

MIL Y UNA LECTURAS FANTÁSTICAS

DIRIGE: ELOY MARTOS NÚÑEZ

ORGANIZA: ANPE EXTREMADURA
HOMOLOGA: JUNTA DE EXTREMADURA- CONSEJERÍA EDUCACIÓN
COLABORA: SEMINARIO DE LECTURA DE LA UEX

SUMARIO

MÓDULO I CONCEPTOS PREVIOS: LITERATURA FANTÁSTICA, IMAGINACIÓN Y LITERATURA INFANTIL

1. LO LITERARIO Y LO INFANTIL. CARACTERIZACIÓN DE LA LITERATURA INFANTIL. *PEDRO CERRILLO. UNIVERSIDAD DE CASTILLA LA MANCHA*
2. CONCEPTO DE LITERATURA FANTÁSTICA Y DE AVENTURAS. LAS FRONTERAS DE LO FANTÁSTICO. *JORGE E. OLIVERA. UNIVERSIDAD DE MONTEVIDEO*
3. IMAGINACIÓN, LITERATURA Y EDUCACIÓN. *ELOY MARTOS NUÑEZ- ÁNGEL SUÁREZ- UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA*

MODULO II. HITOS, GÉNEROS, TEMAS Y AUTORES DE LOS GÉNEROS FANTÁSTICOS

1. LA FANTASÍA EN LA LITERATURA INFANTIL ESPAÑOLA. *JAIME GARCÍA PADRINO. UNIVERSIDAD COMPLUTENSE.*
2. PRECEDENTES DE LA LITERATURA FANTÁSTICA *BEATRIZ OSÉS. PROFESORA E. SECUNDARIA Y PREMIO JOAQUIN SAMA INNOVACIÓN EDUCATIVA.*
3. GÉNEROS DE LA LITERATURA FANTÁSTICA Y DE AVENTURAS. *AITANA MARTOS. UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA*
 - 3.1 FANTASÍA TRADICIONAL: CUENTOS, LEYENDAS Y MITOLOGÍA. FANTÁSTICO PSICOLÓGICO Y ESOTERISMO. FANTÁSTICO POÉTICO Y TEATRAL.
 - 3.2 LITERATURA DE TERROR .
 - 3.3 CIENCIA FICCIÓN. TEMÁTICAS DE LA CIENCIA FICCIÓN: ROBOTS, AUTÓMATAS, MÁQUINAS Y MONSTRUOS
 - 3.4 AVENTURAS Y VIAJES. FANTASÍA ÉPICA Y RELATOS HISTÓRICO-LEGENDARIOS
 - 3.5 CONCLUSIONES. EL VIAJE INICIÁTICO DEL JOVEN: LAS INTRIGAS DE MISTERIO. LAS NOVELAS POLICIACA, DE TERROR, ANTICIPACIÓN Y FANTÁSTICA EN CLAVE JUVENIL.

- 4 AUTORES Y OBRAS DE LA LITERATURA FANTÁSTICA Y DE AVENTURAS:
UN RECORRIDO POR LA LITERATURA FANTÁSTICA. *A. GÓMEZ YEBRA.*
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA
- 5 LITERATURA FANTÁSTICA Y FOLKLORE: BESTIARIOS. *GLORIA GARCÍA.*
RIVERA- UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

MODULO III. FANTASÍA, DISCURSOS NO VERBALES Y T.I.C.

1. MITOLOGÍA, CINE Y LITERATURA FANTÁSTICA - *ELENA GALÁN,*
UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA
2. FRANKENSTEIN, LIBRO Y PELÍCULA *ALBERTO MARTOS.* *UNIVERSIDAD DE*
EXTREMADURA
3. BIBLIOGRAFÍA Y GUÍA AUDIOVISUAL E INTERNET. *SERGIO SUÁREZ.*
SEMINARIO DE LECTURA- UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

1. LO LITERARIO Y LO INFANTIL. CARACTERIZACIÓN DE LA LITERATURA INFANTIL.

PEDRO CERRILLO. UNIVERSIDAD DE CASTILLA LA MANCHA

Cuando hablamos de Literatura -como cuando hablamos de pintura, de música o de arquitectura- admitimos, desde hace casi doscientos años, que el estudio, la crítica y la investigación son necesarios para valorar y enjuiciar estilos, periodos, movimientos, autores y obras. Sin embargo, durante muchísimo tiempo -todavía en cierta medida hoy- las creaciones literarias infantiles han sido ignoradas por críticos y filólogos; y, lo que todavía es peor, cuando han sido valoradas y enjuiciadas, lo han sido con criterios pedagógicos o morales y no literarios.

La Literatura Infantil y Juvenil (en adelante LIJ) se ha resentido en exceso de una necesidad "oficial" de comunicar determinadas enseñanzas, moralidades o doctrinas. En España, todavía en 1967, a propósito del auge que estaba tomando esta literatura, en la revista *Bordón* se afirmaba con rotundidad que en el libro infantil no era suficiente la calidad literaria, ya que era consustancial al mismo que respondiera a "otras obligaciones":

El libro infantil no cumple con tener calidad literaria; cuando esté fuera del mundo de los pequeños, nace condenado a no leerse, cuando descuide los imperativos sociales, ha dejado de cumplir la misión educativa que toda comunidad le exige. Existe el peligro, cuando el libro es únicamente bello, que contribuya sólo a cultivar el buen gusto, ejerciendo escaso influjo en la vida moral y social.¹

Se exigía a la LIJ no sólo capacidad para instruir o adoctrinar, sino que, en sí misma, fuera una parte esencial de la educación de los niños, despojándola de los únicos valores que le son exigibles, los literarios; esto es algo que no puede sorprendernos hoy, teniendo en cuenta las circunstancias históricas y sociales en las que vivió la LIJ hasta hace unos años. Si leemos las opiniones de algunos "modernos inspiradores" de estas ideas, como J. Maritain, tendremos la confirmación de lo dicho:

¹ SOLER, Eduardo: "La Literatura Infantil en la escuela". En *Bordón*, 150-151, 1967, p. 326.

*El libro infantil nutre la mente con el sentido y el conocimiento de las virtudes naturales, del honor y la piedad, de la dignidad del hombre y del espíritu, de la grandeza y del destino humano, del entreverarse del bien con el mal, de la `caritas humani generis´.*²

De acuerdo a aquellos postulados y a tales convencimientos, más que nada doctrinales, la LIJ que se proponía hasta hace no tantos años estaba llena de contradicciones³: en las primeras edades, al mismo tiempo, se recomendaban las composiciones poéticas de raíz folclórica y se excluían los cuentos populares, por el peligro que tenían los relatos que *sobrecogían el alma* de los niños. Para edades un poco más avanzadas, se proponía la lectura de textos muy sugerentes de Manuel Abril (*Trampolín y la pájara pinta*), Salvador Bartolozzi (*Pinocho en el fondo del mar*), Camen Kurtz (*Color de fuego*) o Ana María Matute (*El saltamontes verde*), junto a la lectura de las biografías, entre otros, de Pío XII, Carlomagno, Jaime I, Blanca de Navarra o Jaime I El Conquistador. Todo esto sólo podemos entenderlo en el contexto de un sistema educativo moralista y doctrinario; la citada revista de pedagogía *Bordón* incluía en su primer número, aparecido en 1949, un artículo de M^a África Ibarra, titulado "Libros y niños", en el que se hace una defensa encendida del valor literario y, claro está, educativo, de las biografías, siempre que sean las de personajes que podamos ofrecer como modelos; no tienen desperdicio las siguientes líneas:

¡Qué rico filón ofrece el santoral! Las vidas de Santa Teresita del Niño Jesús, Santa Casilda de Toledo, Santa Isabel de Hungría, San Francisco Javier y de tantos otros bienaventurados, atraen, emocionan y enfervorizan a los lectores, que fácilmente se sienten influidos por la hermosura espiritual de las almas escogidas. Hasta tal punto que, en una escuela de suburbios, la mayoría de las niñas han preferido la lectura de esta clase de libros a otra cualquiera, y uno de los libros que mayor éxito ha tenido ha sido el de las "Florecillas de San Francisco de Asís", adaptado a los niños por M^a Luz Sobral.

