del poder de la palabra, se cuenta el intento de un profesor por seducir con una historia a una mujer que está enamorada de otro hombre. El profesor pretende modificar la realidad mediante la palabra. Dentro de la ficción, tanto su amada como él son personajes supuestamente reales y él intenta ganar el afecto de ella mediante una ficción; sin embargo, los personajes supuestamente reales van a vivir con los personajes de la isla que el protagonista está inventando. Se produce desfamiliarización en el momento en el que coinciden la esfera realista de los personajes intradieгéticos (personajes supuestamente reales) y la esfera fantástica de la narración metadieгética que narra el protagonista (personajes inventados por este). La ficción que escribe el profesor les permite a los personajes transgredir su realidad, viven en un mundo que para ellos es inventado. La desfamiliarización alcanza el nivel superior de las obras comentadas porque el artificio narrativo es el más explícito y transgresor. Igual que ocurre en *Fragmentos*, un personaje de forma explícita inventa una ficción en la que él y la mujer a la que ama se instalan, pero *La Isla* se diferencia porque el narrador pretende que la ficción tenga una repercusión en su vida real, quiere conseguir el amor de la mujer con la que comparte la ficción. El extrañamiento proviene de que, además de entrar en contacto las esferas de realidad, la ficción, lo que es una mera apariencia, pueda llegar a cambiar la realidad, lo que responde a una supuesta naturaleza empírica.

En las obras de Torrente Ballester, la desmitificación alcanza distintos grados. En el caso de *Don Juan*, la desmitificación de la imagen original es total, la destrucción de la imagen de seductor es completa, aunque es sustituida por una imagen más humana del personaje. En general, Torrente Ballester desmitifica a sus personajes como una vía para conocer su interioridad. Mientras esté en pie el mito del seductor de don Juan, no es posible conocer a la persona de don Juan, solo se percibe la faceta exterior que, además, puede ser falsa. En cambio, la visión que se desmitifica es rápidamente sustituida por una nueva mitificación: «Each time one myth is destroyed, another myth

is born to replace the old one. Torrente explains that the life of a myth is to be created and then destroyed» (Blackwell: 128). El mito es una explicación temporal sobre la realidad, que ha de ser remplazada constantemente.

Los personajes pueden perder su mito y seguir teniendo una historia que contar. La caída del mito de don Juan no destruye al personaje, sino que lo vuelve más interesante. La historia que se conoce sobre don Juan es principalmente falsa, por lo que el centro de su historia se desplaza a conocer mejor cuáles fueron los condicionantes que lo llevaron a actuar de una determinada manera y cómo es verdaderamente el personaje. El mito es sustituido por una imagen cercana del personaje, con sus virtudes y sus pequeñeces.

Cuando el proceso de mitificación-desmitificación se refiere a un colectivo el funcionamiento es diferente. La base sobre la que se construye el sentido de pertenencia a un colectivo es el mito, una interpretación que explica la realidad de ese colectivo y lo dota de una determinada identidad. De modo que siempre debe haber un mito para que una sociedad siga unida, cuando se desmitifica su historia, debe aparecer otro mito para sustituir al anterior. El ejemplo más claro de esto es la identidad de Castroforte del Baralla, en *La saga/fuga*. Castroforte se funda sobre la existencia de una reliquia milenaria, el Santo Cuerpo, que señala a la localidad como ciudad elegida. Algunos personajes, enemigos de Castroforte del Baralla, tratan de demostrar que la reliquia que conserva la ciudad es falsa. Esto amenaza con destruir la identidad de esta localidad, de modo que los defensores de Castroforte luchan por justificar este mito.

Por último, las convenciones sociales son también mitos en cuanto que explicaciones cristalizadas del mundo (Blackwell: 159). El narrador, en el caso de *La saga/fuga*, José Bastida, cuestiona las percepciones establecidas para enriquecer la visión del mundo. Esta obra aborda el mito como convención social que considera que la ciencia es la única vía para el conocimiento. Jesualdo Bendaña, un *full-professor* de una universidad americana, quiere acabar con el mito a través de la ciencia, porque

supone que esta descubrirá la verdadera Historia de la ciudad. Como se verá, con ello no libera a la ciudad del mito, sino que construye una nueva interpretación en torno del mito de la ciencia.

Segundo nivel de juego: parodia e ironía

De acuerdo con el *Diccionario de la Real Academia Española*, parodia se define como imitación burlesca de una obra seria de la Literatura. A partir de esta definición, Torrente Ballester en *El Quijote como juego* establece que la parodia se compone de tres elementos: procedimiento imitativo, actitud degradadora y comicidad.

La parodia toma una obra como modelo para escribir un nuevo texto. El texto paródico revisa humorísticamente el contenido y la forma del texto de referencia o texto serio. El parodista toma los elementos que le convienen del texto serio «y los transfiere, debidamente modificados, a la obra nueva» (Torrente Ballester, 1975: 5). El *Quijote* se inspira en numerosas novelas, pero las más importantes son los libros de caballerías; Quijote ha leído estos libros, se ha formado una idea de cómo son los caballeros andantes y sale a los caminos para experimentar las mismas aventuras que ellos. De manera que, aunque la forma con que transcurren las aventuras a los caballeros de las obras serias y a Quijote son muy diferentes, las novelas de caballerías aportan la estructura narrativa al *Quijote*.

