

LA PRIMERA FRASE... Y EL FINAL DEL CUENTO: DOS CUENTOS MARAVILLOSOS DE CARMEN MARTÍN GAITE

M^a VICENTA HERNÁNDEZ ÁLVAREZ
Universidad de Salamanca (España)

RESUMEN

Análisis de la estructura de dos cuentos de Carmen Martín Gaité: *El Castillo de las Tres Murallas* y *El Pastel del Diablo*. Estos cuentos siguen el esquema tradicional de la búsqueda y el viaje, pero también proponen una interpretación desde dentro que dobla y completa el relato.

PALABRAS CLAVE

Carmen Martín Gaité, *El Castillo de las Tres Murallas*, *El Pastel del Diablo*, Cuentos, Estructura, Búsqueda.

ABSTRACT

An analysis of the structure of two short stories by Carmen Martín Gaité: *El Castillo de las Tres Murallas* and *El Pastel del Diablo* (The Devil's Cake). These short stories follow the traditional structure of the quest and the journey, but they also propose an interpretation from within that reflects and completes the tale.

KEY WORDS

Carmen Martín Gaité, *El Castillo de las Tres Murallas* (The Castle with Three Walls), *El Pastel del Diablo* (The Devil's Cake), Short Stories, Structure, Quest.

RESUME

Une analyse de la structure de deux contes de Carmen Martín Gaité: *El Castillo de las Tres Murallas* y *El Pastel del Diablo*, qui suivent le schéma traditionnel de la quête et le voyage, mais qui proposent aussi une interprétation dès l'intérieur, un déchiffrement qui double le récit et le complète.

MOTS-CLES

Carmen Martín Gaité, *El Castillo de las Tres Murallas*, *El Pastel del Diablo*, Contes, Structure, Quête.

Según algunos narradores, todas las posibilidades y la fuerza del cuento se encierran en la primera frase. Que ésta sea una puerta que se abra, que invite a la lectura y a la entrada depende del acierto de su

elección y de su situación fronteriza: punto de paso entre dos mundos, éste, el anodino y cotidiano, y “el otro”, el brillante y sorprendente universo de la ficción.

Toda una tradición de cuentos nos precede para sugerir posibilidades de comienzos felices –narrativamente hablando– y estructuras que han probado su éxito ante públicos y lectores de todos los siglos. Sin embargo, los esquemas tantas veces repetidos, –el paradigma de los cuentos de hadas, por ejemplo; el del viaje y el de la búsqueda–, piden renovación, juego, y hasta burla; pues los tiempos van cambiando, y el lector que busca originalidad y sorpresa precisa que las estructuras que tiene integradas desde niño no se fosilicen en rituales recurrentes, sino que se desintegren en cierta medida, dándole a lo nuevo posibilidad de existencia.

Carmen Martín Gaité recuperando la tradición del cuento¹, usa felizmente una estructura que culturalmente nos pertenece a todos; de algún modo integrada ya en la forma de nuestro pensamiento como modelo indiscutible. La antítesis, el viaje, la búsqueda, el héroe, con todos sus corolarios, ayudantes y adversarios, pruebas y enigmas, recompensas y castigos organizarán también sus relatos.

Vamos a verlo en *Dos Cuentos Maravillosos: El Castillo de la Tres Murallas y El Pastel del Diablo*²:

Esta es la primera frase del *Castillo de las Tres Murallas*:

Había una vez, hace mucho tiempo, un hombre inmensamente rico, pero tan desconfiado que nunca había sido capaz de disfrutar de su riqueza sin sobresaltos.

Un comienzo tradicional para un cuento, *Había una vez*, el imperfecto de las historias inventadas y de los sueños; *hace mucho tiempo*, porque los cuentos se sitúan a la fuerza o por costumbre, en tierras y épocas muy lejanas, sin contornos; *un hombre inmensamente rico*, porque el cuento es el reino de lo extraordinario y de lo superlativo; *pero*

¹ Es interesante en este sentido su artículo: “Mi encuentro con Antoniorrobes”, en el que sugiere la influencia que han tenido en su narrativa los cuentos leídos en la infancia. Reconoce unos modelos en los personajes de Antoniorrobes, *criaturas inmortales por su triple condición de absurdas, de generosas y de fantásticas* (C. Martín Gaité, 1982).

² Publicados primero de forma independiente por la editorial Lumen; *El Castillo de las Tres Murallas* en 1981 y *El Pastel del Diablo* en 1985, y recogidos como *Dos cuentos maravillosos* en 1992 por la editorial Siruela. Todas las citas pertenecen a esta última edición.

tan desconfiado que..., porque el *pero* es necesario para que la perfección se deteriore y sea posible el relato, para que algo digno de ser contado ocurra en esta balsa del tiempo.

Este hombre *inmensamente rico* se llamaba *Lucandro*. Lo sabremos en seguida porque alrededor de su persona no conviene crear demasiado misterio. Lucandro no es el héroe del cuento³; es simplemente el padre, el adversario.

La primera parte del cuento se centra en una descripción paralela del personaje y del espacio en el que habita. Lucandro reina en el Castillo de las Tres Murallas. Describir paralelamente provoca un simbolismo del espacio no forzado y, a través de éste, una serie de presagios, anuncio y posibilidad de continuación para el relato.

El Castillo de las Tres Murallas se encuentra en lo alto de una montaña, dominando el Pasaje de los Lobos y el pueblo de Belfondo. El Castillo es de mármol negro y está rodeado por tres murallas y dos fosos. Las murallas tienen nombre propio porque el espacio significa en la historia: La Muralla de los Fosos, la Roja y la Erizada; ésta última, la exterior y la más alta, rematada por pinchos y cristales. El foso más pegado al castillo y también el más profundo, de aguas verdes y espesas, está habitado por una especie de ratas gigantes, rojas y con cola de cetáceo, llamadas *brundas*. Estos animales que presentan una extraña y caótica mezcla de características son, en número de doce, un verdadero monstruo defensor del castillo⁴.

El espacio es cerrado, concéntrico, inaccesible: además de las murallas están las verjas de barrotes tan juntos que sólo puede pasar la mirada. La inscripción en el arco de la entrada confirma el carácter de su dueño: "*Pasad de largo*".

Sin embargo, todo dentro del recinto no es negrura; entre la Muralla de los Fosos y la Roja hay un magnífico jardín cuidado por un esclavo, Tituc. Crecen aquí flores y árboles de especies exóticas y se pasean doce pavos reales, en curiosa simetría con las doce *brundas* del foso. Como dice el cuento, este jardín tiene *un aire de paraíso*. Y en reali-

³ Solo los hijos pueden ser los héroes del cuento. Como señala Marthe Robert: *le vrai héros féerique est le personnage filial, le seul dont l'histoire soit contée d'un but à l'autre (...) le conte ne sort jamais de ce petit monde des parents et des enfants*. (Marthe Robert, 1967, p. 90).