No se conformaban sólo con la lectura de la biografía, sino que ésta se "adaptaba", y nunca mejor dicho, a las "necesidades" que los adultos marcaban para los niños en cada caso. Para los niños o para las niñas, porque argumentaban que no tenían las mismas "necesidades lectoras", al menos a partir de cierta edad:

² MARITAIN, J.: *Education at the Crossroads*. Yale University Press, 1943, p. 68.

³ Vid. SOLER, E.: Cit., p. 328 y ss.

Las lecturas anteriormente expuestas convienen tanto a los niños como a las niñas. Hasta los doce años, aproximadamente, sus gustos son semejantes, pero a partir de esta edad van diferenciándose. Para los niños puede seguirse, graduando según su edad, los mismo géneros; pero las muchachas necesitan otro que, hasta encontrar otro calificativo mejor, podríamos llamar `sentimental`, en el buen sentido de la palabra. Son aquellas novelas que desarrollan temas relacionados con su femenina sensibilidad y ternura, siempre enfocándolas en un recto sentido.⁴

Superado el problema de la excesiva dependencia, además institucionalizada, de la educación y de la moralidad, la Literatura Infantil tiene hoy otros problemas que, como aquel, repercuten negativamente en sus componentes literarios. Victoria Fernández, directora de la revista *CLIJ* y crítica literaria, ya habló de los peligros del "utilitarismo curricular", que no es más que el aprovechamiento de la lectura de textos literarios para el cumplimiento de objetivos escolares ajenos a la propia lectura.

Pero es más preocupante aún el problema que Teresa Colomer ha expuesto, con enorme acierto, en un artículo aparecido, precisamente, en *CLIJ*⁵: *el debilitamiento de la dimensión metafórica y simbólica* de las obras literarias infantiles a favor de otros elementos que satisfacen más inmediatamente el objetivo editorial de llegar con un libro a lectores de muchas edades, como *el lenguaje estandarizado, un vocabulario reducido y una lectura unívoca*. Y es que, con demasiada frecuencia, se nos olvida (algunos lo ignoran, incluso otros lo niegan) que la LIJ es literatura y que, como tal, debemos valorarla, estudiarla y enjuiciarla; es una Literatura que tiene en cuenta de modo expreso, cuando se escribe premeditadamente, la capacidad del lector para compartir un lenguaje "especial" que, como el literario, se caracteriza por el "extrañamiento", entendido como procedimiento estilístico que permite al escritor usar las palabras más allá del significado con que sustituyen la realidad designada.

Los lectores infantiles y adolescentes, a lo largo de todo el proceso que suponen los periodos de la infancia y la adolescencia, tienen niveles diferentes, que son progresivos, en su capacidad de comprensión lectora y de recepción literaria, por lo que sería comprensible que los textos literarios que

⁴ IBARRA, M^a A.: Ob. Cit., p. 39.

⁵ COLOMER, T.: "Texto, imagen, imaginación". En *CLIJ*, 130, septiembre de 2000, p. 7 y ss.

se les ofrecen se correspondieran con esas diferencias, pero sin que ello afectara a su calidad literaria, una calidad que se escamotea en muchas ocasiones en aras de la incomprensible necesidad de transmitir textos tan sencillos que se convierten en simples y, a veces, ramplones.

Con demasiada frecuencia se nos olvida que el niño no llega vacío de cultura literaria a su primer contacto oficial con la Literatura, es decir, cuando accede por primera vez a la escuela. Antes de saber leer y escribir, los niños participan de muchas manifestaciones del folclore literario, formando parte de la cadena hablada que interviene en la recepción y, en ocasiones, en la transmisión de obras literarias de tradición oral, algunas de las cuales tienen a los propios niños como principales e, incluso, únicos destinatarios: cuentos maravillosos, nanas, juegos mímicos, oraciones, cuentos de nunca acabar, trabalenguas o adivinanzas.

Estos textos literarios, que le son transmitidos al niño pequeño por vía oral y en un contexto que le es familiar, son sustituidos -con su llegada a la "cultura oficial"- por otros textos, que ahora se le dan por una vía distinta, la escrita, y que, en más ocasiones de las deseables, son el resultado de ciertas condiciones previas que nada tienen que ver con la creación literaria en sí misma: me refiero a la frecuencia con que "se encargan" obras que traten un asunto desde determinado punto de vista que se considera "adecuado" para el destinatario al que se dirige, y que lo expresen -además- con una sencillez que, a veces, resulta insultante, porque son textos completamente triviales.

La LIJ no es una segregación de la Literatura; las características que pueden ser propias de ella no son ajenas al conjunto de la Literatura; cualquier estudio de literatura comparada entre obras infantiles y obras para adultos nos ofrece algunos datos de interés, como que, en una y en otra literatura podemos encontrar estructuras organizativas y procedimientos estilísticos similares; o que en ambas literaturas se suelen reflejar las corrientes sociales y culturales que, en cada momento, predominan; quizá el ejemplo más significativo es el del siglo XVIII: si la literatura de la época está dominada por un pragmatismo que tiene su sustrato en las ideas ilustradas de entonces, la Literatura Infantil también se ve influida en el mismo sentido.

Del mismo modo, en una y en otra literatura -a pesar de que, por supuesto, tienen constantes casi inmutables que son propias de cada una de ellas- se dejan sentir muchas de las transformaciones y novedades que son fruto de una época y de la sociedad de la misma; esto es algo que siempre ha aparecido como indiscutible en la literatura para adultos, pero que la historia nos indica que también lo es en la Literatura Infantil. Estos son algunos ejemplos:

A) Igual que sucede con el conjunto de la literatura adulta italiana de la segunda mitad del siglo XIX, también hay libros infantiles italianos que nos informan de las ideas sociales imperantes en aquel momento: *Corazón* (1860) de Amicis, es un libro con tales implicaciones sociológicas que no podríamos entenderlas sin conocer cómo era la Italia de aquellos años, en la que dominaban las ideas liberales consecuencia de lo que allí se llamó "il resorgimento"; la permisividad de costumbres y el respeto a las libertades pueden explicarnos cómo en el libro de Amicis (recordemos que es la historia de Marco, que se popularizó tras una serie de televisión de dibujos animados) un matrimonio se separa por razones de trabajo, pero siendo la mujer la que se marcha del hogar (a América) dejando al padre con los hijos en Italia.