La actitud de la parodia consiste en que lo que se muestra en la obra es una degradación con respecto a lo contado en la historia seria. Los libros de caballerías cuentan historias sobre tiempos lejanos, donde caben los personajes y hechos más extraordinarios; en cambio, el *Quijote* transcurre en un momento contemporáneo a su publicación y las personas y hechos que tienen lugar son cotidianos y normales. Por lo general, «la eficacia de la parodia como tal requiere la presencia viva del modelo, no sólo dentro de la parodia, como se ha descrito, sino fuera de ella e independiente de

ella» (Torrente Ballester, 1975: 8). Para que el lector comprenda la degradación a que se somete la novela de caballerías en el *Quijote* debiera tener presente cómo es el género de libros de caballerías. En cambio, muy pocos lectores actuales han leído libros de caballerías, de modo que han perdido el referente externo, y, con todo, perciben la parodia. En el *Quijote* el modelo se ha convertido en un referente interno, «se ha convertido en material propio de la novela» (Torrente Ballester, 1975: 8).

Se deriva de la actitud degradadora un efecto cómico. Produce risa la comparación entre los nobles personajes y las extraordinarias aventuras de la obra seria con los personajes llenos de defectos y sus experiencias cotidianas. Amadís, uno de los caballeros andantes, es un joven hermoso, de alto linaje, enamorado de una princesa, que sale en busca de fama con el noble Gandalín; en cambio, Quijote es un hombre mayor, enjuto, que tiene por amada a una labradora, y sale en busca de fama con el villano Sancho Panza. Resultan cómicas las esperanzas de Quijote de querer ser caballero con tan malas prendas. En el caso del *Quijote*, no hace falta que el lector haya leído las aventuras de Amadís para comprender la burla porque el texto toma a Amadís como «ente» con el que Quijote «mantiene una relación constante y especificada» (Torrente Ballester, 1975: 8-9). Señala Torrente Ballester que ese «ente», el referente que se parodia, puede ser real o inventado, se produciría el mismo efecto paródico si las novelas sobre Amadís no hubiesen sido escritas, sino que fueran solo referencias internas del texto. La parodia con referente interno no depende de nada externo a sí misma para generar su efecto, es un universo autónomo.

En un artículo de *Cotufas en el golfo*, Torrente Ballester estudia el valor satírico del *Quijote*. La sátira también es una burla, pero su objetivo es estrictamente la sociedad de su momento. En este sentido, se puede interpretar que el *Quijote* tiene elementos de sátira, que lo hacen comparable con obras como *Los viajes de Gulliver* de Swift o *Gargantúa* de Rabelais. Se puede ver en el *Quijote* una burla a la embrutecida sociedad de los tiempos de Cervantes; pero el objetivo del texto está más allá de la burla, o, en su caso, se trata de una burla literaria. La parodia no pretende degradar lo que trata, sino que hace una lectura diferente respecto a un discurso previo. Del mismo modo que

incorpora modelos literarios, los libros de caballerías en el caso del *Quijote*; incorpora también aspectos de la realidad histórica de un lugar. Estos elementos le sirven al texto paródico como materia prima sobre la que construir un nuevo discurso.

De manera que la sátira es un texto dirigido a la crítica de la sociedad, mientras que la parodia se apropia de elementos discursivos reales para convertirlos en referentes internos. Para comprender las obras de Swift y Rabelais es necesario conocer la sociedad del momento, en cambio el *Quijote* trasciende su sociedad y es con mayor pureza un ejercicio literario. La parodia puede tener aspectos comunes con la sátira, pero se diferencia en que constituye un texto autónomo. No hace falta conocer la realidad histórica de España para entender el *Quijote*, porque el núcleo del texto no es esta, sino las luchas de un hombre por llevar la imaginación al mundo en el que vive. De este modo, Cervantes consigue transformar una realidad en Literatura (Torrente, 1990: 575).

La parodia es un diálogo con la tradición discursiva con el objetivo de enriquecerla. Debido al proceso que experimentan los referentes hasta convertirse en referentes internos (Torrente Ballester, 1975: 8), no solo los libros pueden ser materia para la parodia, sino también aspectos del lugar en que vivió el autor. El *Quijote* refleja una serie de personajes que pudieron existir en la España contemporánea del autor, como el hidalgo empobrecido y el villano analfabeto; no obstante, bien pudieran no haber existido esos tipos nunca y el lector seguiría percibiendo cómo se los parodia. Es posible utilizar el mismo procedimiento con una fuente escrita y con un posible elemento de la realidad, porque la novela los incorpora a través del discurso. Del mismo modo que el *Quijote* explica al lector cómo eran los caballeros andantes, describe cómo era la situación del hidalgo y del villano. Es decir, Cervantes extrae el discurso que hay en las novelas de caballerías y en tipos sociales reales para convertirlos en entes internos a la novela.

Por su parte, Torrente Ballester se da cuenta de lo anterior y aplica la parodia en un sentido más explícito que su maestro Cervantes, para él la parodia es un mecanismo para degradar cualquier discurso. La parodia afecta a diversos textos escritos: a obras literarias, como la tradición del don Juan en la obra homónima de Torrente Ballester; a teorías literarias, como el estructuralismo en *La saga/fuga*; y a obras históricas, como el supuesto descubrimiento sobre la figura de Napoleón en *La Isla*. Asimismo, la parodia se dirige a instituciones, como la Iglesia en *La saga/fuga* (Sevilla, 2013a); se dirige a lugares reales, como Galicia en la mayor parte de sus obras o París en *La saga/fuga*; y, sobre todo, se dirige a las convenciones que ponen obstáculos al amor, como los obstáculos que ponen los grupos de poder para que el Rey se case en la *Princesa durmiente*. La parodia es una concreción de la desmitificación; igual que esta, destruye una imagen sostenida previamente respecto de algo; pero la parodia se diferencia porque ejerce su influencia no sobre el objeto como tal, sino sobre el discurso respecto de ello. Del mismo modo que *Don Juan* desmitifica la figura del seductor más famoso de Literatura, lleva a cabo un proceso de parodia sobre los textos que forman la tradición donjuanesca.