⁴ Animal imaginario para una nueva zoología fantástica y simbólica. Sus características tan diversas son señal del caos donde tiene su origen el monstruo.

dad todo el recinto del castillo se presenta como una especie de microcosmos. El calco es tan visible que las escaleras cuentan con tantos escalones como días tiene el año, cuatro descansillos que representan las cuatro estaciones y una balaustrada con relieves simbolizando los signos del zodiaco⁵.

Desde el pueblo, a causa de las tres murallas cada una más alta que la otra, sólo se ve, lejana y casi siempre entre nieblas, la parte más elevada del Castillo. Sobre lo que no se percibe con nitidez se imagina, se inventa. Sólo sobre lo que no se ve con nitidez tiene posibilidad de crecer el relato.

*El Castillo de las tres Murallas recortándose contra el cielo, parecía tan inexpugnable y fantasmal que producía respeto ya sólo con mirarlo desde la falda de la montaña. Los campesinos de Belfondo la llamaban la "Montaña Tenebrosa"*⁶.

Ya tenemos el espacio en el que habita y sobre el que reina Lucandro. Aquí acabaría el cuento si no aparecieran nuevas posibilidades de información y conocimiento.

Tituc, el esclavo que atiende el magnífico jardín del Castillo, hace posible las escasas relaciones con el pueblo de Belfondo. A la necesidad realista de abastecimiento se une la imprescindible necesidad de noticias para el relato.

Y para interpretar lo que ocurre está Cambof Petapel, un sabio oriental, habitante de la torre más alta del Castillo, cuyo techo de cristal deja ver las estrellas. Cambof Petapel ha vivido varias vidas; sus muertes han sido otras tantas transformaciones. Ha sido águila, princesa, ermitaño y ha acumulado los saberes de cada vida. Ahora es sabio experto en todo tipo de escrituras, y todo hace pensar a medida que el cuento avanza, que una nueva muerte y metamorfosis está próxima a producirse.

Como presagio paralelo, Lucandro aparece muy próximo a las brujas. Si Lucandro mira al foso, Cambof contempla las alturas. Cambof

⁵ Un Castillo espejo del Universo. Podrían encontrarse más paralelismos, pues toda casa o habitación se presta a ello. Un microcosmos pretendía representar también la decoración de la tienda de Alejandro en el *Roman d'Alexandre*; guiño para que todo se interprete, para que se descifre dentro del reino de la "signifiance".

⁶ Tal vez otro eco de los "romans" medievales. Aunque aquí se tratará más de salir del "Val Perilleux", que de atravesarlo con éxito.

interpreta; aunque con sus más de cien años ha olvidado quién es y dónde se encuentra: una oportunidad más de interés y sorpresa para el cuento⁷. Y, aunque se le parece, no es el sabio Merlín. Martín Gaité se cuida muy bien de ofrecer una descripción-resumen que desbarata nuestras expectativas; se trata casi de la inversión del modelo; con un punto de ironía:

Cambof Petapel era muy pequeñito, vestía una túnica de colores y tenía el pelo liso y muy negro, sin ninguna cana. Comía poco, dormía menos y se había olvidado de quién era.

El Castillo, Lucandro, Cambof, Tituc, y las brundas, esto nos presenta el cuento en la situación inicial. Aún no ha ocurrido nada. Se han sugerido sin embargo ciertas transformaciones, como ambiguos anuncios, para que la escritura y la lectura continúen.

El episodio de los mercaderes que pasan por el pueblo camino del Castillo supone un momento de transición, la posibilidad del diálogo y del conocimiento. Los habitantes de Belfondo hacen preguntas, (las preguntas que haríamos los lectores del cuento, en idéntica situación de ignorancia) que servirán para relanzar la historia. Sólo reciben respuestas confusas y evasivas. Y es necesario que no exista seguridad en el conocimiento para que la imaginación funcione llenando el vacío, fabricando el relato, múltiples e hipotéticos relatos.

Por los mercaderes se sabrá que existe una señora del castillo, Serena. Para ella son los cofres que transportan llenos de vestidos y aderezos. Pero a esta señora nadie la ha visto. Preguntan la posadera, el herrero, el molinero; preguntan a los mercaderes y luego al niño de la posadera que los acompaña. Sólo el mercader más joven da una respuesta que asegura la existencia de Serena, pero conservando la intriga, la ambigüedad, haciendo posible la continuación de la historia:

*“Nunca había visto una mujer más bella en toda mi vida” –dijo luego–
“Pero no quería que el señor del Castillo le comprara tantas cosas. Parece algo triste”.*

El esquema es el mismo que el de la primera frase del cuento. El superlativo y el pero. Algo no encaja. Algo tiene que ocurrir. Podemos seguir

⁷ Experiencia y olvido, las dos características que definían a los ermitaños y los convertían en perfectos y oportunos intérpretes de las aventuras de los caballeros errantes.

leyendo y encontrar un nuevo paralelismo con el comienzo del relato. Vamos a conocer ahora el espacio de Serena, desde fuera, a través de la mirada de un zagal que ve en el balcón una figura vestida de blanco, quieta; una figura que no sabe si está viva, o tan quieta como si estuviera muerta. El zagal guardará el secreto de su visión, y como él, los lectores tampoco sabremos todavía si se trata o no de un ser real. Afortunadamente, como contrapartida, cambiando de punto de vista, nos hacen entrar en el cuarto del balcón y observar, ahora con Serena, al zagal desde arriba.

El tocador y el cuarto de costura de Serena se parecen cada vez más a una cárcel. Serena escribe sus sueños y sus pensamientos por la noche en *el cuaderno de tapas verdes*⁸. Como Cambof, también Serena es un personaje relacionado con la escritura y es también intérprete dentro de la historia. Serena tampoco puede ser el verdadero héroe de la aventura. Ella, sin embargo, la prepara y la explica. Una muestra de su capacidad interpretativa es el presagio sobre la transformación en brunda de Lucandro:

¡Cómo se parece a las brundas! –pensaba. Y sentía una mezcla de miedo y pena, porque de niña había leído muchos cuentos donde las personas se convertían en animales y los animales en personas y se preguntaba si tal vez pesaría sobre Lucandro un maleficio de ese mismo tipo.

Serena interpreta la vida como un relato de aprendizaje, como la historia de una transformación. En el caso de Lucandro una transformación inversa, negativa, fallida, de hombre en monstruo.

Como también veremos en *El Pastel del Diablo*, los personajes de estos cuentos de C. Martín Gaité son grandes lectores. Tienen perfectamente asimilada la tradición de la narrativa breve y son capaces de interpretar sus propias historias con relación a modelos de estructuras narrativas consagradas. En *El Pastel del Diablo*, aún más que en *El Castillo de las Tres Murallas*, aparecen buenas dosis de lúdica teoría narrativa.