B) En la propia España, los libros de la serie de *Celia* de Elena Fortún nos ilustran acerca de la sociedad española, sobre todo de la vida y costumbres de la burguesía madrileña, en los años anteriores al inicio de la Guerra Civil.

C) Incluso hay ejemplos más drásticos; de sobra es conocido el fuerte movimiento social que se inició en Cataluña a fines del siglo XIX y que se prolongó hasta los comienzos del XX; por entonces, una revista literaria infantil catalana, *En Patufet*, puso especial énfasis en comunicar a los niños la necesidad de que, cordialmente, se entendieran patronos y obreros, en una especie de propuesta de igualitarismo democrático que pretendía una transformación social pacífica y que es lo que se estaba viviendo en la sociedad catalana de aquellos años.

En donde sí existen claras diferencias es en el *destinatario* de una y otra literatura, porque en las obras para adultos la comunicación se produce entre iguales: autor y lector se comunican un texto en un contexto del que ambos forman parte, aunque el tiempo no sea el mismo; ello, no obstante, no

impide que ante un mismo texto pueda haber interpretaciones diferentes. En las obras infantiles la comunicación se produce entre un autor y un lector que no son iguales, porque el lector es un niño al que escribe un adulto, y porque, además, el lector-niño no siempre elige sus lecturas, ya que, sobre todo en las primeras edades, no tiene las condiciones necesarias para hacerlo, al ser un lector que no ha terminado de crecer y de desarrollar sus capacidades; de ahí que sus posibilidades de reflexionar sobre lo leído se queden en la mera reflexión, pero no alcancen a expresarla voluntaria y concretamente.

Precisamente la situación de igualdad en que se comunican las obras para adultos hace posible la convivencia de significados distintos y de interpretaciones similares ante la expresión de un modelo, historia, valor, conocimiento, tendencia, asunto o estilo; algo que no es posible, en la misma medida, en la Literatura Infantil, en la que cobra especial importancia la figura del mediador adulto (padre/madre, animador, educador, bibliotecario o crítico), quien, en muchas ocasiones, como dice Gemma Lluch⁶, se convierte en un "agente de transformación", ya que actúa como "primer receptor" del texto literario para, en una segunda fase, comprar, recomendar o proponer el libro al niño, quien se convierte, de tal modo, en "segundo receptor". Como mediador es esencial -además- la figura del editor; sobre ella, Jaime García Padrino dice:

La inserción social de la literatura infantil y su propia definición como género, han ido de la mano de una paralela labor dedicada a la edición de libros infantiles. Desde tan estrecha relación, el editor llega a convertirse en mediador decisivo entre el autor y el destinatario. Ese papel, presente en cualquier tipo de publicación, toma tonos peculiares en las ediciones dedicadas a la infancia. La función editorial orientada hacia la infancia se convierte, de tal modo, en factor determinante para el acceso de ese público específico a unas obras literarias, toda vez que la concepción del editor sobre las condiciones convenientes en ellas puede condicionar incluso la actitud creativa del

⁶ Vid. LLUCH, G.: "La comunicación literaria y el tipo de lector modelo que propone la actual Literatura Infantil". En *Educación y Biblioteca*, 11, 105, 1999, pp. 20 a 27.

*propio autor a la hora de afrontar su relación con los destinatarios infantiles.*⁷

HACIA UN CONCEPTO DE LITERATURA INFANTIL y JUVENIL

Hoy sigue siendo normal admitir que hasta los hermanos Grimm (escribieron sus *Cuentos de la infancia y del hogar* entre 1812 y 1825) no existió la Literatura Infantil tal y como la entendemos; no obstante, en el siglo XVIII la Literatura Infantil empezó a disponer de cierta autonomía artística, pero sólo relativamente, ya que el utilitarismo y el didactismo impuestos por los creadores ilustrados de la época condicionaron en gran medida las obras que se escribieron para los niños. (Vid. las obras de las escritoras francesas Mme. Leprince de Beaumont, *El almacén de los niños*, y Mme. De Genlis, *Veladas del castillo*; o las colecciones de *Fábulas* que, compusieron en España, Tomás de Iriarte o Félix M^a Samaniego). La llegada del Romanticismo va a ser determinante para la literatura infantil europea, ya que iniciará, aunque todavía con cierta timidez, un camino nuevo en el que los condicionantes pedagógicos y doctrinales empezarán a perder importancia. De todos modos, siguió existiendo el problema que representaba la consideración de esta literatura como Literatura, con autonomía artística; sirva como ejemplo la opinión del filósofo italiano Benedetto Croce (1866-1952): "*en nombre del arte puro, el arte para los niños no será jamás verdadero arte, porque en las obras infantiles hay elementos extraestéticos*". Croce se equivocó: olvidaba que no sólo en las obras infantiles había elementos extraestéticos, porque cualquier obra artística no puede ser despojada de las circunstancias históricas y sociales en que se ha producido.

Ante la LIJ, el mundo de la literatura de adultos ha mantenido posturas contrarias; mientras unos han negado su existencia (Croce), o su necesidad: "los niños sólo buscan los libros que les prohíben los mayores" (Umbral); otros -en cambio- la han afirmado con decisión: "Escribir para niños no es escribir para tontos" (Sánchez Silva). Miguel Delibes, uno de los mejores narradores españoles del siglo XX, que ha dedicado una parte de su talento creativo a escribir relatos para niños (*Mi querida bicicleta* o *Tres pájaros de cuenta*), se

⁷ GARCÍA PADRINO, Jaime: *Libros y literatura para niños en la España contemporánea*. Madrid. Fundación Germán Sánchez Ruipérez y Ediciones Pirámide, 1992, pp. 28 y 29.

ha referido también a algunas de las especificidades de la Literatura Infantil en un artículo aparecido en 1994 en la revista *CLIJ*⁸:

El escritor para adultos olvida con frecuencia que los niños son los seres humanos con ideas más claras, que sus ideas tal vez no serán muchas, pero están perfectamente definidas. El lenguaje, entonces, de no tratarse de un lenguaje intrincado y conceptista, no constituye un impedimento para hacernos entender por ellos... El escritor para adultos que, circunstancialmente, se dirige a los niños, no tiene por qué poner voz de falsete, ni sacar la `voz de la abuelita' para contar un cuento. Hacer esto sería menospreciar a sus destinatarios que, de ordinario, suplen su vocabulario limitado cuando la historia que pretendemos referirles les interesa.

En ese mismo artículo, Delibes destaca tres notas en la Literatura Infantil: tema adecuado, linealidad y brevedad, explicándolas con claridad:

El tema no tiene por qué ser simple, ñoño ni edulcorado, pero sí ha de caer dentro de su mundo o excitar su imaginación. El tema que elijamos no debe dejarlos insatisfechos ni indiferentes, pero tampoco tiene por qué ser exclusivo para ellos. Quiero decir que un gran tema para un relato infantil será aquel que no sólo encandile a los niños, sino que despierte en el adulto sus nostalgias de infancia o sus sentimientos de entonces (...) La Literatura Infantil que, como hemos dicho, no demanda un estilo propio -salvo en el caso de niños de muy pocos años- sí requiere una determinada extensión... Al niño, inmerso ya en la peripecia, debemos facilitarle el acceso hacia el desenlace, puesto que le encocora cualquier interrupción, cualquier ornamento que frene o desvíe su interés.