La parodia de Torrente Ballester tiene un carácter cómico, que no pretende el desprecio de los personajes y lo que se cuenta, sino que emplea el humor como una forma de acercarse a la realidad profunda del ser humano y sus vivencias. Acerca del carácter cómico, se puede distinguir entre la obra original, que es «seria», en cuanto que sostiene una determinada visión del mundo; y la obra paródica, que incluye dicha visión del mundo, pero con el fin de burlarse de ella. La obra seria y la obra paródica persiguen finalidades muy diferentes. Mientras que la obra seria pretende transmitir un determinado mensaje, la finalidad de la obra paródica es la dimensión lúdica del lenguaje, jugar con las palabras. Los protagonistas de los libros de caballerías son arquetipos que representan valores, como puedan ser la valentía y la pureza de sus sentimientos; luchan contra enemigos a los que vencen gracias a su fortaleza física y de espíritu. El interés de estos libros está puesto en la aventura, en cambio, los personajes tienden a ser planos y las aventuras que tienen se reducen a un esquema actancial. Por contra, el *Quijote* se adentra en las motivaciones de sus personajes, establece relaciones entre ellos de una gran complejidad psicológica y sus experiencias suscitan múltiples

lecturas. El juego que hacen con las palabras los diversos narradores y personajes de el *Quijote* dota a la narración de una complejidad mucho mayor que sus modelos.

Las obras serias suelen tener un discurso más concreto que las parodias de referente interno. En el caso de las caballerías, se trata de aventuras en busca de la fama y la lectura no entraña mayor ambigüedad; en cambio, la obra paródica puede incorporar múltiples planos de interpretación. Mientras que los libros de caballerías tienen como único objetivo contar historias de aventuras guerreras y lances amorosos, en el *Quijote* el tema de las caballerías es un pretexto para escribir una ficción desde la libertad de la imaginación. Señala Torrente Ballester que el modelo de las novelas de caballerías en el *Quijote* no es tanto el contenido, sino una forma de escribir, que es la escritura desatada: «la libertad de composición, escritura y selección de materiales, llevada a cabo sin sujeción a las reglas del arte» (Torrente Ballester, 1975: 9). No importa tanto la naturaleza de las empresas caballerescas, como la posibilidad que ofrece este tipo de narración de escribir de acuerdo a la propia imaginación, sin ataduras formales. Tanto es así que, cuando Quijote regresa por última vez a su casa totalmente derrotado, le propone a Sancho que se hagan pastores. Le sugiere desechar el modelo caballeresco y cambiarlo por el de la novela pastoril, con el fin de que siga el juego en el que están inmersos. De una forma similar, no importa excesivamente de qué tratan los textos torrentinos, más allá de lo necesario para desarrollar un entretenimiento lingüístico.

La parodia que interesa a Torrente Ballester es la de referente interno, en la que percibe con humor discursos previos (obras literarias, la Historia como narración y los mismos relatos de Torrente Ballester); y su objetivo es jugar con el lenguaje. Además, la parodia desmitifica la imagen que la obra seria presenta respecto de algún tema, para construir una imagen nueva sobre el asunto. En el uso que hace Torrente Ballester, mito es un discurso establecido, de modo que mitificar es construir una determinada visión respecto de algo y desmitificar desmontarla. En el caso del *Quijote*, la imagen repetida del hermoso doncel que vence al gigante que ha afrentado a una dama y restaura la justicia es desmitificada con la de un hombre maduro que raja un odre de vino haciendo

como que es Culiambro, el terrible enemigo de la princesa Micomicona, que en realidad es Dorotea.

Para Torrente Ballester es importante que el referente sea interno porque establece una de las características esenciales de la Literatura: constituye un universo autónomo, se basta sí misma para crear su significado. Torrente Ballester concibe la Literatura como un ejercicio de ficción con realidad suficiente, las novelas relatan sucesos inventados, que ganan valor para el ser humano si la forma con que se cuentan es coherente. Si bien la Literatura no necesita de elementos exteriores a ella para desarrollar su mundo, la imaginación del autor se basa en su experiencia de la realidad; pero el proceso de escritura no depende de esta, sino del manejo de las palabras. Esta independencia de la Literatura y, en particular, de la parodia con referente interno hace a los narradores libres de escoger los temas que quieran, tratarlos sin restricciones y buscar un estilo propio. La parodia con referente interno es una forma que potencia la imaginación debido a que no es esclava de la realidad y permite que fluyan las imágenes para conformar con ellas un texto. Ninguna norma, ni verdad histórica, ni realidad empírica, ni lógica constriñe la creatividad, salvo la misma coherencia del texto. El autor puede plantear cualquier elemento en su narración, por fantástico que sea, siempre que, dentro del texto, esté justificado. Según Kurt Spang, mediante la parodia crea «una obra de arte que con, o quizá a pesar de las intenciones paródicas, adquiere un valor estético propio» (95-96).