La conversación entre Lucandro y Cambof supone una posibilidad de cambio de dirección en la historia que no será aprovechada por el personaje. Cambof interpreta: tal vez Serena necesite salir del Castillo,

⁸ Un eco de los “Cuadernos de todo” de Carmen Martín Gaité. No es el único en su obra. Muchos de sus personajes femeninos son expertas contadoras desde la infancia. Y muchas de ellas llenan cuadernos con la escritura de sus imaginaciones y de sus sueños.

viajar. Lucandro no quiere entender. Es una posibilidad que se cierra, pero también una sugerencia abierta a la imaginación del lector. Una ventana⁹.

Más tarde sí se produce un cambio significativo: Serena da a luz a una niña, Altalé. Es el nacimiento del héroe. Serena intérprete, haciéndole un guiño al cuento tradicional y a uno de sus motivos recurrentes, pide un don para su hija: que entienda sus sueños:

...porque no se había presentado ningún hada de las que se presentan en los cuentos, a formular sus deseos, junto a la cuna de la recién nacida.

El espacio de Altalé es una gran habitación octogonal¹⁰ llena de muchas jaulas con pájaros de colores. La misma habitación es una gran jaula; todas las ventanas tienen barrotes. La habitación de Altalé, como la de Serena, como el Castillo, es una cárcel. El Castillo de las Tres Murallas no es el lugar de llegada, ni una etapa en el camino. La iniciación consistirá en salir de este centro cerrado y oscuro. La iniciación está en la partida, en el viaje.

La habitación de la niña está situada cerca de la de Cambof, a quien Lucandro ha nombrado su tutor (para separar a la niña de la madre). Así Cambof parece, frente a Lucandro, el “buen padre”, intérprete del camino¹¹.

Serena deja de ver a su hija. Serena pierde las ganas de vivir. Se ha separado de su hija porque también sigue las indicaciones de un sueño: ha de dejarla sola; comienza su aprendizaje.

9 Cualquiera está capacitado para reconocer –por lo a gusto que se siente acunado por sus acordes– ese ritmo entretejido de pausas y meandros con que consiguen aficionarnos a lo contado los narradores que, junto al texto, nos brindan un margen en blanco para añadirles los comentarios que nos vaya sugiriendo, una especie de asiento cómodo con ventana al lado por donde mirar las nubes o escapar hacia divergentes fantasías. “De Jerusalén a Jericó” (C. Martín Gaité, 1999, p. 237).

¹⁰ Octogonal, como la primera habitación de los espejos que atraviesa Sorpresa en la Casa Grande, lugar de iniciación en El Pastel del Diablo.

¹¹ Siempre en los cuentos el héroe debe partir, separarse del padre, de la familia, para encontrar su camino. Aquí hay un padre doble, el positivo y el nefasto. Según Marthe Robert, esta doble posibilidad aparece frecuentemente en los cuentos tradicionales, pero referida a la madre: madre mala o madrastra y madre buena, generalmente muerta o transformada en hada. C. Martín Gaité hará coincidir la libertad con el encuentro del origen (femenino) y el descubrimiento del amor (Cambof-padre-tutor se transformará en joven amante), un incesto suavizado porque Cambof no es padre biológico.

Está a punto de producirse la primera aventura, la primera libertad, sólo presagio de la verdadera, de la definitiva, de la libertad del héroe. Al castillo ha llegado alguien del exterior, un maestro de música para la niña. Altalé pide que su madre vaya a verla tocar el violín. Serena se arregla con esmero y comienza una suerte de rapidísimo “viaje interior” que pasa por el consabido y simbólico laberinto:

...y cuando iba andando hacia el aposento de su hija, el corazón le latía muy fuertemente. Iba despacio, cruzando largos corredores, doblando esquinas y subiendo escaleras. Como si no quisiera llegar nunca y le bastara con saborear el camino¹².

El encuentro entre Serena y el profesor de música es tan absurdo como el de un tópico, como el de un paradigma: el del amor cortés. Entre Serena y Gisel actúa primero la mirada y luego la voz, la canción triste del prisionero:

*“Dime, si tú lo sabes,
¿por dónde amor, se va
hacia la libertad?”*

Serena se va del Castillo con el profesor de música. La aventura ha sido rápida y fácil. Serena no ha tenido más que esperar y merecerla¹³. Los habitantes de Belfondo van a hablar mucho del suceso porque saben poco; la fórmula: *dijeron que...* seguida de las correspondientes hipótesis se repite hasta seis veces. Es necesario relanzar el relato:

—Tendremos que esperar a que crezca la hija- dijo una tarde la posadera.

Se anuncia una segunda aventura, una segunda libertad, la de Altalé. No se trata sólo de una repetición de la estructura, también se produce una gradación intensificadora. La aventura de la madre no era más que un ejemplo, anuncio de la aventura de la hija. Ahora una verdadera aventura iniciática, más difícil (con sus pruebas rituales) y más consciente (con más cantidad de signos para descifrarla). Esta aventura es el viaje hacia la libertad y hacia la feminidad que se inicia en un

¹² La casa es laberinto; Castillo o Casa Grande, siempre simbólicos, como en los sueños, como en los cuentos, ofreciendo la posibilidad de múltiples lecturas.

¹³ Como los héroes de los *Lais* de Marie de France, a quienes las aventuras (siempre relacionadas con el amor) suceden sin buscarlas.

momento de transición, de cambio; a Altalé le falta poco para cumplir quince años.

Tres transformaciones van a producirse de manera casi simultánea. El relato las yuxtapone e intercala, sugiriendo formalmente su relación simbólica:

Lucandro va cambiando; progresivamente se deteriora, bebe mucho, se está quedando sordo, no soporta la luz¹⁴, está reumático, su columna vertebral se afila y se perfilan sus vértebras bajo la piel tirante; se parece cada vez más a las brundas. Al final de su transformación cae al foso. Es también el final del control y de la ley. El cuento sugiere en las últimas líneas que es una más entre las brundas, la número trece.

Cambof sabe su próxima muerte (cuando Altalé cumpla quince años). Su vida se ha prolongado desde el nacimiento de la niña para esperarla.

Cambof conoce la “montaña amarilla” por su anterior vida de águila y sabe que los pájaros que beben en la poza del sol se vuelven color de fuego y alcanzan la inmortalidad. Cambof tiene un “anillo azul”, luminoso, en el dedo índice, objeto maravilloso que parece conservar en sus sucesivas vidas. Tras su muerte, el anillo azul y la voz de Cambof serán atributos de Amir, el joven enamorado con el que escapará Altalé.

Todo parece indicar que Cambof padre se transforma en Amir amante. El mensajero o intermediario ha sido un pájaro de fuego, el más especial entre los que Altalé tenía en las jaulas. El relato ofrece anuncios de esta transformación que no explica. Es conveniente dejar zonas de sombra:

“No me dejes nunca , ya no te mueras más, por favor, por lo que más quieras”.

