

LA SAGA/FUGA DE J.B COMO (VIDEO)JUEGO

Antonio J. Gil González y Luis Navarrete Cardero
Universidad de Santiago de Compostela/Universidad de Sevilla

Resumen

El interés, incluso teórico, de Torrente Ballester por el juego y sus relaciones con la ficción literaria ha quedado de manifiesto en el título de su conocido trabajo crítico sobre el *Quijote* (Torrente Ballester, 1984) que parafraseamos aquí aplicado a *La saga/fuga de J. B.* A la luz de algunos trabajos anteriores, este ensayo plantea la posible alegorización previrtual del *juego* en esta obra, para muchos, cumbre de la novelística torrentina. En la lectura crítica de este *virtual* videojuego, José Bastida –J. B., trasunto alófono de G.T.B.– es el narrador interactivo –o *internarrador*, a su vez remedo del diseñador o *game designer*, como en *The Beginner's Guide* (Everything Unlimited, 2015) de Davey Wreden– que ha creado el mundo de Castroforte y los J. B.; pero este, a medida que va cobrando existencia y autonomía, se comporta como una Inteligencia Artificial que interactúa con su diseño de una manera abierta a múltiples combinaciones impredecibles que escapan a su control: tal es la *saga*... *La fuga*, por su parte, se erige ahora enseguida en su símbolo emblemático, cuando Bastida lo descubra, y con ello la posibilidad de quedar atrapado dentro de la historia en forma de variaciones y repeticiones infinitas (perfecta metáfora del medio videolúdico y sus mecánicas, por otra parte), y el objetivo se convierta en abandonar el mundo virtual que ha creado, como si de una *escape room* o de un videojuego del género de evasión se tratase.

Palabras clave: Gonzalo Torrente Ballester, *La saga/ fuga de J. B.*, videojuego

Abstract

Torrente Ballester's interest, even theoretical, in the game and its relationship with literary fiction is evident in the title of his well-known critical work on *Don Quixote* (Torrente Ballester, 1984), which we paraphrase here as applied to *La saga/ fuga de J. B.* In the light of some previous works, this essay considers the possible pre-virtual allegorisation of the game in this work, for many, the summit of Torrente Ballester's novel. In a critical reading of this virtual video game, José Bastida – J. B., an allophonic transcript of G.T.B. – is the interactive narrator – or *internarrator*, in turn an imitation of the designer or game designer, as in *The Beginner's Guide* (Everything Unlimited, 2015) by Davey Wreden – who has created the world of *Castroforte* and the J. B.'s. But this, as it comes into existence and autonomy, behaves like an Artificial Intelligence that interacts with its design in a way that is open to multiple unpredictable combinations beyond its control: such is the *saga...* The *fugue*, for its part, now immediately becomes its emblematic symbol, when Bastida discovers it, and with it the possibility of being trapped within the story in the form of infinite variations and repetitions (a perfect metaphor for the videoludic medium and its mechanics, moreover), and the objective becomes to leave the virtual world he has created, as if it were an *escape room* or a video game of the escape genre.

Keywords: Gonzalo Torrente Ballester, *La saga/ fuga de J. B.*, video game.

Intro

Un clásico es la obra que es capaz de suscitar nuevas lecturas. La producción de lecturas y significados nuevos, según la semiótica de la cultura, se originaba haciendo pasar los textos a través de otros textos, receptores o destinatarios. Así, en lecturas críticas anteriores, *La saga/ fuga de J.B.* se nos ha ofrecido sucesivamente como paradigma de novela estructural, fantástica, intelectual, satírica, mítica...

Nosotros mismos, en trabajos precedentes, hemos promovido su lectura metaficcional o ucrónica (Gil González, 2001 y 2003). Veinte años después de aquella primera *Tabla Redonda* y cincuenta desde la publicación de la novela, hemos tratado de leerla a la nueva luz de nuestro concepto de *previrtualidad* y la relación retrospectiva entre la narrativas literaria e interactiva (Gil González, 2020; Navarrete Cardero y Gil González, 2022); y después de haber ensayado su aplicación a la narrativa del autor y a *Cuento de sirena* (1979) en particular, (Gil González, 2020b) como anticipación de un videojuego. Y una vez más, la *opera magna* de Torrente no ha defraudado nuestras expectativas y ha respondido al desafío –o al juego– sin inmutarse.

Inmersión

Incipit: la cinemática prospectiva

“¡Que vayan a buscar a un tal Bastida!”, ordena el Poncio; y el Comisario, al recibir la orden, sonríe: “¡No conozco otra cosa!”. Pero alguien, uno de los clérigos anónimos que rondan silenciosos, le advierte que el tal Bastida no vive, desde ayer, en la fonda del Espiritista, sino en lugar ignorado, porque el Espiritista lo ha cogido en la cama de su hija y los ha echado a los dos de casa. “¡Búsquemelo debajo de la tierra!”

Comencemos por el principio, desde el nivel microtextual, por las citas iniciales, siempre muy significativas. ¿Podrían decirnos algo en el sentido que nos proponemos leer? Se refieren a cuerpos en otra realidad –¿virtual?– “*Rostros que sueñan pasmos en la niebla*”, un universo lúdico “*Una sesión de circo se iniciaba/ en la constelación decimioctava*” y a la *participación* (por turnos) de los *juegos* infantiles “*Tin Morín de dos pingüés, / cícara máscara chíchara fue*”... En efecto, podrían tener algún sentido.

Y veamos desde el principio, ahora en el nivel macrotextual y estructural: El Incipit es una prolepsis, *in extrema res*, que podría funcionar como una cinemática anticipatoria y “no jugable” de lo que nos aguarda como final de la historia. Las menciones enigmáticas (y reiteradas) a Pepiño, un posible José Bastida, niño, al (re)inicio

de la partida (aunque eso no podemos saberlo aún), nos sugerirán enseguida la circularidad del dispositivo, la posibilidad paradójica, cuando aún no ha comenzado el juego, de despertar una y otra vez, listo para recomenzar la partida, como Tom Cruise en aquella película/videojuego, condenado a la repetición infinita desde la casilla de salida (con variantes, hasta ganar), que se titulaba *Al filo del mañana* (Doug Liman, 2014), perfecta metáfora del medio videolúdico y sus mecánicas, de nuevo.

Reparemos ahora en la descripción de los dos ríos que articulan el *escenario* de *Castroforte*, como las pastillas de *Matrix* (Lana Wachowski, 1999), el uno atractivo y siniestro, duplica la realidad “*como en un espejo y, (...) en los adentros del que se mira nace en seguida un deseo incoercible de aniquilamiento*” del sujeto (9); el otro “*invita en cambio a la aventura, a la evasión, al viaje (...) Los cuatro J.B. de que se guarda memoria, por él marcharon hacia la mar*” (9). ¿Cuál de las dos es más simbólicamente *virtual*? o, dicho de otro modo, ¿por qué no podríamos, una vez más, leerlas integradamente como las dos caras, lúdica y distópica, apocalíptica o integrada, de la virtualización tecnológica, y narrativa, en la que se ha adentrado, efectivamente, nuestro mundo desde entonces?¹

“Y van llegando los personajes”..., los personajes del poder, como el Comisario, que, cuando le ordenan buscar a Bastida – como la persona que seguramente posee *las llaves* del lugar donde se guardan los secretos que permitirían esclarecer la desaparición de la reliquia simbólica de la comunidad–, contesta “¡No conozco otra cosa!”; o el Poncio “con sus gafas oscuras” –¿otro avatar, o doble, de G.T.B., *gobernador-autor*, como el Supremo en Fragmentos de Apocalipsis?– quien ordenará: “¡Búsquemelo debajo de la tierra!” porque, aunque entonces nosotros no podamos saberlo, acaba de verlo quedarse literalmente en ese lugar en la Coda final. Porque, como allí sabremos, convertido o renacido ahora en Joseíño –perfecta síntesis de Pepiño y José, del principio y del final enlazados en bucle, como *ouroboros*, como los ríos, como toda la espacio-temporalidad de la novela–, se ha despertado al fin y ha logrado abandonar la ficción del mundo virtual esta vez, consiguiendo así ganar la partida

¹ Sobre la problemática crítico-textual de este importante motivo simbólico, puede verse en detalle Becerra y Gil González (2011, 45-52).

de regresar a sí mismo y a su propio cuerpo con Julia, desasiéndose de sus infinitos dobles, hipóstasis, interlocutores, *avatares* o NPCs –*Non Playable Characters* o personajes no jugables–, en el lenguaje de los videojuegos.

Así pues, el objetivo inicial parece claro: encontrar “a un tal Bastida”, para lo cual deberemos primero, lógicamente, elegir, configurar y encarnar el avatar...

I

Participación, simulación

Capítulo primero: encarnar a Bastida (y diseñar el juego)

Evidentemente yo hubiera podido escoger como interlocutores particulares al Obispo Bermúdez y al Canónigo Balseyro, al Almirante Ballantyne y al Vate Barrantes, bien uno a uno, o por parejas, o, digamos, en equipo. Pero es el caso que no se me ocurrió escoger, acaso porque entonces no estuvieran de moda todavía.

Aunque lógicamente debo suponer al lector al que trato de hacer comprender este *juego* metafórico, conocedor de la novela y el argumento originales, convendrá comenzar por el trazado de algunas paralelas estructurales o ejes de coordenadas sobre las que tratar de representarlo en líneas generales. En nuestra hipótesis, el primer capítulo está centrado en la construcción, imaginaria, interior, del universo virtual/ficcional; en el segundo este ya se presenta como contingente y autónomo; en el tercero subiremos (o bajaremos) un nivel narrativo más que nos sitúa no ya en la “realidad/existencia” del relato de Bastida como exterior a su conciencia, sino en la imbricación y regulación de este plano con el de su interioridad psíquica.