Torrente Ballester escribe sus obras desde la conciencia de que la Literatura es un artificio de palabras. De manera más explícita que Cervantes, sus obras son un juego lingüístico. Se ha visto que el *Quijote* toma el referente de las novelas de caballerías para jugar con el lenguaje. Quijote quiere demostrar a los otros que en el mundo embrutecido en que vive es posible ser caballero andante: un hombre real dentro de la ficción, hidalgo de la Mancha empobrecido, puede jugar a ser personaje literario, caballero andante. Quijote emplea los discursos que ha aprendido en los libros de caballerías para jugar a convertirse en personaje literario. También, lleva a cabo hazañas, aunque estas le llegan al lector en forma de palabras. El lector no ve a Quijote

lanzarse contra los molinos, sino que esta información le es transmitida a través de palabras. Además, el *Quijote* tiene muchas reflexiones metaliterarias, acerca de lo que es bueno o malo en Literatura, don Quijote y Sancho van construyendo una personalidad mediante el diálogo y la relación entre voces narrativas reflexiona sobre el fenómeno narrativo. Todos estos elementos los aprendió Torrente Ballester de Cervantes y, en sus obras, hizo más explícita la reflexión sobre el lenguaje, como se verá más adelante.

Sus novelas son parodia del género de la novela por el juego metaliterario que llevan a cabo. El lector encuentra al escritor en plena acción de escritura de novelas extravagantes, grandilocuentes, que él mismo se da cuenta de que son imperfectas historias fruto de su capricho. Estas novelas muestran el artificio de la novelística, se señala que son fruto del manejo del lenguaje. Asimismo, Torrente Ballester parodia sus propias novelas. La imagen especialmente difundida en el Romanticismo del autor como ser superior, vate creador de una gran obra de arte, es imitada y parodiada (Torrente Ballester, 1975: 5) con la de un autor lleno de defectos forcejeando con torpeza con el lenguaje. Los narradores y otros personajes de las obras de Torrente Ballester señalan la imperfección del texto que se está desarrollando dentro de la novela. Mientras que las obras serias cuentan directamente una historia, las obras de Torrente toman con humor esta pretensión. El mismo proceso de creación es parodiado.

En el sentido con que lo emplea Torrente Ballester, un caso particular de la parodia sería la ironía. Esta da «a entender lo contrario de lo que se dice» (Bousoño: 580). La forma más habitual de la ironía es pronunciar afirmaciones positivas sobre un individuo del que se sabe que no tiene esa cualidad, para resaltar que es todo lo contrario (Bousoño: 580-582). La ironía tiene vínculos con la parodia por ser también un juego entre apariencia y realidad. El texto transmite de forma explícita un mensaje y de forma implícita otro. En el caso de Torrente Ballester, se puede percibir la relación entre la ironía y los elementos comentados. La ironía responde también a la postura humorística del autor, expresa la dislocación entre las grandilocuentes aspiraciones de los personajes y sus limitaciones y mezquinas motivaciones. La ironía constituye una

actitud dentro de los textos de Torrente Ballester e incluso «una forma del hacer narrativo» (Loureiro, 1990: 186) que gira en torno al humor. La ironía juega a aparentar una determinada realidad, que los narradores van desmontando con apreciaciones, en un proceso de mitificación-desmitificación. Asimismo, participa de la degradación de la parodia. La ironía es, según Schlegel, «creación y destrucción simultaneas, afirmación y destrucción, entusiasmo y escepticismo, perpetua autocrítica» (Loureiro, 2003: 51).

Sin embargo, la ironía es un procedimiento más específico que los comentados anteriormente. La ironía no es simplemente un ejercicio de humor, ni cualquier tipo de juego, de mitificación-desmitificación, ni de parodia; sino una manera de estos que entraña en sí misma siempre un doble sentido. En el uso cotidiano, se interpreta que el verdadero mensaje es el implícito, es decir, que el interlocutor quiere decir algo que es contrario a lo que expresan sus palabras. En el caso de la Literatura, hay que ver qué papel desempeña el mensaje explícito, si el narrador escoge la forma de ironía para expresarse hay que tener en cuenta tanto lo que dice como lo que sugiere. Según Paul de Man, la ironía literaria es propia de los textos con narrador autoconsciente (Loureiro, 2003: 52). El autor nos ofrece un doble mensaje, en el que ambos sentidos tienen su valor; lo cual permite que la degradación no resulte despectiva. La ironía literaria no pretende mostrar la bajeza de aquello a lo que se refiere, sino multiplicar el sentido del texto. La ironía en Torrente Ballester también tiene un referente interno, el elemento que se degrada es un ente literario construido por el texto. Por ejemplo, sobre el texto serio de *El origen de las especies* de Darwin, don Torcuato en *La saga/fuga* escribe un texto humorístico en el que explica el desarrollo evolutivo de la anatomía humana; expone una teoría disparatada, cargada de imaginación, que convierte el marco científico en una fantasía literaria. Este fragmento podría ser catalogado como parodia porque consta de todos los elementos: imitación de un texto serio; actitud degradadora, la ciencia pierde todo rigor en la pluma de don Torcuato; y comicidad. No obstante, con más precisión se debiera tener por un fragmento irónico, en cuanto que no se muestra directamente la degradación, sino de manera implícita. El efecto irónico es mucho más sutil, necesita más de una interpretación del texto, que en el caso de la parodia. Don Torcuato expone una teoría de la que está orgulloso, pero se deja entrever que es poco científica. De este modo, *La saga/fuga* ironiza el texto supuestamente científico, pero,

como el resto de personajes aprecian el estilo con que está escrito, al mismo tiempo lo valora como pieza literaria. Se comentaba que parodia es un pobre hidalgo maduro queriendo ser un fogoso príncipe caballero andante en el caso del *Quijote* o que el hombre que todos tienen por el seductor de los seductores sea, en realidad, impotente, como ocurre en *Don Juan*. Quijote muestra la disparatada retórica de los libros de caballerías y don Juan destruye la admiración que pueda generar la figura del conquistador. En cambio, el texto de don Torcuato explica con una supuesta seriedad y una pretendida precisión todos y cada uno de los pasos que llevaron al ser humano a tener dos ojos en el rostro. Como se analizará en más detalle, en principio no hay nada risible en el texto, salvo que se perciba cómo entra en juego la imaginación del autor del texto.