Cambof acariciaba con mucha delicadeza las trenzas negras de Altalé, y su voz se volvía joven como la de un enamorado.

“Cuando me muera te dejaré en buenas manos. De eso puedes estar segura”.

Altalé tiene un deseo: encontrar a su madre. La aventura no llega por azar; es una búsqueda, una conquista. Para la libertad, Altalé prime-

¹⁴ A la antítesis: Abajo-Arriba (Foso-Torre, Balcón) se añade la también clásica de la luz y la obscuridad.

ro pierde el miedo, desobedece reiteradamente al padre. Su reacción es la opuesta a la resignación de su madre, y además su aventura desemboca en el bien de la comunidad¹⁵. Los habitantes de Belfondo siguen su ejemplo, pierden el miedo, desobedecen a Lucandro, se liberan y prosperan.

Altalé tiene que aprender a descifrar los signos, porque *nada es lo que parece*, todo está para ser interpretado, todo significa.

Gracias a Luva, una especie de doncella-confidente, conoce Altalé la existencia de Amir, el joven “caudillo” de Belfondo, doble masculino del héroe¹⁶, un misterioso personaje que desaparece por las noches y tiene su albergue en un hueco del monte. ¿En la “montaña amarilla”?

El camino de Altalé está lleno de pruebas y mensajes. Una mendiga, a través de la verja, le deja este escrito: *Ha llegado la hora de que estés bien atenta a tus sueños. Y de que los entiendas tú sola*. La mendigahada-madre guía sus pasos. El camino se convierte en laberinto y empieza el ritual de la búsqueda. Siguiendo los signos: una llave de oro, una puerta prohibida, el cuaderno de tapas verdes de Serena: la escritura, la música, la canción del prisionero que se repite, Altalé viaja a su origen en el día señalado, el de su cumpleaños, el de la muerte-transformación de Cambof, el de la caída al foso de Lucandro. Altalé suelta todos los pájaros (es la última prueba). Cambof le entrega un catalejo; le entrega la mirada, el acierto en la percepción de las cosas. Gracias al catalejo, Altalé ve la mano de Amir entregándole un mensaje para ella al pájaro de fuego; y en su mano un anillo azul, idéntico al de Cambof. Y ve a Cambof muerto, en su habitación de la torre, ya sin el anillo azul en la mano, y lee el mensaje, ¿de Amir? o ¿de Cambof?: *Antes de llorar, baja a la Muralla Erizada. Nada es lo que parece*. Y sobre la muralla, Amir con la voz de Cambof, esperándola. Mientras parten hacia la cumbre de la Ladera de los Lobos se escucha de nuevo la canción del prisionero.

El Castillo de las Tres Murallas también tiene tres partes. La primera es la que presenta la situación: el Castillo de las Tres Murallas es una gran cárcel, microcosmos perfecto y cerrado. La segunda parte es la del viaje hacia la libertad de Serena. Una libertad intuida, pero que llega sin buscarla. Su libertad no es traumática (el nombre del personaje también dice algo). Cuando se va nada en realidad la retiene porque Lucandro

¹⁵ La aventura del héroe revierte en beneficio de la comunidad. El héroe está casi dotado de una “misión” como en los “romans” de Chrétien de Troyes.

¹⁶ Pero en las historias de C. Martín Gaité el verdadero héroe es casi siempre mujer.

para ella no es nada. La cárcel es sólo un espacio. Pero Serena deja pistas, signos; dejándola sola primero (necesidad de la separación), prepara la libertad de la hija.

La tercera parte cuenta la libertad de Altalé como una verdadera “quête”. Separación traumática y doble del padre: de Lucandro (quien le produce pena) y de Cambof. Altalé debe interpretar sola los signos: las promesas de Cambof, el mensaje de la mendiga, los sueños, los escritos; ella sola ha de superar las pruebas. Y cuando el viaje se prepara ya no existe marcha atrás, ni posibilidad de retorno, pues tampoco la situación inicial era un equilibrio. La segunda libertad se cierra en la primera; la libertad de Altalé en la de Serena, en la de la mujer.

Serena por el amor fue hacia la libertad. El deseo de Altalé es la libertad y reunirse con Serena: el origen, la madre, la primera libertad. Amir no es su objeto de deseo ni el objeto de su búsqueda, sólo es el premio, un gozoso añadido. En los relatos de C. Martín Gaité las mujeres siguen solas; tal vez se bastan solas. Tal vez estamos asistiendo a la destrucción de un tópico: ya no existe necesidad alguna de príncipe azul que libere a la princesa.

En *El Pastel del Diablo* la libertad también es femenina. El hombre, si acaso, escucha.

La primera frase señala la rareza, el carácter extraordinario y diferente del héroe, aún antes de referir su nacimiento:

No había en toda la aldea de Trimonte ni en las de los contornos una niña tan rara como la de Zenón el alfarero.

El cuento comienza bajo el signo de la negación para resaltar al elegido y su desarrollo será la esperada explicación del *tan rara* de la primera frase.

Las primeras páginas del relato cuentan el nacimiento y el bautizo del héroe. Aparentemente un nacimiento normal al que se le quieren atribuir características extraordinarias para encajarlo en el paradigma de los cuentos de hadas, no sin ironía: los padres de la niña eran ya muy mayores y no conseguían tener hijos. No eran reyes ni poseían reino alguno que legar a su hija; eran simples alfareros. Pero como en los cuentos de hadas son efectivamente reyes de su reino¹⁷, del pequeño reduc-

¹⁷ *Le roi du conte n'a pas d'autre royaume que sa propre famille (...) il est entièrement défini par sa qualité de père et d'époux.* (Marthe Robert, 1967).

to familiar y cotidiano. Su reino es la familia y su báculo la tradición. La niña se llamará Sorpresa porque una sorpresa fue su nacimiento; y su bautizo, verdadera entrada en la comunidad, se celebrará con una fiesta de lujo desproporcionado. El padre *habría querido ser un rey para poder darle a Sorpresa...* todo lo que como alfarero no podía darle.

La recién nacida sorprende ante todo por su mirada de conocimiento¹⁸:

...la mirada curiosa y espabilada de la recién nacida (...) ni lloraba ni reía (...) y sus ojos que parecían querer abarcarlo todo sin perder detalle...

Como en *El Castillo de las Tres Murallas*, también aparece aquí el motivo de los dones; teñido ahora de ironía, casi una completa inversión del motivo tradicional: Una vieja curandera borracha, Balbina, conocida porque tocaba el tambor en los entierros, se acerca a la cuna y dice:

Trae en el alma el viento de la inquietud y en el corazón el fuego de la pregunta. Hará preguntas que no le sabrá contestar nadie y deseará siempre todo aquello que no pueda tener...

Una curiosa predicción sin explicación, un anuncio impreciso que provoca la intriga y relanza el cuento. Casualidad o no, —no lo será estructuralmente—, tras esta predicción muere Balbina y ya no hay modo alguno de dar marcha atrás, de cambiar el destino; o como ocurría en algunos cuentos de hadas, de suavizarlo.