Pero, ¿qué es LIJ?, porque el propio término hace poco más de sesenta años que es usado sin apenas reticencias por la mayoría de críticos y estudiosos. Carmen Bravo-Villasante, en el prólogo a su *Historia de la Literatura Infantil Española*, firmado en mayo de 1957, aunque aparecido dos años después, decía⁹:

⁸ Vid. "Escribir para niños". En *C.L.I.J.*, 61. Barcelona, mayo de 1994, pp. 16 y 17.

⁹ BRAVO-VILLASANTE, Carmen: *Historia de la literatura infantil española*. Madrid. Doncel, 1972, pp. 7 y 9.

Sólo el título de esta breve historia de la literatura infantil española es posible que haga sonreír a más de una persona. ¿Historia de la Literatura Infantil? De sorpresa en sorpresa, el que sonrío irá viendo -y su sonrisa será menos irónica y más complacida- que los niños también tienen sus clásicos.

Luego, en 1961, en el prólogo a la segunda edición del mismo libro, afirmó:

Ya no es la literatura infantil un género vergonzante y excelentes escritores y poetas escriben para niños.

La LIJ es, ante todo y sobre todo, literatura, sin -en principio- adjetivos de ningún tipo; si se le añade "infantil" no es sino por el deseo de delimitar una época concreta de la vida del hombre que, en literatura, está marcada por las capacidades de los destinatarios lectores, y, en menor medida, por gustos e intereses lectores muy concretos.

Teresa Colomer afirma que:

La Literatura Infantil y Juvenil tiene en cuenta -de forma deliberada, por experiencia social o por azar, tanto da ahora- las posibilidades de recepción de la experiencia literaria durante la etapa de la infancia y la adolescencia. Este tipo de textos permiten que niños, niñas y adolescentes se incorporen al uso poético de la palabra en nuestra sociedad (...) Los libros infantiles van abriendo un itinerario de formas que amplían su conocimiento de los géneros, los recursos, los tópicos o las figuras estilísticas que configuran el conjunto del corpus literario desarrollado en su cultura.¹⁰

Pero LIJ no es, ni puede ser, solamente la que es escrita deliberadamente para niños; es también aquella que, sin tener a los niños como destinatarios únicos o principales, ellos la han hecho suya con el paso del tiempo. Sería bueno que historiadores, críticos e investigadores aceptaran una sola denominación para hablar de esta literatura, que evitara la dispersión terminológica ("Literatura Infantil", "Literatura Juvenil", "Literatura para adolescentes", "Literatura Infantil y Juvenil",...) que, en ocasiones, puede provocar confusiones. No presentaría problemas insalvables admitir la

¹⁰ COLOMER, Teresa: "Texto, imagen, imaginación", cit., p. 8.

expresión *Literatura Infantil* para referirse a toda la literatura que se dirige a destinatarios hasta los dieciséis años, aun reconociendo que los dos o tres últimos años de ese largo periodo de la vida de la persona, ofrece singularidades muy relevantes, que también afectan a las lecturas; pero, a cambio, podríamos englobar en un mismo epígrafe una época completa, bien es cierto que escolar, que coincide con la educación obligatoria.

Sus peculiaridades y particularidades se han ido percibiendo y consolidando poco a poco, pero el lenguaje en el que se expresa es coincidente con el de la literatura en general. Y en cuanto a los contenidos, superada ya la dependencia de la obligada moraleja, *cualquier tema puede ser tratado, siempre que sea con coherencia, ya que el niño necesita un horizonte polícromo, una visión múltiple y abierta del mundo*¹¹.

SOBRE LA CARACTERIZACIÓN DE LA LITERATURA INFANTIL y JUVENIL

Quisiera dejar claro, primeramente, que en este proceloso mundo de las caracterizaciones, no se trata de decir cómo debe ser esta literatura, sino de afirmar **cómo es**, tras comprobar las constantes que aparecen en muchas de las obras literarias que, a lo largo de los años, se han escrito para niños y en aquellas otras que los niños han hecho suyas. De acuerdo a este planteamiento, y a lo largo de la historia, la LIJ ha sido una literatura con un importante componente popular; en este sentido, podemos afirmar que, en Literatura, lo infantil ha ido muy unido a la tradición popular. Pero, además, hay características que afectan a los contenidos, los personajes, las estructuras, los procedimientos técnicos y los recursos de estilo que se repiten en muchas obras literarias infantiles. Veámoslas:

Sobre los contenidos

1ª. Frecuente presencia de elementos no normales, lo que provoca una relación inmediata con el paradigma de la normalidad, de la que surge un choque que provoca la atención inmediata del destinatario; de este modo, se

¹¹ MORA, Mª L. y José MORÁN: "Menos y mejores libros para formar lectores". En *Cuatrogatos*, 1, 2000.

pueden explicar los ejemplos de *Pantagruel y Gargantúa*, *Pulgarcito*, *El Gato con botas* o *Alicia en el País de las Maravillas*, entre otros muchos.

2ª. Tendencia a personificar, y en general, a humanizar, lo que no es humano. El ejemplo más significativo es el de la gran tradición de las *fábulas*, con sus protagonistas animales que tienen la capacidad de hablar.

3ª. No suele haber complicación temática ni argumental. Sin embargo, sí hay una serie de elementos argumentales recurrentes: el viaje a través del tiempo, los cambios radicales de suerte (casi siempre provocados por una intervención extraordinaria), el premio al bueno y el castigo al malo, etc.

4ª. Las historias contenidas en los libros infantiles suelen plantear un conflicto externo al que se suele dar solución en el propio libro.

5ª. Es una literatura con una gran carga afectiva.

6ª. Es una literatura con bastantes contenidos fantásticos y fabulosos.

7ª. Presencia de cambios radicales de suerte

Sobre los personajes

1ª. Frecuente presencia de un protagonista que destaca sobre el resto de los personajes.

2ª. Muchos protagonistas son niños o adolescentes.

Sobre la técnica y la estructura literarias

1ª. La acción suele estar estructurada en tres partes: *exposición*, *desarrollo* y *desenlace*, siendo muy breves la primera y la tercera.

2ª. Esquematismo en la localización temporal de los hechos que se narran, lo que provoca una frecuente extratemporalidad; las localizaciones temporales suelen ser tan amplias como imprecisas: "Había una vez...", "Después de un año...", "Érase una vez..."

3ª. Esquematismo en la localización espacial de los hechos que se narran, lo que provoca algo similar a lo reseñado para el tiempo en el punto anterior: "En un lugar lejano...", "En un país remoto...", "En una misteriosa ciudad".

4ª. La caracterización de las condiciones humanas de los personajes suele ser muy rígida: el bueno es siempre muy bueno; el malo, muy malo; el feo, muy feo, etc. Estas condiciones humanas tan rígidamente marcadas son

susceptibles de modificación en el transcurso de una misma historia, pero sólo si se dan unas circunstancias excepcionales: una virtud muy destacada del personaje, una especial fortuna o intervenciones mágicas (de hadas, brujas, merlines, encantadores). Este técnica caracterizadora también afecta a los escenarios de muchas obras: "palacio / cabaña", "castillo / pocilga", "mansión/chabola".