En este punto, resultaría extraordinariamente atrayente seguir el flujo de la sugerencia de nuevas lecturas que estas líneas proyectarían sobre una fenomenología del idealismo, el realismo y la intersubjetividad, o sobre el ello, el superyó y el yo, respectivamente, como las instancias que organizan el aparato psíquico freudiano, en

las que no podemos detenernos ahora. Mencionemos someramente, en cuanto a la construcción lingüístico-discursiva de esta subjetividad, la proyección narratológica, igualmente ternaria, sobre las diferentes configuraciones de la instancia narrativa: Impersonal en el *Incipit*, como se apuntó, un relato proléptico sobre el mundo de Castroforte en un presente ucrónico, a la vez principio y final de la historia, al que Bastida ya pertenece, aunque sin Bastida presente, ni como personaje ni como narrador, y cuya focalización es por lo tanto exterior a su conciencia. En el primer capítulo, el “Manuscrito, o quizá monólogo, de J(osé) B(astida)”, verdadero origen del relato primero, nos encontramos ante la narración personal por parte de este del mundo de la ciudad, desde el que se presenta la (re)construcción del mundo de los J. B. míticos o históricos, desde una focalización interna al propio personaje. En el segundo capítulo, “Guárdate de los idus de marzo!”, solo aparentemente impersonal y de focalización variable o incluso focalización cero, descubrimos continuamente a Bastida encubierto si no como voz, al menos como focalizador dominante en realidad. En el tercer capítulo, “Scherzo y fuga”,² nos encontraremos ante un relato de nuevo ucrónico pero de configuración personal esta vez. Estamos en el *contrapunto* interior del *Incipit*,³ dentro de un mundo fantástico donde los planos mítico, pasado y presente se han fusionado en el interior de la conciencia de un Bastida que ya no es él mismo, sino la suma de todos sus posibles avatares narrativos y, por consiguiente, es mostrado mediante el deslumbrante empleo de la focalización interna múltiple a través de cada uno de ellos. En la *Coda* regresaremos al tiempo y la forma impersonal del relato segundo, alcanzando el presente (*in extrema res*) de la situación de relato inmediatamente anterior al *Incipit* prospectivo, desde aquella modalización neutra descrita de un narrador para el que Bastida ya es solo un personaje *externo* más de la historia-mundo de Castroforte.

Temporal y narrativamente hablando: *Incipit* y *coda*: relato segundo; Primer, segundo y tercer capítulo: relato primero.

² Volveremos más adelante sobre la proyección metafórica del término musical sobre la estructura de la obra en la sección “bonus track” final.

³ Véase de nuevo el “bonus track” musical final.

Recordemos ahora, para tratar de establecer un último eje de coordenadas analógicas, como para algunas autoras clásicas de la narratología de lo virtual (Murray, 1999; Ryan, 2004), las tres esferas fundamentales de la interactividad narrativa serían —adaptadas a nuestros propios terminos— la inmersión-participación, la actuación-simulación y la elección-transformación del interactor en el universo virtual-ficcional. Con arreglo a ello, ¿cómo se produce la formulación literaria de este proceso de *embodiment*, de incorporación o encarnación en este sujeto narrativo-avataar virtual llamado José Bastida en nuestro juego interactivo de *La saga/fuga de J. B.*? Siguiendo la secuencia de la novela, veremos que primero a través de los interlocutores heterónimos interiores e imaginarios del protagonista, que simbolizan las primeras tentativas de *inmersión*, muchas veces incompleta; después a través de Los J. B. míticos, aparentemente meras invenciones de este, pero en las que los demás creen o fingen creer, metáforas de la *participación*; como después, los J. B. presentes y plenamente existentes lo serán a su vez de la *actuación* y la *simulación* de una interacción efectiva propiamente dicha con y entre los personajes y los escenarios; y por último, al final de este denso campo simbólico, encontraremos a los J. B. virtuales y supernumerarios, variantes combinatorias de las diferentes opciones de la historia, que permitirán alegorizar la *elección* y la *transformación* de esta por parte del *interlector* en el que la novela-juego nos habrá convertido.

(In)cómodamente instalados para la encarnación y la inmersión en nuestro avatar a través del monólogo interior con nuestros invisibles interlocutores,⁴ la simulación del trance espiritista,⁵ la en-

⁴ mis interlocutores se divertieron jugando a intercambiar sus ojos, sus voces y otros adminículos más o menos caracterizadores. Yo creo que lo hacían para demostrar lo equivocado que yo estaba al decir — como una vez les había dicho — que **carecían de verdadera personalidad humana; que no eran más que “caracteres sostenidos”, por no decir abstracciones, y que estaban prisioneros de aquella manera de ser**, de modo que Bastidoff no podía hablar más que de bombas y atentados; Bastideira, recitar versos y quejarse de amores imposibles; M. Bastide, hacer citas de los lingüistas más famosos y repetir sus lecciones en la Sorbona, y, Mr. Bastid, jugar al conformismo cínico (50) (Cito por la edición de Barcelona, Destino. El número de página se indica entre paréntesis en todo el artículo. Las negritas son nuestras).

⁵ **“Usted, señor Bastida, debe de ser un gran medium”**, me dijo una vez el Espiritista, y razonó su sospecha apoyándose en la escasez de materia física

soñación o el duermevela o los estados de conciencia alterados por el hambre o el deseo, las mecánicas esenciales de Bastida como narrador —y *game designer*—⁶ consistirán en la lectura, la escritura y la conversación, y por lo tanto los escenarios más habituales de las primeras pantallas de nuestro juego serán no en vano la redacción del periódico local, la biblioteca de este y la tertulia del Café Suizo.⁷ Estas tres pantallas o niveles del primer capítulo se imbricarán en un único *texto*, el de la “DISERTACIÓN HISTÓRICO CRÍTICA SOBRE LA TABLA REDONDA Y EL PALANGANATO; Y SOBRE ALGUNAS PERSONAS Y ALGUNOS HECHOS CON ELLOS RELACIONADOS, por J. B” que Bastida ha escrito tras documentarse exhaustivamente en el archivo de *La Voz de Castroforte* y cuyo contenido leerá ante los contertulios de la reconstituída Tabla Redonda.

Pero pronto comprenderemos que en un juego narrativo como este, la interacción y la participación tendrán como consecuencia inevitable la competencia y la pugna por la construcción del mundo ficcional y por su relato, como si en un juego de rol todos los personajes pugnarán por ser, precisamente, el *narrador* o *maestro* del juego. Bastida ha puesto en marcha una máquina virtual en la que el programa, la Inteligencia Artificial (IA) que lo gobierna o los diferentes personajes no jugables controlados por esta (NPCs), u otros artefactos o entidades, competirán con él como fuentes de información o narradores alternativos —o antagonistas— del relato, hasta situarlo en las coordenadas de un

encerrada en mi cuerpo y en la extraordinaria potencia espiritual que revelaban mis ojos. Me había ofrecido muchas veces tenerme gratis en la posada **si me prestaba a transmitir mensajes de los espíritus y a promocionar materializaciones y otras experiencias de parecida dificultad (40)**

⁶ “No, le corregí; el que se suicidó fue el escultor Baliño”. “¿Usted lo sabe todo?”, me inquirió don Perfecto; y era la primeravez que me prestaba atención. “Todo, no, claro.” “Pero más que nosotros, sí. ¿Sabe usted, don Perfecto, que lleva años leyendo los números atrasados de mi periódico?” (63)

⁷ “Si no hubieran hecho trampa, yo me habría sentado ahí, donde está ahora el señor Bastida. Era el puesto de Bohor”. **Y me miró, y me señaló con el dedo, aunque no a mí, claro. Pero yo me sentí repentinamente transformado, fue como si mi raído traje desapareciera, como si el cuerpo me creciera**, como si se endureciesen mis músculos y me saliese la rubia me-lena de caballero celta (58-59)

auténtico FPS o *shooter* narrativo. Algunos de ellos incluso aparecerán como diseñadores de sus propios juegos –o quizá puzzles dentro del juego– como el Tren Ensimismado de Don Perfecto Reboiras, el carrito de Don Benito Valenzuela o el homenaje tubular de Don Torcuato del Río. Este último, pese a no compartir espacio diegético ni interacción directa con Bastida, al pertenecer a diferentes planos “históricos” de la saga, bien podría *retroalegorizar* frente a Bastida, el debate entre ludólogos y narratólogos,⁸ entre jugabilidad y narratividad, de los *Game Studies* recientes. En esta tesitura, el combate dialéctico y la *disputatio* se constituirán consecuentemente en el arma-mecánica fundamental, como veremos especialmente a propósito del capítulo –el juicio y la batalla– finales.⁹

⁸ Véase a ese respecto, como muestra de algunos de sus diseños: «Como era su costumbre, don Torcuato tenía la chistera puesta, así que ellos no se quitaron las suyas, sino sólo las capas y los gabanes, que, **entregados a uno de los artefactos de su invención de que don Torcuato tenía la casa llena**, desaparecieron camino de las perchas como por arte de birlibirloque» (73), [o este] «Consolador a vela para godos solitarios», que una compañía catalana estuvo a punto de adquirir y explotar: si no lo hizo fue porque aquel año apenas sopló el viento. El artilugio es ingenioso y complicado como puede verse en el diagrama que publicó *La Tabla Redonda*. Ofrece una eficaz sustitución del Vaso Idóneo, con la ventaja de recibir del viento, y no del antebrazo, la fuerza propulsora. Los conocimientos de mecánica poseídos por don Torcuato eran vastos y profundos. Su casa estaba llena de artefactos, elementales, sí, pero utilísimos, que le permitían ponerse el sombrero sin levantar la mano, colocarse el abrigo sin abrir el armario y coger el bastón sin inclinarse. (81)

⁹ Un análisis magistral de los recursos retóricos empleados –o parodiados– en la obra a partir de la “Balada incompleta y probablemente apócrifa del Santo Cuerpo Iluminado” que antecede al primer capítulo de la novela, puede verse en el artículo de Juan Casas Rigall incluido en este mismo volumen.

II

Actuación/interacción

Capítulo segundo: el escenario, luchar en el Matrix/ Castroforte virtual

«Señores del Jurado, a quienes únicamente de manera aproximada y metafórica puedo llamar mis Jueces: ¿están seguras Sus Señorías de que este acto, y ustedes mismos, y yo, tenemos existencia real? Nos encontramos, según parece, en Castroforte del Baralla, capital de la provincia de su nombre. Pero, ¿existe esta ciudad? A mano tendrán ustedes un mapa del País. Háganlo examinar por un perito cartógrafo, examínenlo ustedes mismos. ¿Figura en él esta provincia? ¿Figura Castroforte? Y si no aparecen en el mapa, ni en los libros de texto, ni en los registros de la Administración, ¿cómo es posible que se haya sublevado?»

No por casualidad, pues, en este *shooter narrativo*, el capítulo segundo se iniciará con una escena de lucha. La de la paliza que los miembros de la reconstituida tertulia planean propinar a Don Acisclo, y que este hace fracasar, viéndose rodeado, mediante el improvisado concierto de su violín. Sin el concurso de Bastida —que trata de disuadirlos argumentando acerca de la naturaleza funcional y ficcional del personaje—, en calidad de nuestro avatar principal e internarrador, el combate entre los NPC auxiliares y el máximo representante de la IA antagonista estaba todavía a estas alturas condenado al fracaso.