Como en un relato de aprendizaje, cronológicamente se cuenta después el crecimiento de Sorpresa. Una serie de anécdotas ejemplifican y dibujan el carácter de la niña. Sorpresa, como anunciara Balbina, es impaciente y descontentadiza, es reacia a obedecer y hace preguntas que sólo ella hace; pero también es aficionada a escuchar las historias que cuentan los viejos al atardecer. En lo que cuentan los mayores, un tema se repite: el señor de la Casa Grande. Conocer, entrar en la Casa Grande, se convierte en el mayor deseo de Sorpresa, en su primer objetivo.

Como Sorpresa, conoceremos por fuera la Casa Grande, y nos la representaremos como un lugar distinto, mágico: con su tapia muy alta, el jardín espeso, la gran escalinata, los balcones abombados¹⁹. Y desea-

¹⁸ Un motivo que ya hemos encontrado en *El Castillo de las Tres Murallas* y que aparece en muchos cuentos de C. Martín Gaité. Es central en “*La Trastienda de los ojos*”. La mirada penetrante es atributo del héroe.

remos como ella entrar , porque la Casa Grande es también lo prohibido. Objeto de una prohibición sin explicación y por lo tanto sin sentido. Sorpresa sólo recibía esta respuesta de su madre: *“Porque no”*, junto a una serie de refranes que no entendía, porque la madre representa así la tranquilidad simple y aburrida de las convenciones que han perdido hace tiempo su significado.

Para hacer frente al desconocimiento, la imaginación. Sorpresa dibuja la Casa Grande; puede inventarse un Señor de la Casa Grande. Siempre llevaba al campo un cuaderno para pintar lo que veía: *Hasta que la terminó no supo que aquello era haber entrado en la Casa Grande.*

Frente a la realidad triste y cotidiana, empezamos a intuir salidas; la imaginación es la más importante y sus posibilidades serán descubiertas sucesivamente por Sorpresa: pintar, contar, escribir.

Sorpresa deja de ir a la escuela. Necesita libros. El pueblo le viene pequeño. Sorpresa no puede sacar ya nada de la enseñanza común; ahora necesita un aprendizaje en solitario , la aventura del héroe. Aumenta su afición a contar cuentos. C. Martín Gaité aprovecha para presentar a una niña conocedora de la tradición; alguien que ha reconocido e integrado perfectamente los modelos narrativos. Sorpresa le sirve para presentar sin seriedad ni estridencias una lúdica teoría del cuento , y para ofrecer una pista de interpretación de la estructura en el interior del propio relato:

Pero había sacado una cosa en consecuencia: tanto en los cuentos que recordaban los viejos como en los que el maestro les daba a leer o les contaba, siempre había un momento en el que alguien salía de viaje, y ese momento era como un imán que hacía girar a su alrededor los demás argumentos; a partir de entonces cambiaba todo. Los protagonistas se ponían en camino para salir en busca de algo que deseaban mucho o les deparaba el azar. Unas veces encontraban lo que iban buscando y otras no, daba igual. Lo importante era el viaje y las cosas nuevas que aprendían o veían al hacerlo. Yendo de acá para allá se transformaban en otros. Era como si viajaran precisamente para cambiar la vida que padecían al empezar el cuento. Y para poderlo contar.

¹⁹ La semejanza con algunos aspectos del Castillo de las Tres Murallas es sorprendente; hay hasta un gran aldabón con forma de león colocado, como allí, a una altura imposible. Pero en este caso el sentido se invierte, y la estructura del relato: Si el Castillo de las Tres Murallas era prisión y su función ser punto de partida, la Casa Grande es verdadero centro iniciático, etapa clave en el aprendizaje, lugar de paso obligado. ¿Será la Casa Grande un avatar de la imaginación?

El Pastel del Diablo responde a este esquema definido por Sorpresa. Se trata de un viaje, aunque la niña no llegue a salir de su pueblo; viaje a la Casa Grande, nuevo castillo del grial donde formular la pregunta, la gran pregunta: ¿cómo crecer, cómo transformarse, cómo vivir, cómo contarlo?

El protagonista de los cuentos que imagina Sorpresa es casi siempre una niña que se convierte en mujer de la noche a la mañana. También Sorpresa es una niña a punto de transformarse, como lo son muchos de los personajes femeninos de C. Martín Gaité; Altalé en *El Castillo de las Tres Murallas*, y por supuesto, la niña de *Caperucita en Manhattan*.

El interés especial de Sorpresa radica en que ella, además de vivir la aventura, es consciente de querer vivirla para poder contarla. Al esquema tradicional del viaje y la búsqueda con su contenido simbólico de aprendizaje y transformación, –el viaje es siempre también viaje interior–, le surge un nuevo sentido y una vía paralela, porque el objeto también es doble: Casa Grande o Castillo Encantado (siempre signo del conocimiento) y relato del relato en el relato, el objeto que verdaderamente no puede obviarse: contar el cuento. Escribirlo.

Como en *La Quête du Graal*²⁰ el relato se repite y refleja en su propio comentario. La Quête du Graal, aventura llena de signos que están ahí para ser descifrados, es la historia de una búsqueda, de un viaje, pero sobre todo es la búsqueda del sentido del propio relato. Pequeñas pistas sueltas nos avanzan qué puede significar *El Pastel del Diablo*; pero precisamos de un héroe que nos sorprenda, un héroe capaz de interpretar su propia historia.

Como ya vimos en *El Castillo de las Tres Murallas*, para que el verdadero viaje comience, el héroe debe romper, separarse, ser sólo. Bastante separada está ya Sorpresa del resto del pueblo, esta niña diferente, *estrafalaria, tozuda, fantasiosa, tan rara* como nos anunciaba la primera frase; y bastante separada está también de sus padres, de su casa. Pero Sorpresa necesita una nueva separación, para estar real, completa y definitivamente sola; necesita perder la escucha atenta de su amigo Pizco, el niño algo mayor que ella capaz de atender a sus cuentos y sorprenderse. El perfecto narratorio. El único. Necesita perderlo para encontrar la posibilidad de muchos otros, sólo posibles, pero incontables lectores.

²⁰ Como en *Le Conte du Graal*, el texto contiene su propia glosa: *À peine une aventure est-elle achevée que son héros rencontre quelque ermite qui lui déclare que ce qu'il a vécu n'est pas une simple aventure mais le signe d'autre chose.* (T. Todorov, 1978, p. 61).