5ª. Elementalismo y rudimentarismo técnico: escasas, rápidas y breves descripciones y linealidad narrativa. Sirva como ejemplo que para indicar que un lugar está muy lejos, no es necesario describir prolijamente las razones; basta con una sencilla repetición: "lejos, lejos, lejos"; en otros casos, igual: "se fue andando, andando, andando" (para indicar que anduvo muchísimo); "era pequeño, pequeño, pequeño", etc. Con ello, se consiguen efectos inmediatos en la comunicación del mensaje que se desea transmitir.

6ª. Diálogos frecuentes y rápidos.

7ª. Frecuente uso de estructuras de corte repetitivo. Normalmente mediante cualquiera de estos tres procedimientos:

a) *Por enumeración de elementos* (lo que conlleva una ordenación, aunque a veces es caótica, de elementos de todo tipo: personajes, acciones, lugares,...):

"A la una, sale la luna.

A la dos, miro el reloj.

A las tres, vete a correr.

A las cuatro, mi retrato.

A las cinco, voy al circo.

Y a las seis, cacho de buey."

O esta otra:

"Una, dos, tres y cuatro.

Margarita tiene un gato,

con las orejas de trapo

y los ojos de cristal,

pobrecito el animal."

b) *Por encadenamiento de elementos*; un término final de oración, o final de verso, o final de un grupo de versos aparece al principio de la

oración, el verso o el grupo de versos siguientes, produciéndose el encadenamiento:

"La viudita, la *viudita*,
la viudita se quiere casar,
con el conde, *conde de Cabra*,
conde Cabra se le dará.
Yo no quiero *al conde Cabra*,
conde de Cabra, ¡triste de mí!
Yo no quiero al *Conde de Cabra*,
conde de Cabra, si no es a ti."

O esta otra:

"El carbonero
por las esquinas
va pregonando
carbón de encina.

Carbón de encina,
cisco de roble,
la confianza
no está en los hombres.

No está en los hombres (...)"

c) *Estructuras binarias*: bien diálogos, bien preguntas y respuestas, en las que dos o más voces desarrollan la acción:

"-Soy la viudita
del conde Laurel,
que quier casarse
y no encuentra con quién.
-Pues siendo tan bella
y no encuentras con quién,
escoge a tu gusto,
que aquí tienes cien."

La frecuente repetición de estructuras provoca que, en el caso de la poesía infantil, sean muy frecuentes los estribillos, a veces, incluso, incluidos tras cada verso:

"Cu cu,
cantaba la rana,
cu cu,
debajo del agua (...)"

O:

"Teresa la marquesa,
chiriví, chiriví, chirivesa,
tenía un monaguillo,
chiriví, chiriví, chirivillo (...)"

Sobre las formas

1ª. Claridad en la exposición de las acciones.

2ª. Sencillez expresiva, tanto léxica como sintáctica.

3ª. Ritmo muy vivo y ágil.

4ª. En el caso de la poesía, la métrica de la lírica infantil ofrece unas constantes, que priman sobre cualquier otra que, en determinado momento, podemos encontrar:

a) Preferencia por el verso de arte menor.

b) Tendencia al anisosilabismo.

c) Preferencia por el octosílabo y el hexasílabo.

d) Rimas reguladas, siendo más frecuente la asonante que la consonante, la alterna que la gemela o que la abrazada y la grave que la aguda.

e) Estróficamente, son más frecuentes -por este orden- la cuarteta, el pareado, la seguidilla simple, la redondilla y el romance y sus variantes de romancillo y de romance endecha.

5ª. Es una literatura que, sobre todo en los primeros años, va acompañada de ilustraciones que, en ocasiones, cuentan -en imágenes- la misma historia.

LECTURA ESCOLAR Y LECTURA LITERARIA

En las conclusiones del III Simposio sobre Literatura Infantil y Lectura que, con el título *El canon literario frente a la moda*, organizó la Fundación Germán Sánchez Ruipérez en 1996, se afirmaba que:

La Literatura Infantil y Juvenil es un fenómeno consolidado de comunicación literaria que posee sus obras clásicas y un marco de expectativas sobre lo que es una obra dirigida a la infancia y a la adolescencia. El canon de la LIJ debe incluir como rasgo específico la valoración de las obras respecto de su capacidad para adecuarse al nivel de comprensión de sus destinatarios y para ayudarles a avanzar en su comprensión literaria.

Allí mismo se advertía sobre la excesiva escolarización de esta literatura, que es una consecuencia de uso de esta literatura solo como un pretexto para la actividad escolar reglada, despreciando -de ese modo- la relación de gratuidad que es obligatoria entre el lector y la obra literaria, cuando de la lectura de ésta no se desprende nada que vaya más allá del propio acto de la lectura. Muchos de los fracasos en la creación de hábitos lectores provienen de la ausencia de una delimitación precisa de la barrera que separa la "lectura escolar" de la "lectura literaria", es decir de la barrera que separa la obligatoriedad de la primera de la voluntariedad de la segunda.

Está comprobado que si un niño no se "engancha" a la lectura con sus primeros libros, tiene muchas posibilidades de no acercarse durante mucho tiempo, incluso nunca más, a la lectura voluntaria. En 2004, en el contexto editorial español aparecieron más de 60.000 títulos nuevos, de los que más de 7.000 fueron infantiles y juveniles; en este maremágnum de novedades, cada día es más necesaria la selección y la orientación, tareas que han de desempeñar, como mediadores, los padres, los maestros, los animadores y los bibliotecarios, cuya formación literaria no podemos presuponerla; en el primero de los casos, porque depende de una serie de circunstancias sociales, culturales y económicas muy variadas; en el segundo y tercer caso, porque en los estudios que cursan priman los contenidos psicopedagógicos (en los

maestros) o contenidos más específicos y técnicos (en los otros dos casos), en detrimento de los conocimientos literarios e históricos.

Todos los libros que se ofrecen para niños no son literatura, lo que no quiere decir que no puedan ser interesantes. Lo que sucede es que, con el buen ánimo de crear y fomentar los hábitos lectores, solemos tratar como textos literarios libros que no lo son, pero que, sin duda, contribuyen a "hacer lectores": libros-juego, libros-objeto, algunos álbumes, pictogramas, libros de conocimientos, etc. Un libro sobre la vida de los animales salvajes puede estar muy bien editado, contener atractivas ilustraciones y ofrecer informaciones muy interesantes y sugestivas, pero no contiene un texto literario. La frontera entre el libro "útil" y el libro "inútil" debe estar muy bien delimitada en las primeras edades, porque el concepto de "utilidad" suele asociarse a las tareas escolares, regladas y obligatorias, con las que el niño "debe" aprender un determinado número de conocimientos en cada una de sus edades.

Cada día que pasa es más necesaria la creación de un discurso crítico único para la Literatura Infantil, en el que la comunidad universitaria debiera tener mucho que decir, y en el que no debiera cuestionarse que:

- a) La LIJ es Literatura.
- b) Como tal literatura, la terminología literaria debe ser la misma, en todo lo que se refiere a géneros, canon, concepto de clásico o recursos de estilo, sin que ello minimice sus peculiaridades.
- c) La necesidad de usar metodologías afines, teniendo siempre como base los textos literarios para niños.