También se revestirá de la misma mecánica de la batalla dialéctica, la disputa entre los loros de Don Perfecto y Don Acisclo —nuevamente un ayudante versus un oponente narrativo y actancial de Bastida—¹⁰ o la que tiene lugar en el casino para documentar

¹⁰ que entre otras cualidades tenía la de su longevidad, y que en tantos siglos había almacenado un saber incalculable y oculto, y que él estaba buscando la palabra clave que le hiciese recordar los hechos pasados en una serie ordenada, al mismo tiempo cronológica y temática, de tal manera que respondiese agrupando los hechos en filas o en columnas, o, como Merlín decía, en un orden sincrónico o diacrónico, y que por ese procedimiento lograría averiguar la

el mayor número de términos alusivos a los genitales masculinos o femeninos entre la comunidad de los *nativos* y la de los *godos* foráneos. Todo el universo de la novela, de hecho, responde a este esquema dualista de pugna antagónica y dialéctica entre comunidades, entre Castroforte y Villasanta, entre canónigos y J. B. legendarios, entre Don Torcuato y el Vate, entre Barallobre y Bendaña, y así tantos otros...

La espacialización de este particular FPS narrativo se va a revestir igualmente con una cierta frecuencia, de una alegorización lúdica, que lo presenta como universo ficcional o virtual, e incluso expresamente como un juego de tablero, un modelo en 3D,¹¹ o un cuadro-juego animado.¹² De forma más implícita, todo el mundo de Castroforte se postula como una realidad virtual distópica, inexistente, una especie de ignorada *Matrix* clandestina y alternativa, de cuya (in)existencia la inteligencia artificial que la gobierna maquinalmente se ocupa de mantener en la ignorancia a sus habitantes,

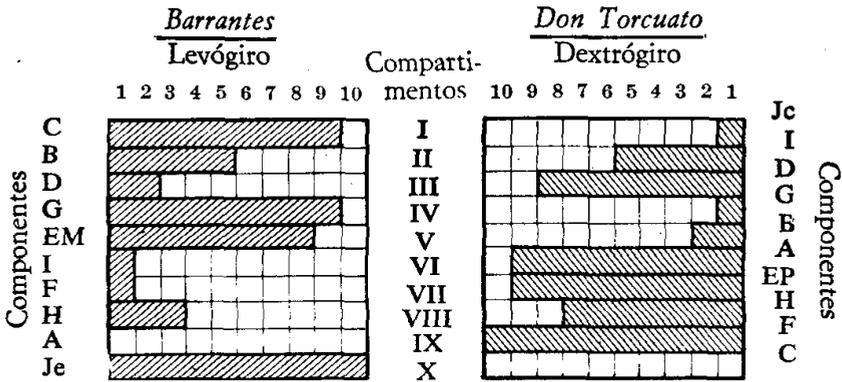
verdadera historia de la ciudad y, asimismo, lo concerniente a los Jota Be (...) **“Suelta el suyo, y a ver qué pasa.” “¿Es que quiere que se peleen?” “Yo no quiero nada, sino usted, que es el que vino a desafiarme.” “Yo propongo una batalla dialéctica.”** (264-265)

¹¹ Pero el arriba y el abajo no fue más que la solución racional que dio mi mente al hecho insólito de encontrarme, *no ante uno, sino ante varios espacios superpuestos*, cada uno de ellos de una dimensión más que el anterior y de una menos que el siguiente, de lo cual se infiere que no puedo propiamente describirlos por carencia de imágenes adecuadas. **Sólo accedía al espacio de tres dimensiones. El de dos, con sus figuras aplanadas, me resultaba cómico y ya ininteligible** (204-205).

¹² En la pared, encima del sofá, había un cuadro grande, al óleo, que representaba una batalla naval del tiempo de los veleros (...) El Almirante Ballantyne se había quedado junto a la puerta, movía arriba y abajo la cabecita de pana gris, pero sus grandes ojos estúpidos no se apartaban de la batalla, cuyo trágico curso, de graves consecuencias históricas, seguramente seguía con interés apasionado, aunque discreto: hasta el momento en que una falsa maniobra de la nave capitana francesa la colocó en la peor situación posible, en el mismo instante en que Lord Nelson bajaba el brazo y el ayudante se preparaba a ordenar una andanada por babor. “¡Toda la caña a estribor!”, gritó entonces Ballantyne, **y, convencido acaso de que la orden se ejecutaría con lentitud, pegó un salto, entró en el cuadro, y él mismo hizo girar la rueda del timón** hasta que el barco presentó a los ingleses el menor blanco posible (285-287).

y cuyos funcionarios en la ciudad son todos, como los hombres de negro, mecánicos agentes de una policía secreta.¹³

En un contexto así, no resultará extraño que la caracterización de los personajes pueda ser reducida a fórmulas matemáticas o algorítmicas, presentadas gráficamente:



(111-118). Ni que, *en abyme*, cada uno de ellos sea portador potencialmente de su propio “juego”. El caso más destacado será el de Jacinto Barallobre, que escenificará en forma de ARG o juego de realidad alternativa —es decir, aquel en el que la simulación lúdica transcurre en medio de la *vida real*, como ocurre en la propia tertulia de la Tabla Redonda, por otra parte¹⁴ y que consiste en su *incorpo-*

¹³ La Sección de Dispersos Centralizados, denominación ambigua que enmascaraba la realidad de un organismo burocrático al que se habían acogido o en que se refugiaban todos los funcionarios incompatibles (...) pero este museo de figuras de cera no era sino la tapadera de unos modernísimos departamentos subterráneos, largos pasillos abovedados con negras puertas, **donde especialistas rigurosamente controlados por máquinas de invención reciente examinaban hasta el agotamiento todo lo que procedía de Castroforte o a ella se destinaba** (227).

¹⁴ Salieron a relucir los papeles doblados, que eran así como cuatro o cinco holandesas, las abrió con parsimonia, y leyó con su habitual, sonora y bien timbrada voz: PUNTUALIZACIONES por J(osé) B(astida) y en el mismo momento se detuvo y se quedó mirando hacia la puerta del café, fascinado, **porque alguien perteneciente a un sistema real había echado mano de ciertos elementos naturalmente insertos en un sistema imaginario, se los había encasquetado e intentaba ahora introducirlos sin modifi-**

ración sucesiva a los diferentes J. B. míticos de la historia de la ciudad, disfrazándose y actuando públicamente como ellos.¹⁵

Don Acisclo, como representante de la serie de antagonistas clericales, opresores y foráneos de los J.B. se convertirá por su parte, en su condición analógica de inteligencia artificial, en una máquina autoconsciente, que aprende mediante un proceso que podría adscribirse a una modalidad de *machine learning* ficcional y funcional, capaz de razonar *consigo misma*.¹⁶

Pero serán Bastida y Barallobre quienes, si bien de forma aparentemente cooperativa, pugnarán entre sí finalmente por la *encarnación* protagónica del J. B. *elegido* –Neo y *Matrix* de nuevo en nuestro horizonte interpretativo–. Disputarán como fuentes del conocimiento del pasado, por la autoría de los textos –y del texto– como jugado-

cación alguna en un tercer sistema, tan real e indiscutible como lo era el salón del Café Suizo, con la pretensión visible, bien de que lo imaginario pasase por real, bien de que lo real se viese inmediatamente introducido en una serie imaginaria (375).

¹⁵ «Al encenderse las luces, Bastida vio cuatro maniqués alineados. **«¡A eso se reduce Jota Be: a esos cuatro trajes! Me los hice para los bailes de disfraces del Casino. De Obispo, de Almirante, de Brujo y de Poeta.»** (353) Se trata de los *avatares* de los que Barallobre se investirá sucesivamente en la realidad de Castroforte, presentándose en su propio funeral interpretando al Obispo Bermúdez, en la tertulia haciéndose pasar por el Vate Barrantes, etc.

¹⁶ si las historias de los cuatro canónigos son admisibles, ¿por qué no han de serlo también las de los cuatro Jota Be? **—¿Qué dices, Acisclo? —Lo que oyes, ni más ni menos. —Pero, Acisclo, ¡toda tu vida has dicho que eso de los Jota Be eran paparruchas! —Mi honestidad mental me obliga a rectificar. —¿Y qué deduces? —Sencillamente, que si mis predecesores participaron en las historias de los Jota Be respectivos, yo estoy aquí para intervenir, todavía no sé cómo, en la historia del Jota Be presente. —¿En la de Jacinto Barallobre? —Puede ser, pero también en la de Jesualdo, e incluso en la de José Bastida, a quien no puedo descartar por razones patentes. Quien sea el Jota Be de turno, todavía no está dilucidado. (...) —Segunda y tercera vez te advierto, Acisclo, de que el análisis puede llevarte lejos. —No tanto que no columbre ya las consecuencias. —¿Y te quedas tan tranquilo? —¿Cómo no voy a estarlo, si es precisamente ahora cuando ciertos acontecimientos ha tiempo ininteligibles comienzan a esclarecerse?** Ya sé por qué no fusilaron a Bastida, ya sé por qué salvó la vida Barallobre, ya sé por qué mi loro gritaba. “ ¡Jove Bicornel!” Ya sé también por qué, contra toda justicia y todo fuero, el Arzobispo de Villasanta me expulsó de su diócesis con el pretexto de que denunciar rojos era un acto contra la caridad humana (392).

res especializados y empedernidos. Competirán –y compartirán– el *embodiment* y la inmersión ensayando su *incorporación* en diferentes avatares, la participación, la simulación, la actuación e incluso la transformación y la elección narrativas, durante el extenso episodio en el que se transmutan en el canónigo Balseyro y en Paco de la Mirandolina, respectivamente, como entrada y salida en otro meta-juego virtual, a modo de *tutorial* o nivel preparatorio del gran juego final que se escenificará en el capítulo siguiente.¹⁷

Bastida, como antes hiciera con los propios J.B. para salir airoso de la impostura del trance espiritista, improvisa sin dificultad un nuevo avatar, acorde con el contexto mágico y esotérico, *contrafactum* del cabalista cristiano Pico della Mirandola. Sin embargo, ambos retendrán de forma intermitente e irónica la consciencia de sus yoes previos, de su condición de actores o personajes de rol. Incluso dentro del juego, que supone la simulación de un viaje por el tiempo, Bastida se resiste a desprenderse de su propia identidad autobiográfica, y pide visitar su propio pasado como miliciano durante la guerra civil –el escenario, una vez más de una batalla, precisamente–.¹⁸