Hemos visto nacer y crecer a Sorpresa. Ahora es preciso un cambio para que la narración dé un giro. Necesitamos una sorpresa que desvíe la línea del relato:

Se acerca la Romería de San Juan²¹, propicia a los amores. Pizco marchará a la romería de Sietecuervos; Sorpresa, sola, se dirigirá por fin a la Casa Grande. Empieza la aventura, el viaje y la búsqueda. Una especie de cantinela: *¡Adelante y siempre más!, Más, más y requetemás* sirve a Sorpresa de personales palabras mágicas para darse ánimo. Entrar en el recinto de la Casa Grande es como hacerlo en un laberinto, en un túnel vegetal primero. La puerta *era grandísima y tenía un llamador de bronce en forma de león con argolla en la boca, situado a una altura muy superior a la de su cabeza*, y parece dar entrada a otro mundo, a otra dimensión, al “otro lado”. De lo cotidiano a lo misterioso. Sorpresa pasa a través de una pequeña ranura abierta, pues *como era muy pequeña se coló sin esfuerzo*²².

Empieza el recorrido:

Una primera estancia: Se trata de una habitación octogonal, cubierta de espejos. No tiene ventanas ni muebles. En la entrada, una mujer alta, vestida de rojo, ofrece licores de colores sobre una bandeja²³; los ofrece uno a uno, con un tercer brazo que le brota del pecho. La descripción de esta mujer, desde el punto de vista de Sorpresa, es necesariamente ambigua. Sólo poco a poco, como Sorpresa, conocemos que se trata de una especie de autómatas (muñeca de cera)²⁴.

Para salir de esta primera estancia es necesario encontrar el camino. Nada es evidente. El héroe debe ir descubriéndolo. Los espejos otorgan

²¹ Noche mágica. Señal del cambio de estación. C. Martín Gaité emplea un motivo recurrente en los cuentos: esta fecha clave en la renovación de la naturaleza; un motivo presente en muchas canciones populares, en la lírica y en la novela medievales.

²² Como en *Alicia en el País de las Maravillas*, la extrañeza en las dimensiones de las cosas, la falta de la correspondencia reconocida como la “normal”, es uno de los signos más ciertos de haber atravesado el “umbral”.

²³ En los diferentes vasos está escrito: *más, menos, igual*. ¿Cómo no seguir pensando en Alicia y en nuevas posibilidades de cambios?

²⁴ Este motivo aparece en el cuento “*La mujer de cera*”, integrado en una pesadilla. Está diseminado también por toda la obra cuentística de C. Martín Gaité: personajes con la mirada fija, comparados con muñecos o con marionetas. A veces autómatas como en “*Un envío anómalo*”. Personajes fronterizos entre la realidad, el sueño y la ficción. *Y precisamente en esa frontera de inquietud que se establece entre lo real y lo fantástico es donde florecía, al contemplar aquellos extraños visitantes, un sobrecogimiento rayano con el miedo*. (C. Martín Gaité, 1999, p. 251).

realidad al desdoblamiento del personaje; Sorpresa se contempla y se da ánimos. Un espejo partido con picaporte de cristal es la puerta de la sala²⁵.

Hasta llegar a la siguiente habitación Sorpresa recorre un pasillo de baldosines blancos y negros. Nos acompañan en el camino la misma incertidumbre y las mismas sorpresas que a la niña. El narrador sigue adoptando su punto de vista.

La segunda estancia (y cada estancia parece una nueva prueba que se supera; ninguna puede saltarse) es grande y está iluminada. Se encuentra atestada de muebles y de libros²⁶, pero cuenta con tres grandes balcones que miran al jardín. Se escucha una música, la misma que de forma muy apagada parecía escucharse al entrar en la casa. La música brota de un gramófono. En uno de los balcones se percibe un bulto oscuro, alguien vestido de negro. Por fin hemos dado con el Señor de la Casa Grande. Lo que más impresiona a Sorpresa es su mirada:

Nunca había visto unos ojos tan negros y tan al acecho. Parecían los ojos de un lobo. Pero a Sorpresa los lobos le daban pena.

De este personaje surge la misión y el objeto concreto y material de búsqueda, –una nueva búsqueda dentro de la casa–, una especie de “emboîtement de la quête”. La búsqueda es también una prueba. *Tráeme champán*. Como los héroes clásicos, consciente de la importancia de la empresa, la niña *se sentía capaz de ir a buscar la botella al fin del mundo*.

Sorpresa sale por una puertecita forrada de azul en la pared del fondo. Tiene que darle también un recado a Ricardo. Otra prueba más; ni siquiera sabe quién es Ricardo, pero Sorpresa, teórica del cuento:

se acordó de que, en los cuentos, al héroe nadie le explica nada demasiado claramente y acaba teniendo él solo que resolver los misterios, vencer los peligros y encontrar el camino. Si le ayudan no hay premio final.

²⁵ Como en el cuento “Los Malos Espejos”, el viaje de Sorpresa es también una búsqueda del interlocutor. *...perdura sin embargo en nosotros, esa sed de ser reflejados de una manera inédita por los demás, la sed de espejo*. (C. Gaite, 1982, p. 16).

²⁶ Ejemplo para una poética del desván, del desorden y la acumulación de tiempos y saberes.

Su búsqueda es, sobre todo, la de un sentido. Debe descifrar el camino como un texto, como una escritura. Una escritura sin vuelta atrás²⁷.

De nuevo un pasillo, más largo que el anterior, que tras un arco sin puerta da paso a la tercera estancia. Esta habitación está llena de figuras y de ruidos. El camino para llegar hasta la mesa central es largo y complicado. Sorpresa siente sensación de mareo y en su andar zigzaguea,... ha olvidado lo que iba a buscar allí. Está a punto de caer en la peor tentación del héroe: pararse. El reposo. Se sienta en el columpio de una terraza muy grande, de espaldas a la habitación; está cayendo en los recuerdos, en las lágrimas. Supera esta prueba gracias a la historia de la mujer de Lot, pero surge una nueva tentación: una de las mujeres que recogen la mesa es su madre. Ahí está la pobre vida cotidiana frente a la gran aventura. Sorpresa supera con éxito las pruebas y de nuevo interpreta:

Por lo pronto se daba por contenta con haber salido airosa del segundo peligro. El primero había sido el de las lágrimas; el segundo la visión de su madre recogiendo la mesa. Los dos pertenecían al mundo que el héroe de los cuentos abandona cuando empieza la aventura. Si se quiere crecer no hay que mirar atrás.

Esta particular teoría del cuento sirve para establecer conclusiones que no se derivan de una moral conservada por la costumbre, sino de la experiencia personal y solitaria.

También supera Sorpresa el tercer peligro, cuando la descubren en su escondite, porque en los cuentos las pruebas siempre se organizan de tres en tres, como en los textos sagrados. Sale de nuevo airosa y cruza *una puertecita*²⁸, baja por una estrecha escalera de caracol con los peldaños muy gastados. Sabremos en seguida que se trata de la bajada a la bodega. Pero bajamos con Sorpresa a las profundidades de esta casa, de su ser, para merecer subir después hacia la luz. Sorpresa coge una botella de champán, consciente de que *era la primera vez que robaba una cosa*; pero en realidad todo ocurre ahora por primera vez, pues la niña está creciendo, cambiando, comprendiendo, ayudada por

²⁷ Otro motivo que se repite en el cuento. Aparece la referencia bíblica a la mujer de Lot y es también sugerido por la cancioncilla: "*Más, más, requetemás*".