Aunque se ha andado mucho camino, todavía es larga la parte que falta por recorrer. En lo que a la universidad española se refiere, harían falta actuaciones muy concretas, como las que se citan en las conclusiones a que dio lugar el Encuentro sobre *Literatura Infantil y Universidad* y que se pueden leer en el libro citado en la nota 1, aunque, quizá, lo más importante sea que la valoración que, dentro de las universidades, se tenga de esta literatura pudiera mejorar. Kimberley Reynolds, Directora del Centro de Investigación de Literatura Infantil "Roehampton Institute London", dependiente de la Universidad de Surrey, fundado en 1991, contaba no hace mucho tiempo que

los investigadores de su instituto habían detectado en los colegas de otras especialidades una insultante falta de respeto para los estudios de LIJ, así como una cierta hostilidad en los compañeros más cercanos, que entendían que como los niños son lectores pequeños necesitan textos de menos calidad o con menores prestaciones literarias. Efectivamente, eso, por desgracia, es todavía realidad hoy. A ello habría que añadir dificultades adicionales, como la carencia de criterios sólidos para la catalogación de los fondos literarios infantiles, o la escasez, cuando no ausencia, de estos fondos en las bibliotecas universitarias españolas.

El panorama de la LIJ es, pese a todo, mucho mejor que hace unos cuantos años. Quienes escriben expresamente para los niños han asumido que ello no conlleva imitar torpemente su mundo, parafraseando sus expresiones o despojando los textos de su capacidad para sugerir. La LIJ es ya una literatura que intenta dirigirse a unos lectores cuyo desarrollo no ha finalizado sin renunciar por ello a la universalidad de sus mensajes o a la belleza de su lenguaje. La autonomía artística de esta literatura es la que ha hecho posible que hoy sea considerada como una manifestación literaria plena. Además, su aportación a la infancia y a la adolescencia es esencial, no sólo porque es el primer contacto del niño con la creación literaria escrita y culta, sino también porque es un buen recurso para el desarrollo de la personalidad, de la creatividad y del espíritu crítico.

2. CONCEPTO DE LITERATURA FANTÁSTICA Y DE AVENTURAS. LAS FRONTERAS DE LO FANTÁSTICO.

JORGE E. OLIVERA. UNIVERSIDAD DE MONTEVIDEO

A menudo entendemos lo fantástico como aquello que no tiene realidad o que no es real; decimos que la realidad es lo que es o lo que vemos, mientras que, lo fantástico lo entendemos como lo que no es. Este problema puede adquirir mayor complejidad si tenemos en cuenta que la literatura como representación del mundo a través del lenguaje, puede proponer una representación "realista" o "fantástica". Ahora bien, ¿qué queremos decir exactamente cuando utilizamos esos dos términos? En realidad lo que queremos expresar es que la literatura puede ser una representación fiel del mundo que nos rodea o puede no serlo.

Desde esta perspectiva se puede diferenciar entre una manera de entender la literatura y una concepción de lo real. Decir entonces que la literatura "realista" es la que mejor representa el mundo (porque se parece más a él) es a todas luces una forma inapropiada de entender la literatura. Debemos tener claro que la literatura puede "representar" el mundo sin parecerse a él y a menudo esa es la forma que toma.

Esta es una de las ideas que durante mucho tiempo sostuvo Jorge Luis Borges. El escritor argentino decía que durante la mayor parte de la historia de la literatura de occidente las formas de representar el mundo no eran una copia de la realidad sino todo lo contrario, y que la literatura fantástica había sido la manera más usada por los escritores. Solía poner como ejemplo de ello al Quijote, explicando como en la obra de Cervantes nos encontramos con un juego donde ficción y realidad se confunden, y es ese juego el que produce el efecto fantástico.

Lo fantástico siempre nos abre una puerta a lo imaginario; pero sobre todo nos muestra "lo otro", diferente a nosotros y a la realidad que nos rodea. Adentrarse en el mundo de la literatura fantástica es sobre todo entrar

en un mundo donde la alteridad (lo distinto) reina, donde lo literario se subordina o se aparta de lo real para reflejarlo o interrogarlo, para ser su reproducción o para trocarlo en límite de sus propios territorios, de su propia realidad. Leer literatura fantástica implica para quien se inicia en la lectura, sobre todo, la oportunidad de acceder a una forma de ver la realidad, un ángulo distinto desde donde contemplar el mundo.

Durante mucho tiempo se entendió que la literatura fantástica era un subgénero, una hermana menor de la literatura "seria". A muchos escritores les sucedió que escribían literatura fantástica y también lo hacían dentro de los marcos tradicionales; a la hora de ser considerados, lo eran por esta última y no por la primera. Casi de leyenda es el caso del escritor de ciencia ficción americano Philip K. Dick. Durante años se dedicó a escribir novelas "serias" al mismo tiempo que escribía novelas de ciencia ficción. Las primeras no lograba editarlas pese a ser de gran calidad, mientras que las de ciencia ficción gozaban de gran éxito. A nadie se le ocurría que Dick pudiera escribir "literatura en serio", si bien sus procedimientos narrativos en uno y otro caso eran similares a los que utilizaba Borges (temas como el sueño dentro del sueño, la presencia de mundos paralelos, el tema del viaje en el tiempo, etc). El ejemplo de Dick y el de muchos otros demuestra que la literatura fantástica no es menor, que es "literatura en serio" pese a no representar al mundo de la misma forma que las otras, y que se puede utilizar muchas veces como un inicio a la lectura.

Tal es el caso del fenómeno Harry Potter o del fenómeno de El Señor de los Anillos que se han convertido en verdaderos íconos de lectura.

Decíamos antes, que todo relato fantástico procura un cuestionamiento a la realidad. Todo relato fantástico supone la transgresión de un límite que la propia realidad aporta. Esta visión de la literatura y el mundo que, al decir de Borges, recorre la historia literaria de Occidente, adquiere mayoría de edad durante el Romanticismo. Los románticos son los primeros en utilizar algunos de esos procedimientos que luego serán comunes durante el siglo XX. En ese período encontramos el esplendor de la novela gótica, novelas como El

castillo de Otranto de Horace Walpole, El Monje de M.G. Lewis o Melmoth el errabundo de Ch. Maturin, son hoy consideradas novelas fundadoras del género.

Con el paso del tiempo se fueron gestando otras obras, hoy ampliamente leídas y admiradas como Frankenstein o Drácula (dos personajes románticos por antonomasia). Incluso, el tema de lo extraño o de lo fantástico aparecen en obras menos divulgadas como Los Cantos de Maldoror de Isidore Ducasse, quien firmaba como el Conde de Lautreamont. Esta obra, publicada en París en 1868, pasaría casi desapercibida hasta la aparición de los surrealistas, que fueron quienes la revalorizaron.

No podríamos entender hoy (y quizás no existiría) la literatura de horror sin la presencia importante de lo fantástico en el romanticismo, allí se transformó en una forma necesaria de recuperación del pasado, tal es la forma que adquiere por ejemplo en las Leyendas de Bécquer.

Las formas y temas que trabaja la literatura fantástica pueden ser variadas, entre ellas vale la pena destacar: lo fantástico, lo maravilloso, lo extraño o la ciencia ficción. Todo esto no hubiera sido posible sin la presencia por ejemplo de la literatura fantástica inglesa de fines del XIX, autores como Arthur Machen, William Hope Hodgson o Lord Dunsany son el antecedente inmediato del máximo escritor de literatura de horror del siglo XX: Howard Phillips Lovecraft. A su vez no podríamos entender y gustar de las novelas de Stephen King o Clive Barker sin las claves temáticas aportadas por Lovecraft.