¹⁷ «¿Ha pensado alguna vez en la posibilidad de que una persona sea temporalmente ocupada por otra?» «¿Como quien ocupa el piso de un amigo en su ausencia?» «Más bien como quien llega a casa de un amigo y lo expulsa de ella.» «Algo así he leído en alguna novela.» «Yo estoy oscuramente poseído por el canónigo, que está a punto de expulsarme de mí mismo.» «¿Desde cuándo?» «Desde hace un rato.» (...) **La luz de la cerilla iluminó el rostro de Barallobre, o, más bien que iluminarlo, reveló a Bastida que, en aquellos instantes, Barallobre carecía de piel, o, más exactamente hablando, la piel que tenía no era una piel cualquiera, terminada, definitiva, con sus pelos y sus poros, sino una piel en ebullición, en que unas células eran sustituidas rápidamente por otras** y en que la pigmentación cambiaba de matiz. (...) «Le vengo hablando hace un buen rato, pero la verdad es que todavía no sé quién es usted.» Bastida medio se levantó e hizo una reverencia: «Paco de la Mirandolina, para servirle». (414-417)

¹⁸ «He venido a escucharle.» «Y a acompañarme, ¿no?» «Según a dónde.» «Puedo, por ejemplo, llevarle a Roma y hacerle testigo del famoso saqueo.» «Eso ya queda un poco lejos.» «¿Prefiere la batalla de Waterloo?» **«En materia de batallas, la única que me interesa es la de Brunete.» «¡Es una batalla sin resonancias!» «Pero asistió a ella cierto sujeto por el que siento ternura.»** (...) «¿Ha hecho alguna vez un viaje aéreo?» «Aún no he sido iniciado.» «Usaremos el conocido sistema del tapiz. Y no porque no haya inventado el aeroplano, sino porque, como usted sabe, la industria no dispone

III

Elección/transformación

Capítulo tercero: el metajuego. Encarnar a todos los J. B. y salir del juego

Ese día, o más bien esa noche, me encontré con que yo ya no era quien solía, sino yo mismo. Bueno. Dicho así, de repente, puede parecer raro, fantástico, e incluso ofensivo, sobre todo para los que no dejan de ser quien son durante un año entero, día tras día, al levantarse de la cama, al salir de casa, al entrar en la iglesia, al comer y al dormir. ¡Principalmente al dormir, que es el mejor momento para hacer trampas al principio de identidad, para lanzarse alocadamente a la carrera de los desdoblamientos o las multiplicaciones, cualquier cosa que destruya la tautología siniestra con que cada mañana nos insulta el espejo! Pero yo carecí de esa suerte, al menos durante cierto tiempo, ese en que al encontrarme con que yo no era el mismo, fui otro y otro más, fui no sé cuántos otros, aunque entre ellos y yo hubiera ciertas afinidades

Con la alegorización ludonarrativa/protovirtual que le venimos dando, el tercer capítulo es pues narratológica y metaficcionalmente, el gran *metajuego* de la novela: El juego dentro del juego de Bastida, en el que el objetivo será no ya encarnarlo a él e interactuar, competir-combatir con otros personajes o *jugadores* en la construcción/transformación de la historia, sino protagonizarla, vivificarla, encarnar a todos los protagonistas de las diferentes etapas de esta. Esta trama, que llega a su clímax simbólico, formal y narrativo en la “batalla final” en la diégesis, se revestirá ahora, además de la lucha, de la estructura genérica y mecánica de la evasión. Evasión en realidad del juego mismo (y en primer lugar, de su *metanivel* fantástico-imaginario) para volver a la realidad del personaje/mundo inicial. Y de ahí todavía restará en la Coda, nuevamente, la salida incluso de este,

aún de medios para construirlo. **No suelte mi mano, y siéntese: el tapiz está debajo de usted.» «¿Me siento otra vez en la silla?» «¡No, hombre, no, en el tapiz!»** (417-418).

para dejarnos ante el (re)inicio ya descrito del *Incipit*, con el mundo autónomo del juego sin Bastida. Con Pepiño antes —y después— de la mera existencia y despliegue de su invención-aventura.¹⁹

Como en la repetición de los temas de la *fuga* musical, y de las acciones y las mecánicas con las que nos hemos ido entrenando en el flujo del *juego*, recién ensayadas en el episodio-tutorial de Paco de la Mirandolina, asistiremos a la apoteosis de las fases ya consabidas y practicadas en los dos capítulos-niveles precedentes. Comenzaremos, de manera muy destacada, por el de la incorporación al avatar, en un proceso descrito ahora minuciosamente (441) y que más que nunca antes enfatiza las diferencias y los matices entre la interocepción —interna, orgánica—,²⁰ la exterocepción —externa, sensorial—²¹

¹⁹ Aunque lo hemos inscrito analógicamente dentro de los géneros de la acción y el rol, evidentemente en cuanto experiencia narrativa tendría que ver fundamentalmente con la aventura. Desde otro punto de vista, el de la invención-simulación histórica de la ciudad basada en arquetipos, permitiría asimismo situarlo en el nivel de la estrategia, etc.

²⁰ Si **aquella sensación tan compleja de separación, perplejidad e impotencia intelectual** se hubiera prolongado, no sé en qué habría acabado la aventura; pero, por fortuna, se transformó, o, mejor dicho, **cedió la plaza a una sensación nueva, la de una presión espantosa que se ejerciese sobre mi cuerpo en todas las direcciones**, como lo que siente el pie cuando uno logra calzarse un zapato cuatro números menor de lo debido. ¿Es que alguien me estaba calzando? (...) De estar entonces en mis cabales, me hubiera preguntado a qué era igual la suma de aquellas dos dimensiones sin término a la vista, una cada vez mayor, otra cada minuto más pequeña, pero confieso con vergüenza que, por el momento, **mi experiencia interior evolucionaba de la sensación al sentimiento, acaso a causa de la distancia hacia arriba a que iba quedándome el cerebro. No comprendí, pues, sino que sentí cómo me iba alargando al mismo tiempo que me ahilaba**, y cómo, a pesar de la escasez de mi materia humana, iba alcanzando altura tal —una sola dimensión, por supuesto— que conmigo se podría atar la tierra por lo más grueso y aún sobraría hilo para nudos y lazadas. (443)

²¹ Ahora pienso que a causa de cualquier predisposición congénita, perfeccionada por ese hábito, me fue más fácil, cuando llegó el momento, dejar de ser quien era incluso antes de llegar a ser el otro. Miren: no pertenece al orden de lo que se entiende, sino al de lo que se siente, como cuando le dan a uno una buena bofetada. **De repente observé que me apartaba de una cosa como si me desprendiera**, y me pareció que la operación se desarrollaba más o menos como cuando se arranca de algo sólido y recio una tira adherente, de tafetán o esparadrapo. **Llegué a ver cómo las minúsculas briznas de**

y la propiocepción —la posición y el movimiento—²² características de la semiótica de lo virtual (Gil González, 2020).

La culminación de esa disociación o integración entre lo exterior y lo interior afectará a la misma voz narrativa personal, y a la inestabilidad de su deixis como sujeto, en algún fragmento tan memorable como el que sigue:

Y, sin embargo, la respuesta llegó, de una manera humana, es decir, con palabras, no sin antes haber experimentado **la extraña sensación de que mi cerebro se dividía en dos mitades, y una era yo, y, la otra, un ser desconocido, el mismo que me decía:** «No tienes que preguntar a Dios. La respuesta se encuentra más abajo». «¿Quién eres?», inquirí. «Jota Be.» «También yo lo soy. ¿Quieres darme a entender que eres parte de mí mismo?» «¡Ni siquiera reflejo de un reflejo! Soy un Jota Be itinerante y supernumerario, y estoy de paso en una etapa del camino. Quiero decir que he venido y marcharé, he venido hace poco y marcharé en cuanto pueda, pues Julia debe de estar al llegar de un momento a otro, y aún me faltan, al menos, dos etapas hasta el final.» «Si antes estaba perplejo, ahora no entiendo nada. Y, sobre todo, ¿qué tienes que ver tú con esos versos?» «Tú los pensaste y los sentiste, pero el trabajo de escribirlos me correspondió a mí.» (...) **Era una voz humilde la que me hablaba, o, dicho de otra manera, yo hablaba al Vate con voz humilde,** con voz de intruso involuntario, como la de quien, entrado en casa ajena, sorprende sin querer la intimidad del otro y la destruye. (498)

pegamento se estiraban como hilillos elásticos que hicieran, además, un ruido muy sutil que casi no se oía. Y conforme sentía, vi cómo me desprendía; vi, oí, sentí cómo me alejaba indiferente, y que lo que aquí quedaba no era nada. Aquí quedaba lo de fuera, entre cielo y tierra fluctuante, y allí iba yo marchando, más lejos cada vez, sin sentir ese dolor que debe de sentirse cuando uno se desprende de lo que es y deja entonces de serlo (442).

²² En este caso, simbolizada por la imagen del viaje espacio-temporal por los J. B., simultáneamente exterior e interior: **«el itinerario que recorrí mientras duró la aventura, pudiera a la postre —y bien pensado— resultar un viaje por dentro de mí mismo (...)** No sé decir, por ejemplo, si se trató de un súbito y prolongado ensimismamiento, o de una inesperada, casi mortal, o al menos arriesgada enajenación» (441)

Instalado pues en esa subjetividad sintética, intermitente y precaria del jugador-avatar, del viaje “por el interior de algo o de alguien que, sin ser yo enteramente, lo fuera en cierto modo” (441),²³ es el momento de iniciar la fase decisiva de la partida, cuyo objetivo ya no será la lucha, sino encontrar la salida.²⁴ Dos NPC explican inicialmente al protagonista la estructura del juego, formalizada en primera instancia en dos dimensiones como un *mapa* o juego de tablero, pero expandible enseguida a una combinatoria prácticamente infinita de otros posibles niveles en 3D o sucesivas dimensiones, entre las que el jugador elegirá en esta ocasión, el nivel mínimo de dificultad.²⁵ El metanivel le facilitará asimismo el objetivo, que no será otro que la *evasión*, salir del mismo, desplazándose por los diferentes avatares en cualquiera de los múltiples recorridos posibles.²⁶ No podrían tampoco faltar expresamente la indicación de las principales reglas del mismo, especialmente las relativas a la “pérdida de vida”, que supondría automáticamente trasgredirlas.²⁷

²³ **me hallé metido en un cuerpo en que cabía holgadamente: más espacioso que el mío antiguo**, puesto que, para llenarlo, mi carne tenía que estirarse hasta el límite de su elasticidad, y aún hubo células que hubieron de medio desintegrarse para cumplir la obligación de colmarlo sin vacíos ni burbujas. **Aquel lugar era un cuerpo, pero no el mío, y, sin embargo, me sentía en él como en mi casa, como si siempre lo hubiera habitado: un cuerpo que no me planteaba dudas, sino que me ofrecía certezas, como vivido por mí años largos.** Empezando por su nombre: se llamaba, por supuesto, J.B., pero no José Bastida, sino Jerónimo Ballantyne, e iba vestido con casaca de Almirante y mitra de Obispo. (444)

²⁴ Tenía delante un plano o carta marítima, un compás en las manos, y dos oficiales de derrota delante de mi mesa, ambos de casaca y tonsurados. (...) Me ajusté la mitra, los miré y les dije: —«El enemigo tiene que estar precisamente dentro de este círculo». —«Sí, Excelencia». —**Pero el fin de mi viaje no es hallar al enemigo, ni combatirlo.** —«Ya lo sabemos, Excelencia». (444)

²⁵ Véase la figura 1, p. 17.