²⁸ Desde que atravesara la enorme puerta que daba acceso a la Casa Grande por una mínima rendija, Sorpresa no ha hecho más que atravesar diminutas "puertecitas". El espacio parece haberse modificado a su medida.

los signos. Como los caballeros del Grial erraban solitarios y perdidos, ahora corre Sorpresa por los túneles oscuros, pero ella lleva la botella *apretada contra su pecho como si fuera un tesoro*.

Se encuentra entonces con un rey. El encuentro y el diálogo son tan extraños como el de Alicia con el conejo. C. Martín Gaité juega con el doble y diferente punto de vista de un narrador que sabe y de una niña que intuye pero que confunde todavía, magníficamente, realidad y ficción. La niña cree, en un primer momento, —aunque tiene sus dudas—, haberse encontrado con un verdadero rey, como si en este “otro lado” que es la Casa Grande todo fuera posible. Los lectores sabemos con el narrador que este rey es un personaje de teatro ensayando su texto con la niña. El diálogo que representan es un perfecto ejemplo de amor cortés. Una vez más adquiere protagonismo la mirada. El juego del doble punto de vista, la ambigüedad que introduce, provoca al mismo tiempo ansiedad e intriga en el personaje, y sobre todo en el lector. Esta escena de doble lectura otorga dinamismo al relato.

Sorpresa le hace una pregunta al rey: ¿qué tiene que hacer para ser mayor?. Pero, como se nos anunciara al principio del cuento, nadie sabe nunca responder a las preguntas de Sorpresa. Sin embargo, sí obtiene de este personaje una información fundamental aunque enigmática: de su boca salen las palabras que dan título al cuento; y referidas al hombre de negro, al de la profunda mirada, el de los ojos de lobo:

Nunca ha esperado a nadie. Ni espera nada de nadie. Se olvida de todo lo que no es él mismo, los demás no existen, no los escucha. ¡Se quiere comer él solo el pastel del diablo!

Inmediatamente se da cuenta Sorpresa de que esta frase encierra un misterio, que en ella se esconde la clave, pero no pregunta²⁹ porque:

le pareció que podría ser otra de esas tentaciones que le salen al paso al héroe del cuento para embarullarlo, y meterlo en laberintos, desviándolo de su camino.

Superadas todas las pruebas, Sorpresa sube. El hombre del balcón no la recuerda; ha tenido una pesadilla y Sorpresa, que las tiene pare-

²⁹ Así Perceval también se quedó callado en el Castillo del Grial, porque le pareció lo propio según la educación y los consejos recibidos para no pecar de indiscreto. Felizmente, este estudiado silencio de la niña preguntona no tendrá las mismas consecuencias.

cidas, la interpreta. Se sienta con él en el hueco que queda entre la barandilla del balcón y la pared, como en un escondite, *como una casita a su medida*³⁰. Imagina que la casa es un barco, que ella va de viaje y que es una mujer mayor y el hombre de negro el capitán del barco. Beben champán pasándose la copa de uno a otro, en amorosa comunión. Sorpresa intuye que la solución podría estar en entender las palabras: *El Pastel del Diablo*; prueba entonces a utilizarlas ella misma:

...y porque quiero contar historias de verdad y ser mala y mayor de verdad. Muy mala y muy mayor. Como usted, eso es. No necesitar de nadie. ¡Comerme yo sola el pastel del diablo!

Contar historias, ser mala, ser mayor, no necesitar de nadie..., expresiones yuxtapuestas, equivalentes, todas resumidas en “el pastel del diablo”. De momento sólo una intuición sin argumentos, sin subordinadas. Nos acercamos al final del cuento. Tendremos que dejar también al señor de negro. Sorpresa debe estar definitivamente sola.

El señor de la Casa Grande tiene que salir de diablo en el segundo acto de la función. Esta noche de San Juan tiene invitados; representan para divertirse, después de la cena, una obra de teatro. Se termina de maquillar y se dispone a salir de la habitación transformado en diablo. Ante la insistencia de las preguntas de la niña (¿qué tiene que hacer para ser mayor?), le entrega una piedra de ámbar y le ordena enterrarla en el lugar del origen,

–Y por favor, mi querida niña, no me preguntes cuál es el lugar del origen. Porque eso eres tú sola quién debe adivinarlo.

Con este nuevo juego de la ficción en la ficción, ni Sorpresa ni los lectores sabemos quién habla: ¿Se trata del Señor de la Casa Grande, personaje del cuento?, ¿Se trata del diablo, personaje de una obra de teatro dentro del cuento? o, ¿se trata del diablo en persona?, para Sorpresa, un diablo no ficticio y sí para nosotros que leemos el cuento y aparentemente sabemos, mimados por el narrador. No hay tal mimo. También con nosotros el narrador juega a la sorpresa.

³⁰ El acuerdo es cada vez más perfecto entre el personaje y el espacio. La misteriosa Casa Grande contiene también esta minúscula casita que es ella o que le pertenece, o a la que pertenece, primordial refugio. Importancia del simbolismo de la casa en los sueños y en los cuentos.

La niña se aleja corriendo de la Casa Grande. De nuevo el viaje, el camino, el laberinto, hasta internarse en el bosque, llegar hasta el lugar de la ceremonia del bautizo y recomponer el cuento de sus orígenes, como quien vuelve al principio, restaurando el equilibrio³¹.

Una vez más, la última, intentará Sorpresa contarle un cuento a Pizco: la visión de una mujer hermosísima. Pizco se distrae. Pizco no sabe si se trata de una mentira o de un cuento. Sorpresa borra los signos que podrían dar alguna pista y cuenta “como si” en realidad todo hubiera ocurrido. Algo semejante hace con nosotros C. Martín Gaité, situándonos en la misma posición que Pizco; como él no sabemos si se trata de una mentira o de un cuento. Y tampoco sabremos hasta algo más adelante que quizás la aventura de la Casa Grande fue sólo imaginada y no vivida por Sorpresa. La incertidumbre no se aclara de modo alguno en el cuento, con lo que el juego entre realidad, imaginación y ficción conservará su dinamismo y la historia del cuento parecerá revertir sobre la vida, tiñéndola.