Este escritor americano fue el primero en crear toda una saga temática ligada al tema del horror teniendo al miedo como motor y razón de su literatura. Así, con los años, Los Mitos de Cthulhu, la historia de aquellos dioses primigenios que esperan dormidos para apoderarse de la tierra, ha sido ampliamente difundida. No es casual que uno de los procedimientos utilizados por Lovecraft tenga que ver con el ámbito de la ficción: el horror se

desencadena cuando son leídas palabras de un libro mítico llamado Necronomicon (Al Azif), que según el escritor fue escrito por el árabe loco Abdul Alhazred, aproximadamente en el 738 D.C., traducido del griego por Olaus Wormius (Olo Worm), y del cual hay una edición moderna: Toledo, 1647, custodiada en la Biblioteca de la Universidad de Miskatonic.

Este procedimiento es el mismo que años más tarde utilizará el joven Borges para crear sus cuentos fantásticos, crear libros ficticios que explican sus delirios sobre mundos paralelos, la diferencia es que en el escritor argentino tomará obras literarias o filosóficas serias, como es el caso de La eternidad a través de los astros de Louis Auguste Blanqui, para justificar su literatura. Los enigmas cosmológicos de Blanqui acosan la imaginación compartida de Jorge Luis Borges y Adolfo Bioy Casares, quienes entrecruzan prólogos, dedicatorias, personajes y otras citas elusivas que aparecen y desaparecen sin dejar rastro, como los mundos de Blanqui. De esa manera existe una especie de juego que tiene que ver con la realidad, con la ficción y con la literatura.

Ejemplo de esto es el cuento de Bioy Casares, "La trama celeste", allí se menciona el nombre de Blanqui, como uno más entre los libros recibidos por Ireneo Morris el personaje central del cuento. La historia narra como Morris se pierde en un vuelo de pruebas, y aterriza en un Buenos Aires que es exactamente igual al que dejó, salvo por pequeñas diferencias, entre ellos la presencia inquietante de las obras completas de Blanqui.

Bioy llega a justificar el tema del cuento a través de una frase del escritor francés, "habrá infinitos mundos idénticos, infinitos mundos ligeramente variados, infinitos mundos diferentes ... en infinitos mundos mi situación será la misma, pero tal vez haya variaciones en la causa de mi encierro o en la elocuencia o el tono de mis páginas". Un truco similar es el que aplica Julio Cortázar en su cuento Continuidad de los parques, en el que se cuenta como el protagonista es asesinado por uno de los personajes de la novela que está leyendo, siendo en ese momento introducido en la propia

novela que el personaje lee. Mezclando ficción y realidad se consigue un efecto de trasvasamiento de mundos, conocido como efecto Möebius.

No puedo dejar de mencionar en este breve recorrido por las diversas formas que adquiere lo fantástico en el siglo XX, a dos autores encasillados con el calificativo de escritores de ciencia ficción. El primero de ellos Cordwainer Smith (seudónimo de Paul Linebarger), quien escribió durante los años cincuenta toda una saga titulada *Los Señores de la Instrumentalidad*, donde aparecen temas como la realidad virtual, los experimentos genéticos que transforman a los animales en personas o curiosas formas de crecimiento de órganos para trasplante. Nada de esto sería extraño sino fuera por dos cosas, la primera es que Smith nunca dio a conocer su verdadero nombre, paralelamente a su actividad como escritor era un reconocido profesor de la Universidad John Hopkins, y en segundo lugar; todo lo que escribió fue una anticipación del mundo que hoy vivimos. La forma de narrar de Smith sorprende por su sencillez, una mezcla de leyenda china y relato de anticipación narrado como si fuera una historia contada a un niño.

El segundo escritor es J. G. Ballard, quien durante los años sesenta y setenta transformó la forma de escribir ciencia ficción al adoptar una forma de búsqueda psicológica en los relatos. Profundamente influenciado por el surrealismo Ballard buscó representar el inconsciente a través de procedimientos propios de la literatura de ciencia ficción.

Lo fantástico ha sido y seguirá siendo una forma útil, inteligente y amena que tienen los escritores para mostrar aquello que está escondido a los ojos del común de las personas. Constituye un desafío a la forma de ver la realidad o lo que nosotros creemos que es la realidad. Lo fantástico conforma una literatura "en serio" y por esta razón podríamos preguntarnos con Borges "¿nuestra vida pertenece al género real o al género fantástico?; ¿no será porque nuestra vida es fantástica, que nos conmueve la literatura fantástica?".

3. IMAGINACIÓN, LITERATURA Y EDUCACIÓN

ELOY MARTOS- UNEX

No todo el mundo tiene la misma idea de qué es lo fantástico en la literatura y el arte. Muchos teóricos, como Todorov, o L. Vax, han pretendido acotar este concepto hablando de distintos grado: lo mágico o maravilloso en su grado más alto, el mundo de los cuentos de hadas (lo feérico), lo fantástico, lo raro, etc. Por ejemplo, la película de *Los Pájaros* de Alfred Hitchok no habla de un mundo aparte o feérico, ni de algo sobrenatural, sino de una conducta rara de las aves atacando a las personas, improbable pero no imposible.

También es importante la propia **preconcepción de literatura** de la que partimos, si la entendemos al modo de Aristóteles o de los realistas como una imitación de la realidad, entonces lo fantástico será todo lo que se desvíe de lo "normal", todo lo prodigioso o que se salga de lo habitual, de ahí la importancia de los "monstruos" como buque insignia de estos géneros, como ser que desmiente esa normalidad. Aunque al final tengan una explicación científica, tal como le ocurre a Frankenstein o a los seres creados de *La Isla del Dr. Moreau*. Si entendemos más la literatura al modo romántico, como expresión de la imaginación creadora, entonces lo fantástico será algo habitual, y por eso estas historias de filiación más o menos romántica están pobladas de fantasmas, espectros, vampiros o seres del **ultramundo**, y por eso el esoterismo, la religión o las leyendas son parte viva de estas tradiciones.

IMAGINACIÓN Y LITERATURA: LAS FANTASÍAS INFANTILES

Para los psicólogos clásicos, la imaginación no tenía demasiada buena prensa en la medida en que se tomaba como un *apartamento de la realidad*. Desde el cognitivismo y los estudios sobre creatividad, el enfoque ha cambiado. Ahora se está estudiando el desarrollo de la imaginación desde una

perspectiva más amplia, y se está viendo que los llamados mundos privados de la infancia, lo que los niños hacen con sus juguetes, las historias y papeles que se inventan jugando toda una tarde, no son "residuos" de una actividad imaginativa más o menos intensa, sino piezas esenciales en su desarrollo intelectual y psicoafectivo, es decir, los niños habituados a imaginar desarrollan mejores habilidades sociales y cognitivas, tienen mayor poder de concentración, o son menos agresivos, según algunos estudios de campo.