²⁶ —«Estoy aquí. ¿Cómo puedo salir?» —«Hay dos caminos. El primero, **buscar la Vía Real recorriendo la primera fila hacia la izquierda, y descender luego a través de los personajes-matriz.** El segundo, simétrico al anterior, consiste en descender por la tercera columna hasta llegar a “boina-dulleta”, es decir, a José Balseyro, Desgraciado y Nigromante, y torcer a la izquierda por la séptima fila. **En cualquiera de los dos casos puede V.E. llegar al personaje-matriz José Bastida.**» (448)

²⁷ —«Entonces, mejor será la Vía Real.» —«Que se llama también el camino de la aniquilación.» —«¿Por qué?» —«**Cada una de las etapas que V.E. tiene**

No se desatienden tampoco los posibles *bug* de programación,²⁸ acciones en bucle –como el que describe el movimiento de los árboles tras la ventana en la coda,²⁹ fallos de guión –como que, de hecho, sabemos que la buhardilla de Bastida carecía de ventana³⁰ o errores de diseño,³¹ como el que afecta, de forma destacada, a la descripción del propio tablero o mapa del juego.³² En este sentido, podría leerse igualmente la función simbólica atribuida al personaje IA-NPC de Don Benito Valenzuela, como una especie de dispositivo-programa de limpieza de los materiales narrativos inservibles o, muy especialmente, de corrección y rellenado de los

que recorrer, incluida la que ahora ocupa, dispone de cuatro orificios de salida, pero todas ellas, por ser fronteras, tienen uno abierto a la muerte. Vea V.E. el plano. Esas rayitas...» Me señalaba las que morían en sí mismas. —«De alguien cuyo círculo está siempre vacío se sospecha que marchó por una de ellas...» (450)

²⁸ Lo que me intranquilizaba en aquel momento no era la simetría cabal de mis oficiales, **sino precisamente el que no fuesen enteramente simétricos**, quiero decir, que unas veces pareciesen muñecos, no es ésta la palabra, ni tampoco autómatas... Bueno. **A veces, no siempre, parecían copiarse el uno al otro, pero, cuando no se copiaban, divergían**, y esta conducta unas veces dispar y otras unánime era lo que yo no encajaba muy bien. (450)

²⁹ naturalmente, porque la sensación no era ilusoria, como lo demostraba el hecho de que **las hojas de la ventana se meneasen sin viento, primero hacia un lado, unos centímetros lentos, y después hacia el otro, con igual lentitud** (582)

³⁰ Me di cuenta de que, cuando Balseyro hubiese terminado, le tocaría el turno al Almirante, quien, como es obvio, apoyaría su defensa en el hecho indiscutible de que Lilaila Barallobre no había sido su amante, ni les había pasado por las mentes el adulterio a ninguno de los dos: **con lo cual la importante leyenda que le atribuye la paternidad de Cristal, columna de la mitología de Castroforte, se disolvería en la nada** (538)

³¹ **Bajaron las escaleras que parecían subir, subieron las escaleras que parecían bajar, pero no se daban cuenta. Las paredes se ablandaban y combaban a su paso**, el aire las hacía temblar como cañaverales, agudas o roncás, gritaban, desde todos los rincones, salmodias premonitorias, pero no se daban cuenta. Y tampoco se daban cuenta de muchas otras señales, sobre todo, al entrar en la Cueva, de que **las estatuas de las paredes presentaban modificaciones extrañas** (555)

³² Aunque la complejidad de este motivo exigiría una explicación pormenorizada que no podemos detallar aquí, la disposición abstracta-matemática del tablero ha sido modificada o encriptada para ofrecer un nuevo reto/puzle al lector, como un trofeo escondido en el juego. Véase la figura 2, p. 18.

errores y los vacíos del texto, así como de mecanismo de enlace entre sí de aquellas escenas imposibles de encajar o reconstruir en la estructura lógica, temporal, o causal de la narración, que opera muy especialmente en las transiciones entre las grandes secuencias estructurales de la obra.³³

Llegado el momento de la inmersión, entrenados ya en todos los restantes aspectos interactivos de la participación, la simulación, la actuación, la elección y la transformación y desde el motivo tan particular en la tópica torrentina del combate naval, nos adentraremos en el nivel-batalla final que debe conducirnos a recorrer el territorio-mapa de los J. B. y conducirnos —y nunca mejor dicho, abandonando el combate por la evasión— a la casilla de *salida*.³⁴ En su

³³ Y, sin pensarlo más, pegó un salto y salió fuera de la espiral del tiempo, aunque con tan buena suerte que cayó en la calle de las Gatas Calientes, y como si nada hubiera pasado, continuó caminando como una vaca que turra **hasta tropezar verdaderamente con el carrito del señor Valenzuela, en cuyo interior se instaló, asumiendo los restos de Paco de la Mirandolina o quizás asimilado por ellos**. De momento, quedó un poco atontado. Don Benito acudió a su socorro, y llegó a ofrecerle un trago, que aceptó Bastida y que tuvo la virtud de devolverle el ánimo y hacerle olvidar el dolor difuso que sentía en alguna parte del cuerpo. Dio las gracias a su salvador, y **le preguntó que cómo se encontraba allí tan a punto, y Valenzuela le respondió que últimamente decidiera especializarse en recoger los objetos que caían del cielo**, y que al contárselo al señor Irureta, que era, como se sabe, muy amigo suyo, éste había puesto a su disposición un recogedor de basuras anticuado que se oxidaba en los Almacenes del Departamento de Limpieza Pública y Similares, con el que salía de noche como un cazador con su escopeta (426)

³⁴ Las esferas están matemáticamente distribuidas y son matemáticamente iguales. Cada una de ellas, pues, está en la misma relación de contigüidad con las cuatro más próximas (...) Salir de una se convierte en un albur de cuatro posibles resultados, aunque sólo uno sea, a la postre, real; pero imprevisible de antemano.» Recogí la maqueta y empecé a guardarla en su cofre. —«Me decido por las combinaciones binarias. (...)» (...) —«La escuadra del Canónigo a la vista.» —«Está bien. Vaya a su puesto.» Se marchó el condestable. El oficial de la izquierda, antes de interrogarme con palabras, lo hizo con la mirada. —«Cuál es la orden?» —«Disparar.» —«¿Dirigirá Vucencia la batalla?» —«Desde mi puesto de mando.» (...) Abandoné la ventana y el catalejo. **Acababa de tomar una determinación: si asistía a la batalla, si la dirigía desde el puente, lo más probable era que llegase tarde a mi cita con Julia**. Un esfuerzo de voluntad me inhibió de la realidad presente, y por segunda vez pude contemplar cómo el cuerpo que abandonaba seguía

deambular por el tablero, aunque en la conversación inicial en la que recibe las instrucciones este recorrido se antojaba sencillo, Bastida se demorará en explorar caminos secundarios, en regresar una y otra vez a los avatares que ya había abandonado, siguiendo más la imagen del laberinto que la del mapa del tesoro, cuyas diferentes alternativas y soluciones hemos intentado representar aquí:

I/ Secuencia de partida en el metatexto (452-453), [véase la figura 1, p. 17]:

1/ Jerónimo Ballantyne (obispo-almirante, 452) 2/ Jerónimo Balseyro (obispo-nigromante 452-453) 3/ Jerónimo Bermúdez (obispo, 453) 4/ Jacobo Balseyro (nigromante, 453) [y así, ya sucesivamente, en orden lógico, designaremos: 5/ John Ballantyne (almirante) 6/ Joaquín Barrantes (vate) 7/ Jesualdo Bendaña (Full-professor) 8/ Jacinto Barallobre (traidor) 9/ José Bastida (desgraciado).

Sin embargo, este orden que conduciría directamente a la salida más rápida del tablero será alterado y sustituido por la siguiente:

II/ Secuencia textual:

9(441)-1(444)-3(453-455)-9(455)-4(456)-3(458)-5(459)-4(459)-3(460)-9(460)-3(460)-9(461)-4(461)-8(462)-3(463)-7(465)-3(466)-6(466)-3(468)-6(468)-3(469)-6-3-4-5-3-8-6-3-5(470)-3-6-8-4-5-3(471)-9(472)-6(472)-3(474)-6(474)-7(478)-5(480)-9(480)-4(481)-9(482)-4(482)-9(482)-4(482)-3(487)-9(491)-6(491)-9(498)-6(501)-9(501)-5(502)-4(504)-3(504)-9(507)-3(508)-9(508)-8(510)-[3/4=2]-8(512)-6(513)-9(515)-6(515)-5(515)-4(519)-9(523).³⁵

viviendo, se movía, salía de la cámara y, con calma, tomaba el camino del puente. (...) En aquel momento, empujado por la inhibición, un conducto capilar, el de la izquierda, me asumía, me sometía a una presión creciente, me ahilaba otra vez. Pude escuchar la segunda andanada. Al sonar la tercera, si es que llegó a sonar, me hallaba a mitad de camino de Jerónimo Balseyro, obispo-nigromante (452)

³⁵ Llama la atención que en ese intrincado recorrido por los J. B. Bastida se limitará a las versiones históricas conocidas y, en este sentido, unidimensio-

La cual, efectivamente, desembocará en la salida del laberinto y el regreso a su cuerpo, y con él, a su dimensión más pasional e íntima, simbolizada en el clímax del anunciado encuentro amoroso con Julia (523), expresado ya en el inefable lenguaje inventado de Bastida, al que ya no nos será dado acceder racional o semánticamente.

Si toda esa extensa secuencia textual puede leerse perfectamente, como vemos, como una alegoría de la *elección* entre los diferentes caminos, finales y posibles narrativos,³⁶ nos restará aún por asistir a la metaforización o simbolización en lo que resta del capítulo, de otros aspectos y otras variantes de la interactividad videolúdica y previrtual.