Las obras de torrentinas explotan la ironía con un valor estructural. En las obras que se analizan, los personajes tratan de modificar su realidad mediante la palabra, se erigen en narradores capaces de construir los personajes y lugares con los que entran en contacto, capaces de decidir qué va a ocurrir y capaces de inventar la Historia del lugar en que viven. Todo esto tiene que ver con la fuerza de la palabra para construir la realidad. La ironía está en el fondo del sentido de las obras, las cuales no enfocan la ironía sobre personajes concretos o determinados aspectos de la realidad, sino sobre el hecho literario en sí mismo. El autor transgrede las fronteras del marco de tipo realista en el que sitúa sus obras, donde los personajes tienen necesidades y capacidades parecidas a cualquier ser humano; dotando a ciertos personajes de una capacidad creadora más propia de una divinidad que de simples narradores intradieгéticos. A lo largo de los textos, aquellas cosas que el narrador decida que sucedan, tienen lugar, como si las palabras bien manejadas pudieran ganar, dentro de la ficción, categoría de reales. Por el contrario, la ironía de los textos muestra que, en último término, las ficciones que crean los narradores solo son ficciones, que funcionan dentro de la ficción, pero que no se pueden asimilar como reales. Por mucho que los narradores sostengan que están creando algo real, es todo un puro artificio. Este juego de apariencia y realidad, que condensa el humor y la ironía, proviene de Cervantes (Díez: 14).

Como se ha visto, Torrente Ballester emplea el humor, el juego, los procesos de mitificación-desmitificación, la parodia y la ironía para crear sus ficciones. Parte de una percepción de que la realidad es una mezcla de elementos elevados y bajos y la mejor manera de expresarlos es a través del humor, el cual adquiere la forma de juego, en la que la narración alterna entre lo alto y lo bajo, entre la apariencia y la realidad. Esto se concreta en un primer nivel, en los procesos de mitificación y desmitificación, que construyen narrativas y las destruyen constantemente; y, en un segundo nivel, en la parodia, que consiste en imitar un discurso previo de manera humorística, y en la ironía, que combina el mensaje aparentemente serio, con la intención burlesca implícita. De ahora en adelante, se analizarán obras de Torrente Ballester de acuerdo a estos instrumentos narrativos.

Bibliografía

-Obras narrativas de Gonzalo Torrente Ballester

Torrente Ballester, Gonzalo. *La Princesa durmiente va a la escuela*. Barcelona: Plaza y Janes, 1983.

_____. *Yo no soy yo, evidentemente*. Barcelona: Plaza Janes, 1987.

_____. *Dafne y ensueños*. Madrid: Alianza, 1998a.

_____. *Fragmentos de Apocalipsis*. Madrid: Alianza, 1998b.

_____. *La Isla de los Jacintos Cortados*. Madrid: Alianza, 1998c.

_____. *Don Juan*. Madrid: Destino, 2006.

_____. *La saga/ fuga de J. B.* Carmen Becerra, Antonio Jesús Gil González (ed.). Madrid: Castalia, 2010.

-Trabajos teóricos y entrevistas de Gonzalo Torrente Ballester

Torrente Ballester, Gonzalo. *Teatro español contemporáneo*. Segunda edición. Madrid: Ediciones Guadarrama, 1968.

_____. *El Quijote como juego*. Madrid: Ediciones Guadarrama, 1975.

_____. *Nuevos cuadernos de La Romana*. Barcelona: Destino, 1976.

_____. Intervención de Gonzalo Torrente Ballester. *Novela española actual*. Madrid: Cátedra, 1977.

_____. *El «Quijote» como juego y otros trabajos críticos*. Barcelona: Destino, 1980.

_____. *Currículum en cierto modo*.
http://www.clubcultura.com/clubliteratura/clubescritores/torrente/gtb_autobio_curriculm01.html . Consultado el 23 de diciembre de 2013. 1981.

_____. *Ensayos críticos*. Barcelona: Destino, 1982a.

_____. *Los cuadernos de un vate vago*. Barcelona: Plaza y Janes, 1982b.

_____. Conferencia de Torrente Ballester. Jorge Luis Borges et al. *Literatura fantástica*. Madrid: Siruela, 1985.

_____. *Discurso de la entrega del premio Cervantes*. Biblioteca Universidad de Alcalá. <http://biblio.uah.es/BUAH/Webcat/Cervantes/85TorrenteBallester.pdf>.

Consultado el 1 de marzo de 2012. 1985.

_____. *Nota autobiográfica*. Club Cultura. http://www.clubcultura.com/clubliteratura/clubescritores/torrente/gtb_autobio_notas.html. Consultado el 23 de diciembre de 2013. 1986.

_____. «Arquetipos, talismanes, esquemas». *El País*, 16 de Noviembre de 1986.

_____. *Cotufas en el golfo*. Barcelona: Destino, 1990.

_____. *Imprescindibles Gonzalo Torrente Ballester*. <http://www.rtve.es/alacarta/videos/imprescindibles/imprescindibles-gonzalo-torrente-ballester/988394/>. Consultado el 2 de agosto de 2013. 11 de enero de 2011.