Es la primera vez que Pizco, el ejemplar narratorio, se le duerme a Sorpresa. Pizco tiene nuevos intereses; en la noche de San Juan ha encontrado novia. Los caminos se han separado por completo. Se despedirán en la falda de la montaña, y como dice el cuento: cada uno tomó su camino. Y ya sabemos, porque todos los recorridos son simbólicos, que estos caminos son las diferentes direcciones de sus vidas. Sorpresa sabe que *a partir de ahora nadie volverá a escuchar sus cuentos*; pero está a punto de decidir el paso de la oralidad a la escritura. Porque cada vez es más consciente de que está sola. Tiene una última ocasión para comprobarlo: ve pasar por el camino a un hombre vestido de blanco. Es el señor de la Casa Grande. Dice el narrador: *Sorpresa lo reconoció aunque lo había visto pocas veces y siempre de lejos*. Y nosotros, lectores, nos sentimos de nuevo burlados, sorprendidos; ¿qué fue entonces la aventura de la Casa Grande? Lo que nos han contado pertenecía entonces a otra dimensión, nada existía realmente. Existía, mientras lo leíamos.

Sorpresa se da cuenta de que está sola y también de que no necesita a nadie, ni siquiera al señor de la Casa Grande; y este conocimiento le otorga una increíble sensación de fuerza:

³¹ Los héroes del viaje suelen volver al punto de partida, y sólo a su vuelta lo reconocen como origen y como centro. Vuelven para poder darle fin al relato y para que la aventura pueda ser contada.

Era una sensación de poder casi diabólico, que la convertía de verdad en la mujer de blanco con la antorcha en la mano. (...) –¡Escribiré mis cuentos, te pongo por testigo, reina de la noche! (...) Y algún día los leerá el señor de la Casa Grande. ¡Aprenderé a comerme yo sola el pastel del diablo!

Y en este conjuro final queda claro que el objeto de la aventura es el pastel del diablo, y que éste no es otro que la escritura.

Partimos, como en los cuentos populares, del nacimiento del héroe, y escuchamos el presagio que hizo necesario el relato para explicarlo. Asistimos al crecimiento de Sorpresa. Conocimos lo prohibido, equivalente siempre de lo deseado: entrar en la Casa Grande, en el conocimiento. Vivimos las sucesivas rupturas y separaciones del héroe³²: los padres, la tradición, la escuela, la convención, Pizco, el narratario, el señor de la Casa Grande, y de nuevo y definitivamente Pizco: el discurso oral. En un viaje real e imaginario, exterior e interior, simbólico, recorrimos las estancias y laberintos de la Casa Grande, atravesando primero el umbral mágico; y entramos en una dimensión diferente donde las medidas y contornos eran ambiguos, extraños, móviles. A través de escaleras y corredores, como en un decorado de sueños, buscamos un objeto: la botella de champán. Pero supimos que éste no era el verdadero objeto sino sólo una prueba más, inventada para ser superada. Reconocimos con Sorpresa que el verdadero objeto de la búsqueda consistía en encontrar el sentido de unas palabras: *El Pastel del Diablo*. Unas palabras que nosotros conocíamos desde el título, pero que Sorpresa no descubre hasta que está próximo el final del cuento. Sin embargo, los lectores sabemos muy poco, casi tan poco como el héroe; esperamos de algún modo que las palabras del título vuelvan a aparecer, y la espera se hace larga, pero su aparición nos sorprende en cualquier caso, porque, como Sorpresa, desconocemos el sentido.

Sólo al final del cuento, después de unas leves pistas, descubrimos y conocemos, al mismo tiempo que el héroe, que el pastel del diablo es la escritura, el gozo de la escritura, algo que se come en solitario.

Sin embargo no es ésta la última frase del cuento; la última frase menciona a un pájaro de alas rojas y azules que vuela hasta perderse en el recinto de la Casa Grande. Y no hay más explicaciones, ninguna teoría interpretativa que nos conduzca, como si de nuevo se nos volviera

³² Este tema está tratado de forma muy explícita en el cuento "Las Ataduras". (C. Martín Gaité, 1994, p. 266).

a ofrecer la posibilidad de entrar en el reino del cuento, de la imaginación. La posibilidad de restablecer un precario equilibrio.

Lo que más sorprende en *El Pastel del Diablo* son las reflexiones metaliterarias de Sorpresa. Esta niña que decidirá convertirse en escritora puede vivirlo todo intensamente y al mismo tiempo con cierta distancia.

En *El Castillo de las Tres Murallas* se apreciaban algunos guiños a la tradición del cuento, pero de forma más dispersa, casi accidental. En *El Pastel del Diablo* la reflexión acompaña y guía la acción. Existe un intento de recuperación, adaptación y valoración de las estructuras narrativas tradicionales³³. Una reflexión que funciona como doble lectura en un intento de conferir sentido a unas formas que de otra manera hubieran permanecido fósiles, huecas.

Sorpresa parece haber alcanzado esta teoría tras la lectura, escucha y creación de un gran número de cuentos, como si procediera del mismo modo que un estudioso del folklore o de la literatura popular, intentando determinar y definir las líneas básicas, los temas recurrentes, las estructuras centrales y hacer de este conocimiento un modelo en el que situarse y reconocerse; por esto pretende ajustarse con cierta exactitud a las características y comportamiento del clásico héroe de los cuentos.

Sorpresa rompe con la familia y con la estrecha comunidad de la escuela y del pueblo. Separándose de la calma de lo cercano y cotidiano, quiere merecer entrar en otra tradición, mucho más amplia y más libre, la de la literatura³⁴. La de la escritura.

BIBLIOGRAFÍA

CALAME-GRIAULE, Geneviève (2001). *Le Renouveau du conte*, París, CNRS Éditions.

³³ Sobre el propósito de la intriga como ingrediente narrativo dice C. Martín Gaité: *Tradicionalmente se ha venido admitiendo que el mantenimiento de este interés se atiza mediante la aportación de elementos inesperados dentro de lo que parecía cuadrarle a la trama argumental, brazadas de leña exótica capaces de avivar el fuego narrativo cuando empezaba a decaer; y precisamente de tanto conocerse y usarse este recurso a lo largo de los tiempos, se ha caído con frecuencia en una torpe aplicación del mismo. "La Aparición de la Mentira". (C. Martín Gaité, 1999, p. 269).*

³⁴ *El juego más consolador que se haya inventado nunca.* (C. Martín Gaité, 1982, p. 32).

- MARTÍN GAITE, Carmen (1982). *La búsqueda de interlocutor y otras búsquedas*, Barcelona, Destino.
- MARTÍN GAITE, Carmen (1992). *Dos Cuentos Maravillosos*, Madrid, Siruela.
- MARTÍN GAITE, Carmen (1994). *Todos los cuentos. El balneario. Las ataduras*, Barcelona, Destino.
- MARTÍN GAITE, Carmen (1999). *Cuéntame*, Madrid, Espasa.
- M. CARRILLO, Nuria (1993). "El esplendor del relato corto moderno: Poética del cuento en los años 80", *Castilla*, nº 18, Valladolid, Universidad de Valladolid.
- ROBERT, Marthe (1967). "Contes et Romans" *Sur le Papier*, París, Grasset.
- TODOROV, T. (1978). "La Quête du récit: le Graal", *Poétique de la prose*, París, Seuil.