En primer lugar, el regreso con Julia nos deja enseguida ante un nuevo combate. En este caso el que nuestro avatar habrá de librar para imponerse definitivamente a la inteligencia artificial autoconsciente que gobierna el programa y con la que Bastida compite por la supremacía discursiva ahora no ya en su sola condición de personaje-avatar sino también como inter-narrador e incluso, en el nivel metaficcional, como autor-diseñador del juego. Como no podría ser de otra manera si consideramos que Julia es el objeto de deseo, el premio final que nos ofrece el juego, la princesa que deberemos rescatar del castillo —¿como en *Supermario*, como en *Zelda*?—, se tratará de un duelo por la posesión-salvación de una Julia lectora-jugadora-narratorio que se revestirá de la escenografía genérica del drama judicial.

nales de estos, con la sola excepción de la que anotamos como [3/4=2] (512) en la que, durante el episodio de Abelardo y Eloísa, el Obispo Bermúdez se entrevista con el Papa revestido de los atributos ocultistas del Canónigo Bermúdez. Es por ello que podríamos considerarlo un regreso al Jerónimo Balseyro (obispo-nigromante) de la serie de combinaciones binarias; aunque también podría ser una primera y única manifestación de las combinaciones ternarias descritas en el mapa tridimensional, que nos dejaría ante el obispo Jerónimo Bermúdez (nigromante).

³⁶ Recordemos las primeras palabras del primer capítulo, ya citadas: “Evidentemente **yo hubiera podido escoger** como interlocutores particulares al Obispo Bermúdez y al Canónigo Balseyro, al Almirante Ballantyne y al Vate Barrantes, bien uno a uno, o por parejas, o, digamos, en equipo. **Pero es el caso que no se me ocurrió escoger, acaso porque entonces no estuvieran de moda todavía.**” (31)

En sintonía con este planteamiento simbólico, además de las mecánicas habituales del combate dialéctico,³⁷ esta pantalla del juicio a Julia (y las diferentes Lilails) incluirá para su resolución algunos otros elementos mecánicos, como los muñecos-NPC, a su vez, desdoblamientos-auxiliares de don Acisclo,³⁸ o como –al modo de los *glitch* que solucionaba Benito Valenzuela– el “tren de las putas negras” –difícil conjugar más incorrección política en un solo sintagma, incluso para un texto de 1972 o, precisamente ¡en un texto de 1972!–³⁹ al que Bastida recurrirá para destruir e imponerse sobre la escenografía de su antagonista y obtener una nueva victoria que desembocará en el regreso a la escena climática con Julia.⁴⁰

³⁷ ¿De dónde había sacado Bastida aquella voz rugosa, de qué cantera montaraz las piedras ásperas que arrojaba? ¿Y aquellas vibraciones como acompañamiento que hacían sonoras las consonantes sordas, **que hacían temblar las vocales como saetas disparadas, que hacían de cada sílaba una bala perforante?** (543)

³⁸ Don Acisclo, entonces, recorrió el escenario, examinó la tarima, la mesa, los sillones, la leña y el patíbulo, y cuando pareció convencido de que todo marchaba, se situó en el centro y **se sacó de las mangas cuatro sujetos del tamaño de muñecos pequeños que, al llegar al suelo, adquirieron estatura de hombres altos:** vestían de clérigos, aunque de distintas épocas, y llevaba cada uno su instrumento de cuerda. (528)

³⁹ De todos modos me dispuse a escuchar, pero, la verdad, en aquel momento me vinieron ganas de fastidiar un poco al preste y estorbarle la escenografía: sin pensarlo más, metí en el escenario un tren cargado de putas negras que se puso a dar vueltas y vueltas alrededor del poste, y pitidos agudos que asustaban a los espectadores. Don Acisclo gritó (se dirigía al electricista, o a algún otro ayudante que yo no veía): **«¿Qué pasa, López? ¿No se da cuenta de que hay interferencias?» Y la interferencia seguía dando vueltas, hasta que, en virtud de alguna maniobra eléctrica que no se me alcanzaba, escapó a mi control, salió por el lateral derecho, y no lo volví a ver.** (527-528)

⁴⁰ De las localidades altas llegaban ruidosas aprobaciones de elevada graduación calórica. Bastida dejó caer la sombra. Don Acisclo, pasadas ya las gradas pétreas, descendía calle abajo. Las últimas pedradas le persiguieron hasta que se perdió en la niebla (...) Julia había corrido a su lado. Le sujetaba, se abrazaba a su cuello. **«¡Déjelo ya, don Joseíño! ¡Ya va bien castigado!» Y yo, al sentir sus brazos otra vez, la apreté contra mí, le acaricié la cara y le di un beso grande.** «¡Ay, don Joseíño, ¿va a volver a empezar?» «¿Por qué no?» «¡Porque ya está bien, para la primera vez!» «Si tú lo quieres... ¡ahora y cuando quieras, esta noche y todas!» (545)

Pero el guión todavía nos reservará alguna dificultad adicional. Un último duelo con Jacinto Barallobre, no en vano, a la postre, el otro gran jugador de la novela, al que todavía deberá vencer para poder proclamarse ganador absoluto de la partida.⁴¹

Ya hemos visto que Barallobre, el J. B. dominante y legítimo de la comunidad, es, como Bastida un jugador autoconsciente, protagonista de su propio juego de realidad alternativa, mediante el cual ha encarnado a los diferentes J. B. míticos o históricos de Castroforte, rivalizando tanto con Bastida en el plano interior o intelectual como con Jesualdo Bendaña en el exterior y social. Será también el protagonista del *juego* gótico de misterio, del que forma parte la transmisión y posesión de los secretos que nos llevan a las genealogías, las reliquias, el tesoro, los pasadizos y la cripta del Cuerpo Santo.⁴² Barallobre, a su vez, además de con Bastida,⁴³ pugnará también —y

⁴¹ Usted y yo somos dos almas dúplices, y *usted lo sabe*. Cuando me hablaba de su poesía, dijo algo de juegos de palabras, pero le vengo observando y sé que también juega con las acciones. Como yo. **Es posible que mi juego sea más complicado que el suyo, pero en eso no vamos a meternos ahora. Es posible también que usted juegue por entretenerse, o por escapar a su condición, mientras que, en mí, el juego es una segunda naturaleza;** pero esos matices, ahora, no importan. El hecho es que, sea lo que sea, nuestros juegos coinciden. (...) Usted se ha pasado años investigando en la historia de mi familia, y aunque no haya dispuesto de la documentación que yo poseo, conoce lo bastante para saber que lo de Jota Be fue una invención de unas cuantas viejas locas.(352-353)

⁴² La luz movediza me aseguró de que el Deán me seguía. **«A la izquierda hay una escalera que baja.» «Si habíamos de bajar, ¿a qué subir?» «Aquella es una escalera pública; ésta, es secreta.» «El edificio no está construido racionalmente. Si vamos a los sótanos, más lógico sería que la entrada secreta se situase a la altura del tejado.»** (456)

⁴³ «¿Qué pretende?» «Darle la razón, don Jacinto. Nada más que eso. **Hasta ahora, todo han sido palabras acertadas de su parte, disparates de la mía. Falta la comprobación práctica.** Vayamos a la Cueva. Veamos qué hay detrás de cierta piedra. Si no hay nada...» (...) Se iluminó la antesala. Después, la Cueva misma. Bastida abrió los ojos. Barallobre apareció. Pálido, al verle. «¿Cómo ha llegado hasta aquí?» Bastida espiaba las manos de Barallobre, armadas de pala, pico y barra de hierro. Cuando el pico le fue arrojado, pudo encogerse. El pico pasó rozándole la cabeza. Lo recogió, amparado en el ara. «No olvide —dijo entonces— que mis citas con Ifigenia eran aquí. Tía Celinda me enseñó el modo de entrar.» Barallobre dejó caer las armas. **«Usted gana.»** (552)

nunca mejor dicho—con su hermana Clotilde,⁴⁴ con don Acisclo⁴⁵ y con Bendaña como fuentes de la narración —aunque el texto de las *Puntualizaciones* con las que Barallobre desmonta la demostración historiográfica y mitocrítica de Bendaña sobre la inexistencia de los J.B. en realidad se lo ha robado a Bastida, en una nueva escenificación de su personal duelo —.

La manifestación decisiva de esta lucha narrativa, que tendrá lugar en la escena más radicalmente metaficcional de la novela, puede ahora leerse, lógicamente, como la simbolización de la repetición con variantes, y sometida a ciertos posibles programados de antemano, y no enteramente libres, para la jugabilidad e interactividad permitida por el programa. Repetir el nivel. Se trata de la que llamaremos la *pantalla del asesinato de Clotilde*, en la que culminará el juego de horror gótico, en la cual, tras llevarla a la cripta, termina agrediéndola y finalmente asesinándola alevosamente. Tras ello, la voz narrativa que identificamos con Bastida, pero que no está allí presente factualmente como personaje, le recrimina su comportamiento y le propone repetir la escena. Barallobre accede, por lo que veremos cómo el texto la reinicia con variantes en su desarrollo, pero el mismo desenlace. Como una acción nodal en un videojuego sin cuya implementación no es posible seguir adelante, el personaje terminará exclamando “Inútil, me hagas como me hagas siempre terminaré matándola”, imponiéndose paradójicamente de esta manera sobre el Bastida-internarrador (561-568).

⁴⁴ **Se inclinó para coger la barra de hierro. Jacinto la sujetó por los hombros, le hundió la rodilla en la cintura,** la enderezó. «¡Quieto! ¡Voy a...!» Él la empujaba hacia el asiento. **«Vuelve a tu sitio. Tengo que preguntarte todavía muchas cosas.** Quizás mañana muera, y lo menos a que puede aspirar un moribundo es a llevarse consigo la verdad de su vida.» (557)

⁴⁵ Se inclinó y recogió el icono del lugar donde estaba arrimado. Don Acisclo se ajustó las gafas. «¿Qué es esto?» «Cuando el Santo Cuerpo Iluminado llegó a estas playas, hace más de mil años, traía esta pintura encima del pecho.» **Don Acisclo miró, palpó. «¿No decían que era falso?» «Sí, el que está en la iglesia es una copia, pero mi familia guarda el auténtico por precaución desde hace dos o tres siglos.» «Pero, óigame, la autenticidad de esta pieza nos hace sospechar que el Santo Cuerpo...» «Es auténtico también, ¿es eso lo que quiere decir?» «Exactamente.» «No lo he dudado jamás.» «Yo lo he dudado siempre, y esta pintura me obligará, acaso, a rectificar una de mis convicciones más profundas (570-571)**

No resultará extraño, pues, que en el regreso a la batalla final, en la que en lugar del viaje por los diferentes J. B. emprendido por Bastida nos encontraremos a todos ellos fundidos en un único archi-personaje, sea ahora Barallobre y no Bastida sobre quien se mantenga la focalización principal del relato.⁴⁶ Ni que, tras el *Game over*,⁴⁷ música, fundido y créditos finales,⁴⁸ este, Bastida, se haya au-