-Estudios sobre Gonzalo Torrente Ballester

Alonso, Eduardo. La fabulación «como si...». Ángel Abuín, Carmen Becerra y Ángel Candelas (coord.). *La creación literaria en Gonzalo Torrente Ballester*. Vigo: Tambre, pp. 23-34, 1996.

Álvarez Perelégui, Gonzalo. Aspectos de lo fantástico en la narrativa de Gonzalo Torrente Ballester. *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica. Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción. Universidad Carlos III de Madrid, 6 al 9 de mayo de 2008*. Asociación Cultural Xatafi/Universidad Carlos III de Madrid, pp. 319-329, 2008.

Amorós, Andrés. «Conversación con Gonzalo Torrente Ballester sobre La saga/fuga de J. B.». *Ínsula*, p. 317, 1973.

Becerra, Carmen. *Guardo la Voz, Cedo la Palabra. Conversaciones con Gonzalo Torrente Ballester*. Barcelona: Anthropos, 1990.

_____. «La princesa durmiente frente a la historia». *Hesperia: Anuario de filología hispánica*, 6, pp. 43-55, 2003.

Benítez, Margarita. Parodia y subversión en las primeras novelas de Gonzalo Torrente Ballester. Janet Pérez y Stephen Miller (eds.). *Critical Studies on Gonzalo Torrente Ballester*, pp. 107-112, 1989.

Biblioteca Nacional de España. *Gonzalo Torrente Ballester*.
<http://censoarchivos.mcu.es/CensoGuia/fondoDetail.htm?id=1440121>. Consultado el 17 de abril de 2013. 2010.

Blackwell, Frieda Hilda. *The game of literature. Demythification and parody in novels of Gonzalo Torrente Ballester*. Valencia: Albatros hispanófila, 1985.

Carmelo, Urza. *Historia, mito y metáfora en «La saga/fuga de J.B.» de Torrente Ballester*. Michigan: UMI, Dissertation Information Service, 1992.

Castaño, Francisco. *Retrato de Gonzalo Torrente Ballester*. Barcelona: Círculo de lectores, 1988.

Criado, Isabel. De cómo se hace una novela o Fragmentos de Apocalipsis de Gonzalo Torrente Ballester. *Homenaje a Gonzalo Torrente Ballester*. Salamanca: Caja de Ahorros de Salamanca, pp. 63-89, 1981.

Díez, José Ignacio. Teoría y prácticas de los Siglos de Oro en Gonzalo Torrente Ballester: Crónica del *Quijote* y juegos del *Rey pasmado*. Carmen Rivero Iglesias (ed.). *El realismo en Gonzalo Torrente Ballester. Poder, religión y mito*. Madrid/Frankfurt: Iberoamericana Vervuert, pp. 13-32, 2013.

Esteve Maciá, Susana. *La fantasía como juego en «La saga/fuga de J. B.»*. Alicante: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Alicante, 1994.

Estévez Molinero, Ángel. La fuga sagaz de Gonzalo Torrente Ballester: Perspectivas de inmersión en La saga/fuga de J. B. *Homenaje a Gonzalo Torrente Ballester*. Salamanca: Biblioteca de la Caja de Ahorros y M. de P. de Salamanca, pp. 91-114, 1981.

Fernández, Julia. «Tres novelas de Gonzalo Torrente Ballester: Dafne y ensueños, La rosa de los vientos y Yo no soy yo, evidentemente». *Rilce*, 16, 3, pp. 513-536, 2000.

Fernández Romero, Ricardo. «“Fantasma oscuro que se sueña a sí mismo”: la escritura autobiográfica de Gonzalo Torrente Ballester en “Dafne y ensueños”». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 4, pp. 15-32, 2006.

Ferretti, Víctor Andrés. Yo no soy yo, evidentemente y una poética de la simulación. Carmen Rivero Iglesias (ed.). *El realismo en Gonzalo Torrente Ballester. Poder, religión y mito*. Madrid/Frankfurt: Iberoamericana Vervuert, pp. 393-401, 2013.

Freixanes, Víctor F. «A cidade literaria (Notas para una conferencia. 30 años da edición de La saga/fuga de J. B.)». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 1, pp. 23-34, 2003.

García de la Torre, José Manuel. La presencia de Galicia en la obra de Torrente Ballester. *Actas X de la Asociación Internacional de Hispanistas*, pp. 1791-1801, 1989.

García Galiano, Ángel. Torrente Ballester: Campana y Piedra. *El retrato literario, tempestades y naufragios, escritura y reelaboración: actas del XII Simposio de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, pp. 493-499, 2000.

_____. «Quizá nos lleve el juego al infinito (El Quijote en la obra de Torrente Ballester)». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 3, pp.149-164, 2005.

García Gila, Juan Ramón. «Las voces de La saga/fuga de J. B. (aproximación al problema del narrador)». *Rilce*, 1, 2, 1985.

Gil González, Antonio Jesús. *Teoría y crítica de la metaficción en la novela española contemporánea: A propósito de Álvaro Cunqueiro y Gonzalo Torrente Ballester*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2001.

_____. Torrente, reloaded: nuevos medios y nuevas perspectivas sobre la narrativa de Gonzalo Torrente Ballester. Carmen Rivero Iglesias (ed.). *El realismo en Gonzalo Torrente Ballester. Poder, religión y mito*. Madrid/Frankfurt: Iberoamerican Vervuert, pp. 405-426, 2013.

Giménez González, Alicia. *Torrente Ballester*. Barcelona: Barcanova, 1981.

_____. *Torrente Ballester en su mundo literario*. Salamanca: Biblioteca de la Caja de Ahorros y M. de P. de Salamanca, 1984.

