

Sevilla Vallejo, Santiago (2017). *Cómo escribir ficciones según Gonzalo Torrente Ballester. Juego y Literatura, las voces narrativas y las esferas de realidad*, Madrid, Editorial Académica Española, 2017, 416 pp. ISBN: 978-3-639-53107-7

El análisis que el gallego ganador del Premio Cervantes hizo sobre el juego en *El Quijote* nos plantea su forma de entender la estructura narrativa y los recursos lúdicos que ofrece el género. Sobre la cuestión de cómo configuró el juego en sus propias obras, Santiago Sevilla Vallejo presenta las claves para comprender la escritura narrativa de Gonzalo Torrente Ballester en siete de sus principales obras. *Cómo escribir ficciones según Gonzalo Torrente Ballester* muestra un análisis exhaustivo de los elementos literarios de ficción y articulación narrativa que se recogen en las novelas *Don Juan* (1963), *La saga/fuga de J.B.* (1972), *Fragmentos de Apocalipsis* (1977), *La Isla de los jacintos cortados* (1980), *Dafne y ensueños* (1982), *La Princesa Durmiente va a la escuela* (1983) y *Yo no soy yo, evidentemente* (1987).

La evolución que presenta Torrente Ballester en su forma de contar historias lo lleva a un plano de fantasía y de imaginación modulado a través de juegos de palabras que permiten la posibilidad de que el lector viva todo tipo de experiencias. El doble objetivo que persigue en su expresión está relacionado con la evolución que hacen los personajes en la búsqueda de una vida mejor y, por otro lado, la propia representación de la realidad como medio de conocimiento y verdad empírica. Concibe la Literatura como entretenimiento donde los actantes inventan historias para enriquecer sus vidas, como ocurre en *La saga/fuga de J.B.* y la defensa de la ciudad ficticia con la Historia de Castroforte, lo que le permite al autor utilizar técnicas de ficción y metaficción configuradas desde diferentes planos. El análisis de estos elementos corresponde a la estructura del presente trabajo.

La primera parte corresponde al quehacer narrativo de Torrente Ballester, esto es, su forma de entender el género y de cómo compone su expresión a través del juego. Sevilla Vallejo presenta la teoría de Huizinga que demuestra cómo el gallego articula su escritura con base en la estructura lúdica. El juego es la forma en la que se escriben estos textos, y el humor es el punto de vista del autor y narrador. En este trabajo se presentan las relaciones entre el poder de la palabra y aquellos hechos reales llevados a la ficción en dos niveles: proceso por el cual se crean y destruyen imágenes, lo que Santiago Sevilla ha llamado «mitificación y desmitificación»; y qué procesos lo forman, como la parodia o la ironía. Ejemplos como *Don Juan* o las teorías quijotescas que él mismo formula esclarecen la interdisciplinariedad existente entre los estudios de la Teoría de la Literatura e incluso la psicología.

La segunda parte de *Cómo escribir ficciones según Gonzalo Torrente Ballester* está enfocada en la polifonía textual del narrador, quien tiene un mundo imaginativo propio; y de los personajes escritores, que funcionan aportando información tal y como lo hacen los narradores. En «Voces» se examinan las difusas fronteras entre el autor y el narrador, como ocurre con José Bastida, otro escritor gallego incomprendido, o en *Yo no soy yo, evidentemente* y el juego de entidades; y las ficciones que se escriben dentro de las narraciones, como es el caso de la actitud de los personajes de *Fragmentos de Apocalipsis* o de la interlocutora en *La Isla de los jacintos cortados*.

La tercera parte analiza la perspectiva realista y fantástica de las obras seleccionadas y estudia los límites de la lógica del mundo del lector. Para ello, el autor transforma elementos reales del mundo del lector en ficciones. «Esfera de realidad» parte de la narración de José Bastida en *La saga/fuga* para probar los vínculos entre la Historia –hechos que suceden en la ficción– y la historia –hechos inventados por los personajes– para dar paso a la investigación de las estructuras defendidas en el resto de obras.

Sevilla Vallejo traza la estructura lúdica como método para concebir historias en una investigación profunda y justificada. Resultan relevantes sus reflexiones acerca de la palabra como instrumento de poder en unos textos donde se define a la literatura como fuente de entretenimiento. Sus aportaciones en relación con la habilidad lingüística de Torrente Ballester revelan la dimensión del juego del autor que va desde el texto hasta la imaginación del lector con un trasfondo crítico con la libertad y la psicología humana. Se apoya en numerosas referencias, como la evolución del personaje en *Don Juan*, la ficción construida de José Bastida o la invención hecha realidad en *La princesa*, que iluminan los recursos artísticos que se exponen sobre las novelas de nuestro autor.

El corpus de novelas seleccionadas permite al autor de esta pesquisa defender el dinamismo de los componentes novelísticos donde el lector tiene el papel imprescindible de continuar las historias relatadas por el narrador. Este particular narrador pertenece a la esfera de la realidad, aunque, como personaje más, está incluido en la ficción, lo que permite analizar el esquema de las obras de una forma innovadora, atractiva, completa y, además, divertida. El acercamiento del autor de esta investigación al lector resulta una tarea necesaria para la comprensión de la profundidad de las novelas. Sus amplios recursos bibliográficos, su aportación personal y su detallada ejemplificación nos ayuda a

descubrir la dimensión de las ficciones de Torrente Ballester. El archinarrador de *La saga/fuga*, los juegos temporales en *La Isla*, la biografía ficcionalizada de *Dafne y ensueños* o el cronotopo literario en sus obras son algunos de los interesantes apartados que aborda el investigador.

Una de las aportaciones más relevantes que se hacen en la investigación es la observación detallada de los personajes que van adquiriendo autonomía a lo largo del relato al más puro estilo cervantino. El estudio comparativo que realiza Sevilla entre *El Quijote* y *Fragmentos* muestra “que los personajes son lenguaje”. El narrador, que actúa como autor, crea los personajes de forma involuntaria en su imaginación y, a través de las imágenes proyectadas, vemos el carácter distinto que va tomando cada uno de ellos, como Mathieu y Don Procopio, que cada uno va creando su propia retórica y son las intervenciones del narrador las que los guían en un camino de independencia y autonomía. Las dos reglas trazadas por Ulrich Winter sobre la igualdad entre actantes y que todo aquello que se nombra cobra autonomía, se aplican perfectamente al esqueleto narrativo del estilo de Torrente Ballester, como justifica el autor de la investigación.

En definitiva, la investigación de Santiago Sevilla Vallejo constituye un trabajo realizado con rigor que demuestra las claves artísticas del juego en las novelas de Gonzalo Torrente Ballester a través de la comicidad y la destreza narrativa. Se trata de un reto donde se demuestra la coherencia, ironía y genialidad de un autor cuya compleja visión de la realidad ha suscitado todo tipo de reacciones y estudios. Los análisis teóricos ejemplificados con todas las obras perfectamente seleccionadas exponen la teoría metaliteraria de la relación del autor y el lector, los límites de la realidad, la ficción torrentina y la Literatura como placer y diversión. Se trata de una fuente académica indispensable para completar los estudios del gran Torrente Ballester.

Teresa de Jesús Ángeles Galiano
Universidad de Jaén