⁴⁶ Y él —Jacinto— no podía advertir, no podía gritar: «¡Dejad en la Puerta del Mar la gente indispensable, y haceros fuertes en la Colegiata, que es por donde seréis atacados!». Porque no le era dado cambiar lo acontecido, aunque los protagonistas de las derrotas pasadas estuvieran junto a él, en la misma terraza, observando los soldados al otro lado del río: el Obispo, el Canónigo, el Almirante. Hablándose y, sin embargo, ignorándose, hablándose con palabras que no podían trasponer el tiempo, rectificar lo hecho. «**¡Sólo yo voy a ser el victorioso**», pensó Jacinto.(572)

⁴⁷ Después, con precauciones lentas, sacó del altar el ataúd, lo arrastró hasta la boca oscura, descendió unos pocos escalones, lo apoyó en el pecho y fue bajando, bajando: el peso le hundía más la flecha, le desgarraba los tejidos, y la sangre le llenaba la boca. **Después, silenciosa, la piedra se cerró para siempre.** (576-577)

⁴⁸ A aquella hora, **un cielo oscuro, plomizo, aplastaba la ciudad** y se extendía por encima de la mar, hasta la herida sangrienta del poniente, **y también era negro el océano**, (...) Del Norte empezaban a llegar, débiles como una ilusión, poderosos más tarde, **himnos corales de gran envergadura melódica**, con matices de nácar y de verdosa piel mojada: se acomodaban al compás de habanera de las olas e incorporaban su rumor como discanto; y **aquel maëlstrom de músicas** se levantó a las escalas más altas, se reforzó con las voces, con las quejas, con los rugidos de leviatanes y serpientes submarinas, cuando hacia el Oeste, menuda aún, pero concreta, apareció la barca que traía a don Jerónimo Bermúdez, aclamado en seguida,(...) Pasó, y cesaron los cánticos y las aclamaciones, porque el canónigo Balseyro, que en su barca había entonces del Levante surgido, suscitaba inquietud, nunca entusiasmo. (...) Venían a recibir, y recibieron, a Sir John Ballantyne, descamisado y herido, pero sosteniendo aún la espada de su mando (...) Estaba ya a mitad del camino la barca de Barrantes: solitaria y pequeña, casi invisible, sin músicas y sin aplausos (...) había dado espacio suficiente para que una última barca se columbrase hacia el Oriente remoto y neblinoso: un esquife, más bien, que se distinguía de las anteriores por sus líneas modernas y su motor fuera borda: venía en él Jacinto Barallobre, todavía la flecha en su lugar, aunque quebrado el mástil, y no venía solo, sino que sus brazos envarados sostenían el ataúd del Santo Cuerpo (577-578). Véase, sobre esta representación sucesiva de las diferentes figuras, el apartado final acerca de la repetición de los diferentes *sujetos* en la fuga musical.

sentado del *embodiment* sintético final de todos los J. B... para volver a ser Joseño o José ¿caso definitivamente?⁴⁹

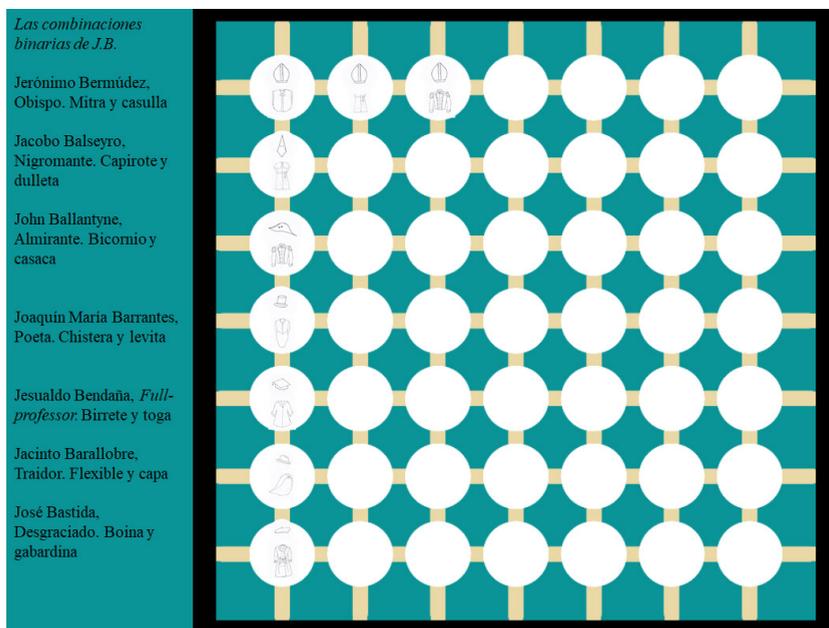


Figura 1. La Vía Real [creación propia]

⁴⁹ Sucedió que la barca del Obispo se detuvo y asumió en su forma y en su masa la inmediata del Canónigo, y con tal coincidencia de líneas y de volúmenes que formaban una única barca y un solo tripulante, sin que esta asunción alterase la regularidad de su periplo de ancha circunferencia y sosegada velocidad, de tal manera que la barca de Ballantyne, que les seguía, se los pudo tragar sin gran esfuerzo y con la misma coincidencia: no así la de Barrantes, (...) Pero, en fin, la pericia de la maniobra permitió aferrarla e incluirla, con el Vate a bordo, en **aquella que parecía suma y era en realidad fusión**. Quedaba lejos Jacinto. Su elegante esquife, a pesar del motor, adelantaba más lento que ninguno (...) Tuvo la barca múltiple que apartarse de su rumbo, salir del círculo, tantear, y, en una operación difícil, acercársele hasta alcanzar la situación idónea **para que la fusión se produjese. Como así fue, finalmente: eran ya para siempre un único y compacto Jota Be**, de simplicidad aparente y complicada interioridad, quintuple y acaso contradictoria estructura ásperamente inaccesible a la episteme. El sol se había por fin metido en sus abismos, y el Santo Cuerpo, hasta entonces opaco, se encendió con luz delgada, y quedó dando vueltas como un faro flotante en las tinieblas: dos destellos, uno, pausa; dos destellos, uno, pausa; dos destellos, uno, pausa... Y así sucesivamente (579-580)

—«¿Por qué no consulta el plano de las combinaciones binarias? Quizá pudiese hallar una salida.» —«Tráigalo.» Hizo una breve reverencia, se acercó a un armario, lo abrió, revolvió entre papeles, y regresó con un pliego grande, doblado, en las manos. Me lo tendió abierto, lo dejó encima de la carta náutica. Y yo me encontré ante un dibujo que, aparentemente, no tenía nada de extraño, pues se trataba de un conjunto de cuarenta y nueve círculos geoméricamente ordenados en filas de a siete, si se miraba de abajo arriba, o en columnas de a siete, si se miraba de izquierda a derecha (o viceversa). Cada círculo interior se unía a los cuatro contiguos por una raya, y de cada uno de los veinticuatro que pudiéramos llamar exteriores, salían hacia fuera rayas de las mismas dimensiones que las otras, pero que acababan en sí mismas. El todo estaba encerrado en un cuadrilátero de tinta china (...) todo lo cual actuaba como un sistema de claves que permitía interpretar la significación de los círculos, puesto que en cada uno de ellos habían dibujado un tocado y un vestido, hasta cuarenta y nueve combinaciones. Busqué inmediatamente «Mitra- Casaca», y la encontré en la intersección de la primera fila con la tercera columna. Puse mi dedo encima. —«Estoy aquí. ¿Cómo puedo salir?» —«Hay dos caminos. El primero, buscar la Vía Real recorriendo la primera fila hacia la izquierda, y descender luego a través de los personajes-matriz. (447-448)

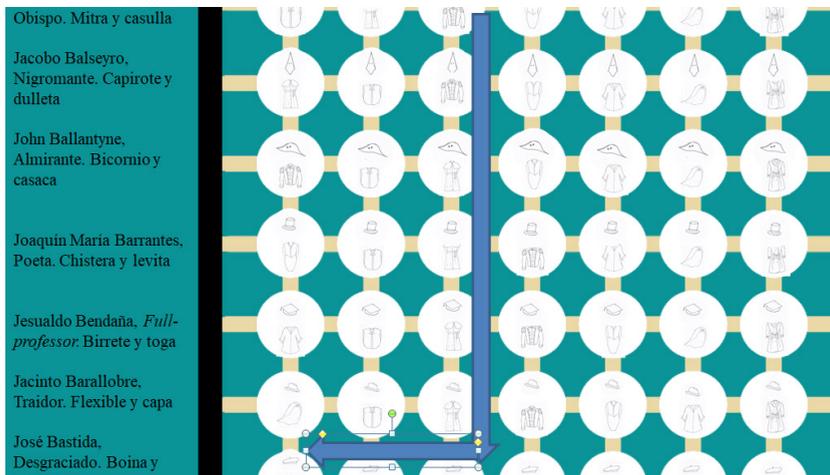


Figura 2. El *easter egg* [creación propia]

El segundo, simétrico al anterior, consiste en descender por la tercera columna hasta llegar a “boina-dulleta”, es decir, a José Balseyro, Desgraciado y Nigromante, y torcer a la izquierda por la séptima fila. En cualquiera de los dos casos puede V.E. llegar al personaje-matriz José Bastida.» —«¿Alguno de los caminos es más rápido que el otro?» —«Depende.» Invitó a su colega, con la mirada, a que continuase, y fue entonces el de la derecha el que dijo: —«En orden al conocimiento, la Vía Real tiene mayores ventajas. Pero el otro camino puede reservar sorpresas». —«Explíquese». (...) —Si V.E. se fija en el plano, no con el interés sentimental de quien se encuentra de pronto ante una multiplicación de su personalidad, sino con mirada científica o al menos curiosa, podrá observar que de los siete nombres de cada columna — exceptuada la primera, naturalmente— hay ciertas repeticiones que obedecen a una ley matemática que no hay por qué citar aquí, pero cuyo resultado puede expresarse con la siguiente fórmula:

Col. 2: 1-6

Col. 3: 2-5

Col. 4: 3-4

Col. 5: 4-3

Col. 6: 5-2

Col. 7: 6-1

Y como V.E. se encuentra a la cabeza de la Tercera columna, tiene que salir de un Ballantyne a otro, y recorrer después cinco Balseyros con el denominador común de nigromante, lo cual suele resultar monótono (...) —«Entonces, mejor será la Vía Real.» —«Que se llama también el camino de la aniquilación.» —«¿Por qué?» —«Cada una de las etapas que V.E. tiene que recorrer, incluida la que ahora ocupa, dispone de cuatro orificios de salida, pero todas ellas, por ser fronteras, tienen uno abierto a la muerte. Vea V.E. el plano. Esas rayitas...» Me señalaba las que morían en sí mismas. —«De alguien cuyo círculo está siempre vacío se sospecha que marchó por una de ellas...» —«¿Por equivocación?» —«*No se sale por equivocación.* El Destino actúa en estos casos como fuerza absorbente-impelente. De cuatro puertas, una

se abre. Y no hay otra salida, ni se puede rechazar la que se ofrece *porque a partir del momento en que se ponen las fuerzas en juego, salir no requiere la intervención de la voluntad.*» —«De modo que, o jugarse la vida o correr el riesgo de que tantos nigromantes le roben a uno demasiado tiempo.» (448-450)

Coda

Salir del juego-reiniciar

Vio también una mano que salía del mirto y la invitaba a acercarse. Se arrodilló e introdujo el cuerpo por la misma abertura. Sin precauciones, claro, pero el brazo de José la detuvo. «¡Ay, Dios mío! ¿Qué es esto?» «El terremoto. No te asustes.» Julia se agarró bien a él. «¡Tengo miedo!» «¿Te atreverás a saltar?» Julia miró la brecha, y el césped de la Tierra de Nadie, que se alejaba.