Lombera, César, Asensi, Jaime. *Fragmentos de Apocalipsis de Gonzalo Torrente Ballester*. Santiago de Compostela: Consorcio de Santiago/Fundación Gonzalo Torrente Ballester, D.L., 2010.

López López, Mariano. *El mito en cinco escritores de postguerra*. Madrid: Verbum, 1992.

Loureiro, Ángel G. *Mentira y seducción: la trilogía fantástica de Torrente Ballester*. Madrid: Castalia, 1990.

_____. Torrente Ballester y las ficciones de la historia. José ángel Fernández Roca, José Antonio Ponte Far (coord.). *Con Torrente en Ferrol: un poco después*. La Coruña: Universidad da Coruña, pp. 15-26, 2001.

_____. «Tiempos de Apocalipsis, desvelos de la ironía». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 2, pp. 47-62, 2004.

_____. «Torrente Ballester: lugares de lectura, lugares de escritura». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 4, pp. 1-10, 2006.

Marco, Joaquín. Las narraciones de Gonzalo Torrente Ballester. *Novela española actual*. Madrid: Cátedra, pp. 63-130, 1977.

Martínez de Antón, David. «Castroforte del Baralla y Villasanta de la Estrella o la ficción implícita contra la explícita». *Revista de Filología Románica*, anejo VI, 2, pp. 202-205, 2008.

Merino, José María. «Juego y verdad en La saga/fuga de J. B.». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 1, pp. 47-54, 2003.

Pérez, Janet. «La isla de los jacintos cortados: parodia cervantina historiográfica». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 3, pp. 17-34, 2005.

_____. «“Dafne y ensueños”: ¿Novela, autorretrato, memoria?». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 4, pp. 35-50, 2006.

Pérez, Genaro J. «Metaficción de don Juan y Fragmentos de apocalipsis de Gonzalo Torrente Ballester». *Revista canadiense de estudios hispánicos*, vol. XII, 3, pp. 415-428, primavera 1988.

_____. «El narrador como diablo cojuelo. Experimentación narrativa en “La Isla de los Jacintos Cortados”». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 3, pp. 57-68, 2005.

Rivas Barrós, Manuel. «Exilio, eros e ironía». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 1, pp. 35-46, 2003.

Roca Mussons, María. «Sobre algunas cervantinas de Gonzalo Torrente Ballester en “Fragmentos de Apocalipsis”». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 2, pp. 27-26, 2004.

Ruiz Baños, Sagrario. La construcción ficcional en Gonzalo Torrente Ballester. Ángel Abuín, Carmen Becerra y Ángel Candelas (coord.). *La creación literaria en Gonzalo Torrente Ballester*. Vigo: Tambre, pp. 35-60, 1997.

_____. «La novela como mundo autónomo». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 3, pp. 69-82, 2005.

Sevilla Vallejo, Santiago. «Progresión y repetición cíclica en Castroforte del Baralla». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 9, pp. 39-52, 2011.

_____. El juicio/representación de *La saga/fuga de J. B.* de Torrente Ballester. Carmen Rivero Iglesias (ed.). *El realismo en Gonzalo Torrente Ballester. Poder, religión y mito*. Madrid/Frankfurt: Iberoamericana Vervuert, pp. 289-298, 2013a.

_____. «Don Juan, el mito vivo en Gonzalo Torrente Ballester». *Dicenda: Cuadernos de Filología Hispánica*, 31, pp. 213-228, 2013b.

Sierra, Germán. «Villasanta desde Compostela». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 2, pp. 19-26, 2004.

Torrente, Isabel. La Historia en la narrativa de Torrente Ballester. Ángel Abuín, Carmen Becerra y Ángel Candelas (coord.). *La creación literaria en Gonzalo Torrente Ballester*. Vigo: Tambre, pp. 99-110, 1997.

Vilanova, Manuel. «Gonzalo Torrente Ballester: La saga/fuga de J. B.». *Cuadernos Hispanoamericanos*, 272, pp. 272-274, 1973.

Villán, Javier. *Gonzalo Torrente Ballester. La semana del autor sobre Gonzalo Torrente Ballester*. Madrid: Cultura hispánica, 1990.

Villar Dégano, Juan Felipe. «Gonzalo Torrente Ballester. Acerca del novelista y su arte», *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 8, pp. 13-40, 2010.

Villanueva, Darío. «La fantástica lírica de Torrente Ballester», *Nueva Estafeta*, pp. 33-34, abril-septiembre 1981.

Winter, Ulrich. «"La operación mágica". Metaficción irónica y metafísica de la escritura en "Fragmentos de Apocalipsis"». *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 2, pp. 63-74, 2004.

-Otros estudios y textos diversos

Abad Molina, Javier. *Experiencia Estética y Arte de Participación: Juego, Símbolo y Celebración*. www.oei.es/artistica/experiencia_estetica_artistica.pdf. Consultado el 1 de abril de 2013.

Arze, José Roberto. *Realismo e imaginación en Cervantes. (Glosas a algunos pasajes del Quijote)*. <http://asale.org/ASALE/pdf/ABL/JoseRobertoArze.pdf>. Consultado el 1 de junio de 2012. 2005.

Bajtín, Mijail. *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus, 1989.

Booth, Wayne C. *The rhetoric of fiction*. Second edition. United States: University of Chicago press, 1983.

Borges, Jorge Luis. *El Aleph*. Madrid: Alianza, 1987.

Bousoño, Carlos. *Teoría de la expresión poética*. Madrid: Gredos, 1985.