«¡Si no es más que esto...!» «Trae la maleta, a ver si puedes meterla por aquí.» Apartando un poco el mirto, hubo lugar para la maleta. «Ahora, salta.» «¡No, José! ¡Tú primero! Si esto sube un poco más, yo podré saltar lo mismo, pero si tú te quedas arriba, ¿qué voy a hacer sin ti?»

Tras esta apoteosis de la transformación y la repetición emblemática del juego —repetir la escena, repetir el nivel, perder una y otra vez el combate y la batalla para tener que intentarlo de nuevo en un eterno retorno con variantes hasta conseguir externamente el trofeo totémico de la comunidad (el Santo Cuerpo) e íntimamente el amor de la princesa, (Julia)...— nos queda solo desandar el camino del héroe, retornar al espacio primigenio del sujeto para encarnar a Bastida por última vez, salir del avatar y abandonar la partida.

Salir de Castroforte, abandonar la matriz virtual, volver a sentir nuestro cuerpo después de la experiencia, puede entenderse y describirse ahora, para quien la ha estado experimentando tan intensamente, con la lucidez autoconsciente de la propiocepción

virtual,⁵⁰ cobijada metafóricamente bajo las imágenes del sueño y de la lectura.⁵¹

Hemos regresado al espacio-tiempo del Incipit. Bastida lee al alba en la ventana mientras Julia duerme junto a él. La gente se ha congregado en la Alameda, porque como gritaba la tía Benita en la primera línea de la novela, ha desaparecido la reliquia del santo cuerpo (que Barallobre se ha llevado al círculo de las aguas más allá de las islas hace un instante, en la última línea del último capítulo). Como Bastida —y el Poncio— sabe perfectamente, cuando algún suceso extraordinario-identitario concita la preocupación de los nativos, Castroforte se desgaja de la tierra y desaparece en el aire. Por ello recogen apresuradamente sus pertenencias y salen a toda prisa. Bastida le enseña la brecha, la frontera entre dos realidades, y la necesidad de abandonar el mundo virtual. Ya desde fuera de él, mientras se besan sobre la hierba, ven y hablan aún con el gobernador, que los contemplaba mientras se eleva con la ciudad —el mismo, recordemos, que en el inicio, ordenaba traer a Bastida buscándolo “debajo de la tierra”—.⁵² La ciudad se ensimisma y Bastida y Julia hacen lo propio replegándose al inefable lenguaje amoroso que solo ellos entienden. Porque también, como

⁵⁰ Bastida, **ante aquella sensación de que flotaba**, hubiera emitido un juicio negativo, la hubiera rechazado con una violenta conmoción de células, y se hubiera equivocado: naturalmente, porque la sensación no era ilusoria, como lo demostraba el hecho de que las hojas de la ventana se meneasen sin viento, primero hacia un lado, unos centímetros lentos, y después hacia el otro, con igual lentitud. **Fue entonces cuando su cerebro, como respuesta a una certeza de contornos inciertos, emitió una serie de ideas falsas que, una vez relacionadas, engendraron una verdad**, de la cual surgió una convicción (581)

⁵¹ Un crujido y un ligero temblor —¿de qué?—: **suficiente para que Bastida dejase de leer** (...) levantase la cabeza, y experimentase la sensación de que estaba flotando. (...) No había nada que le autorizase a admitir que semejante sensación respondiera correctamente a un estímulo real (...) **Había, eso sí, flotado en sueños**, como todo el mundo, y probablemente fue el recuerdo de esas noches fluctuantes lo que le suministró la base empírica indispensable para identificar lo que sentía y darle un nombre. (581)

⁵² Era el Poncio, tan pincho, con su traje gris y su sombrero negro, con el junquillo en la mano, que les miraba, quizás sin verlos. Bastida agitó los brazos. **«¡Tírese!», gritó. «¡Está muy alto!» «¡Si no se tira ahora, después no podrá hacerlo!»** (584)

Alicia en el agujero de conejo, o como Neo ante las dos pastillas de colores, habremos de elegir con qué realidad elegimos quedarnos. Aceptar gozosamente que hemos llegado al final del libro, al final del juego, y dejarlo marchar para poder volver a nosotros mismos... o apretar los ojos y aferrarnos al sueño confiando en despertarnos de nuevo, como Pepiño, en el Incipit, listos para volver a comenzar la partida.⁵³

Anexo54

Bonus track, La banda sonora de *la fuga*

La **fuga** es un género musical en el cual se superponen ideas musicales llamadas sujetos. Su composición consiste en el uso de la polifonía vertebrada por el contrapunto entre varias voces o *líneas instrumentales* (de igual importancia) basado en la imitación o reiteración de melodías en diferentes tonalidades y en el desarrollo estructurado de los temas expuestos.

Las fugas generalmente tienen tres o cuatro partes, es decir, voces melódicas; pero existen composiciones orquestales de hasta ocho o diez voces.

En la fuga, frecuentemente, una breve frase musical llamada *sujeto* se superpone y alterna con otra frase llamada *contratema* o *contrasujeto*.

Desde el punto de vista de la estructura, las fugas tienen varias partes. **La primera y más importante es la exposición, que ocurre al comienzo de la fuga y consiste en la aparición del**

⁵³ Se encogió de hombros y, riendo, derribó a Julia en el césped. Losdila maila Juliaco vestí duleia, ascolia mirteia tespedulentes, vim, hospodaslin, lailós; postaquasbam dilós, verocistén macles. Burujulaios lescita languovolsentes, astas, astas, vistigar, delinquoslaia. Cuando se levantaron, riendo todavía, pero ya un poco serios, **Castroforte parecía una nube lejana, donde quizás el Rey Artús empezase a proponer al pueblo la proclamación inmediata, definitiva, del Cantón Independiente, hasta que en el Reloj del Universo sonara la hora del regreso.** (585)

⁵⁴ Se ofrece aquí un amplio extracto de fragmentos transcritos directamente de la entrada relativa a la voz fuga musical de Wikipedia, <https://es.wikipedia.org/wiki/Fuga>, que pueden ser leídos de forma analógica en relación con el dispositivo narrativo descrito en la novela.

sujeto o tema principal, que será repetido por cada una de las voces, aunque este esquema no es de aplicación fija. En algún punto después de que la primera voz ha comenzado —cuando ya ha expuesto el sujeto en su totalidad—, la segunda voz reproduce el tema (...) **Estas leves variaciones se denominan mutaciones. El proceso se repite hasta que todas las voces hayan introducido el sujeto o la respuesta (...).**

Después llega una etapa libre en la que el compositor introduce el *sujeto*, ya sea en su estado original o modificado mediante mecanismos como la **aumentación** (aumentar la duración rítmica del sujeto), la **disminución** (disminuir la duración rítmica del sujeto), la **inversión** (invertir los intervalos que componen el sujeto), o la **retrogresión** (tocar el sujeto de atrás adelante), **fragmentación** (fragmentar el material temático del sujeto y utilizarlo por separado), **fusión**, etc. Estas introducciones están separadas por secciones libres llamadas **episodios o divertimentos**.

(...) la fuga está integrada por cuatro secciones: exposición, sección o secciones medias, sección final y final:

- La **exposición** es la primera parte de la fuga donde el tema se expone una o más veces en cada una de las voces que intervienen.
- La **sección media** sigue a la *exposición* y en ella se introducen uno o más *episodios* de gran riqueza moduladora (...)
- La **sección final** generalmente empieza cuando el *sujeto* vuelve a la tonalidad inicial de la fuga y de aquí a la culminación de la obra.
- El **final** de una fuga suele consistir en varios compases añadidos a la estructura principal, concluyendo así la obra con una floritura. Esta conclusión es la *coda*.

Bibliografía

Primarias

Al filo del mañana (Doug Liman, 2014)

Matrix (Lana Wachowski, 1999)

Super Mario (Nintendo, 1986)

The Beginner's Guide (Everything Unlimited, 2015)

The Legend of Zelda (Nintendo Capcom, 1986)

Torrente Ballester, Gonzalo. (1972). *La saga/fuga de J. B.*

Torrente Ballester, Gonzalo. (1979). *El cuento de sirena*

Torrente Ballester, Gonzalo. (1984). *El quijote como juego y otros trabajos críticos.*

Secundarias

BECERRA, Carmen y Antonio Jesús GIL GONZÁLEZ (eds.) (2011). *La saga/fuga de J.B. de Gonzalo Torrente Ballester*. Madrid. Castalia

GIL GONZÁLEZ, Antonio J. (2001). “La novela ensimismada (La saga/fuga de J.B.)”. Gonzalo Torrente Ballester. Madrid. Editorial Complutense. 69-99.

GIL GONZÁLEZ, Antonio J. (2003). “El tiempo de Bastida, el tiempo del mundo. Del presente apócrifo en *La saga/fuga de J. B.*”. *La Tabla Redonda. Anuario de Estudios Torrentinos*. 1. 147-162.

GIL GONZÁLEZ, Antonio J. (2020). “De la previrtualidad a las experiencias virtuales (EVs): una aproximación a la narrativa del medio interactivo desde los estudios intermediales comparados” *Textualidades interliterarias. Lugares de lectura y nuevas perspectivas teórico-críticas*. Iberoamericana-Vervuert. 305-341.

GIL GONZÁLEZ, Antonio J. (2020b). “El canto de sirena de la intermedialidad y la (pre)virtualidad: Una relectura (video)lúdica de la narrativa de GTB”. *La Tabla Redonda. Anuario de estudios Torrentinos*. 18. 57-88.

MURRAY, Janet. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona. Paidós.

NAVARRETE CARDERO, Luis y Antonio Jesús GIL GONZÁLEZ (2022, en prensa). “Dialéctica de una oposición. Conexiones hermenéuticas entre barroco histórico y dispositivo videolúdico”. *Crisol*, en prensa.

RYAN, Mary Laure. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona. Paidós.