Brandt, Per Aage. La fórmula mitológica del tiempo. Alberto Navarro, Juan Carlos Pueo, Alfredo Saldaña (coord.). *VII Congreso internacional de la asociación española de semiótica*, vol I, pp. 17-20, 1998.

Camus, A. *Novela y rebeldía*. <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/camus1.htm>. Consultado el 25 de mayo de 2011.

Celis de Orozco, Beatriz Eugenia. *La literatura como ficción y como juego. Un arte que trasciende más allá del mundo real*. <http://suite101.net>. Consultado el 27 de marzo de 2013.

Cervantes, Miguel de. *Don Quijote de la Mancha*. Madrid: Edimat libros, 1998.

Cortázar, Julio. *Historias de cronopios y de famas*. Buenos Aires: Alfaguara, 1995.

_____. *Rayuela*. Madrid: Punto de lectura, 2006.

Eliade, Mircea. *Aspectos del mito*. Barcelona: Paidós. D. L., 2000.

Foucault, Michel. *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Argentina: Siglo XXI editores, 1968.

Frye, Northrop. *Poderosas palabras*. Barcelona: Muchnik Editores, 1996.

García Berrio, Antonio, Hernández Fernández, Teresa. *Crítica literaria. Iniciación al estudio de la Literatura*. Madrid: Cátedra, 2008.

Genette, Gérard. *Figuras III*. Barcelona: Lumen, 1989.

González Alcázar, Felipe. «Elementos ficcionales en la sátira de ciudades». *Revista de Filología Románica*, anejo VI, 1, pp. 97-107, 2008.

Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2007.

Jiménez Barca, Antonio. «Todas las cartas del amor de Fernando Pessoa y Ofélia», *El País* 16-VII-2012,
http://cultura.elpais.com/cultura/2012/07/16/actualidad/1342473183_516250.html

Kundera, Milan. *El arte de la novela*. Barcelona: Tusquets, 1992.

La Rubia Prado, Francisco. *Unamuno y la vida como ficción*. Madrid: Gredos, 1999.

López, Ignacio Javier. *Realismo y ficción*. «*La desheredada de Galdós*» y la novela de su tiempo. Barcelona: Promociones y Publicaciones Universitarias, 1989.

Maestro, Jesús G. *Cide Hamete Benengeli y los narradores del "Quijote"*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2002.

Nabokov, Vladimir. *Buenos lectores y buenos escritores. Introducción del Curso de literatura Europea*. <http://www.arteliteral.com/al/index.php/poesia/311-buenos-lectores-y-buenos-escriitores.pdf>. Consultado el 9 de abril de 2013.

Plano Sur. *La perspectiva cortazariana del lector activo dentro de la discusión hermenéutica del siglo XX*. http://www.plano-sur.org/index.php?option=com_content&view=article&id=529:la-perspectica-cortazariana-del-lector-activo-dentro-de-la-discusion-hermeneutica-del-siglo-gxx&catid=46:arte-y-cultura&Itemid=72. Consultado el 9 de abril de 2013.

Popeanga Chelaru, Eugenia. «Topografías de lo urbano». *Revista de Filología Románica*, anejo VI, 1, pp. 19-21, 2008.

Reyes, Graciela. *Polifonía textual: la citación en el relato literario*. Madrid: Gredos, D. L., 1984.

Ricoeur, Paul. *The rule of metaphor. The creation of meaning in language*. London/New York: Routledge classics, 2004.

Rodríguez Ruiz, Jaime Alejandro. *Para el estudio y disfrute de las narraciones. Módulo de narratología*. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá. http://www.sepancine.mx/attachments/Jaime_Rodrguez_Narratologa.pdf Consultado el 5 de noviembre de 2014. 2004.

Scholes, Robert. *Fabulation and metafiction*. United States of America: University of Illinois, 1979.

Sobejano, Gonzalo. «Novela y metanovela en España». *Ínsula*, pp. 512-513, 1989.

Spang, Kurt. «El homenaje Tubular. Crítica y parodia en La saga/fuga de J. B., de Gonzalo Torrente Ballester». *Iberoromania*, 32, pp. 92-109, 1990.

Valis, Noel. *Sacred realism. Religión and the Imagination in Modern Spanish Narrative*. New Haven/London: Yale University Press, 2010.

Vargas Llosa, Mario. *García Márquez: historia de un deicidio*. Barcelona: Barral, 1971.

_____. *Cartas a un joven novelista*. Barcelona: Ariel, 1997.

_____. *La verdad de las mentiras*. Madrid: Alfaguara, 2002.

_____. *Elogio de la lectura y la ficción*. Fundación Nobel, 2010.

Velasco Mañllo, Honorio Manuel. Las leyendas de hallazgos y de apariciones de imágenes. Un replanteamiento de la religiosidad popular como religiosidad local. María Jesús Buxó i Rey, Salvador Rodríguez Becerra, León Carlos Álvarez y Santaló (coord.). *La religiosidad popular*, vol. 2. Barcelona: Anthropos, pp. 401-410, 1989a.

_____. Leyendas y vinculaciones. La Leyenda: antropología, historia, literatura. *Actas del coloquio celebrado en la Casa de Velázquez*. Madrid: Universidad Complutense, pp. 115-132, 1989b.

Vygotski, Lev S. *Escritos sobre arte y educación creativa de Lev S. Vygotski*. Pablo del Río y Amelia Álvarez (ed.). Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje, 2007.

Waugh, Patricia. *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London/New York: Methuen, 1984.

Zamora Calvo, María Jesús. «Orígenes del mito de don Juan». *Centro Virtual Cervantes*. Consultado. Consultado el 5 de noviembre de 2014, 2010.