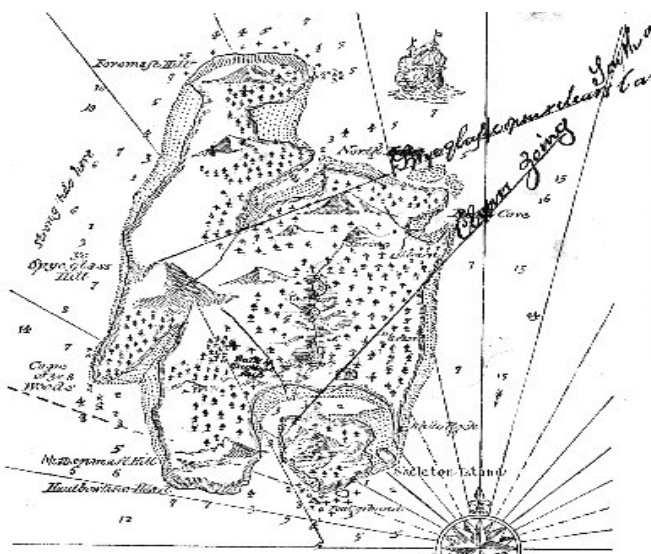
Debatamos, pues, sobre la relación entre estos dos elementos, si los racionalistas han desconfiado, los románticos en cambio la han venerado. La *imaginación* se puede entender como una pantalla en blanco que revela las preocupaciones, la biografía o el ambiente de una persona.

PARACOSMOS COMO FANTASÍA INFANTIL ELABORADA

A este respecto, los psicólogos Silvey y Mackeith, estudiaron cerca de una centena de casos sobre lo que ellos llamaron **paracosmos**, es decir, **narraciones documentadas** de niños que en su día escribieron como juego sobre islas o países inventados, compañeros imaginarios, aventuras de toda clase, etc., y que luego los psicólogos estudiaron a fin de examinar cómo estos "mitos personales" seguían interesándoles e influyendo en la vida de adulto. Hubo casos en que los niños inventaban hasta lenguajes propios, como la gramática ktu, inventada por un niño, Jeremy, de 13 años. Con ese material SILVEY y MACKEITH hicieron un análisis y una clasificación. Primero, encontraron que algunos temas se repiten, así, los **animales** y **juguetes** como centros de fabulación (el imperio de los peluches, el reino de los gatos, etc) ; segundo, muchos paracosmos tenían la forma de países imaginarios.

Además, había una gran variedad de fantasías infantiles que, re-evocadas por el adulto, producían sensaciones contradictorias, por ejemplo, a menudo se percibía como algo secreto y, en ocasiones, extraño y obsesivo. No es fácil

sustraerse a algunas extrapolaciones literarias: muchos de los grandes autores de libros infantiles, como Lewis Carroll o Andersen, encajan en este perfil primero del niño que fantasea y crea **paracosmos**, como las islas imaginarias de un niño de 9 años que está en el libro de COHEN-MACKEITH, que, de algún modo, recuerdan a los mapas de la Tierra Media de Tolkien. Las similitudes con mapas como el de **La Isla del Tesoro**, que, según confesó Stevenson, le sirvió de guía para escribir la novela, son evidentes:



Por tanto, gran parte de lo que se conoce como *Fantasia* (en sus distintas vertientes, según CUBELLS SALAS, que retoma algunas divisiones de L. VAX, lo feérico, lo fantástico, el realismo fantástico, la ciencia ficción y el non sense) entraría dentro de estas mitologías personales que el escritor-niño (es decir, el escritor que se traslada a estos "mundos de la infancia", como Barrie y Peter Pan) es capaz de sacar a la luz, o de sublimar, si usamos la terminología de Freud.

Es verdad que los juguetes, los compañeros imaginarios, las islas y los tesoros, todo ese arsenal que puebla la imaginación infantil, se repite de alguna manera en esta iconología universalista que antes hemos comentado, pero también es verdad que sólo la voz y la visión del artista es capaz de dar coherencia a todo este caudal de imágenes, como cuando imaginamos a Robert Louis STEVENSON escribiendo en la mesa de su casa y para su chico el

libro de "La Isla del Tesoro", al principio a partir de un mapa de una isla imaginaria que -según él confiesa- le sirvió de motor para escribir toda la novela. Su mérito está, además, en haber sabido partir de las viejas *consejas* de marinos, piratas y tesoros para introducirnos en una intriga que nos envuelve y que nos descubre a un auténtico contador de historias que sabe mantenernos en vilo.

PARACOSMOS COMO UNIVERSO IMAGINARIO CREADO POR LA FICCIÓN FANTÁSTICA

El éxito de los géneros que podemos llamar fantásticos, entre niños y adultos, está fuera de toda discusión. De hecho, los clichés sobre realismo y fantasía en la literatura infantil, como bien ha puesto de manifiesto Graciela MONTES en esta misma revista, son artificiales e interesados. Además, la imagen está reclamando un papel cada vez más importante. No nos referimos a las versiones en Cine, TV o cómic de historias o narraciones literarias, ni tampoco a la ilustración como código paralelo, sino al papel de la imagen en ciertas obras fantásticas. Por ejemplo, todo el mundo conoce los mapas de El Señor de los Anillos, la Dragonlance y otras fantasías heroicas, sin darle un valor aparente mayor que el de una imagen ornamental, sin caer en la cuenta de que clásicos, como La Isla del Tesoro o Los Viajes de Gulliver ya recurrieron a estas "imágenes-guía".

Por otra parte, hay cierta perplejidad en la crítica a la hora de abordar estos textos e incluso los propios géneros en que se ubican. De hecho, el concepto de "ficción especulativa", propuesto por Harlan ELLISON para sustituir a la de ciencia ficción/fantasía/terror, fue una tentativa interesante para reconceptualizar este abigarrado campo de textos y autores tan variopintos, y la misma confusión se da en el caso de la valoración de estas narraciones "con imágenes", juzgadas a mitad de camino entre el desprecio elitista por estos "productos de adolescentes" y el interés hacia los mecanismos que explican su éxito por parte de prestigiosos críticos (cf. L.

SÁNCHEZ CORRAL y su trabajo sobre Los caballeros del Zodíaco) o bien el reconocimiento hacia obras singulares, como Las ciudades invisibles de Italo CALVINO, o como Olvidado Rey Gudú, de A. M. MATUTE, cuyas singularidades tienen mucho que ver con lo que se estudia en este artículo. En el mismo se trata de sistematizar y aplicar el concepto de Paracosmos como noción descriptiva y heurística de estos nuevos fenómenos de iconotextualidad, en la medida en que pueda ser un patrón explicativo de clase de ficciones.

La prospectiva de esta investigación es apasionante: a medida que se “ensanchan” las fronteras de estos géneros es más precisa una reconceptualización, “empujada” no sólo por los éxitos del cine o el merchandising de estas sagas (en forma de iconos, muñecos, juegos de rol...) sino por lo que ello revela del papel emergente del lector/receptor (fan fiction) y del paralelo eclipsamiento de la concepción clásica del autor, y del cruce de estos hechos con los nuevos fenómenos culturales: la narración no lineal, los productos audiovisuales “a la carta” (cf. televisión digital), la hibridación de géneros y lenguajes (v.gr. la novela gráfica emergente como evolución del cómic) y otros acontecimientos de gran calado.

Por otro lado, no puede ser una causalidad el éxito de *El señor de los anillos* como narración cinematográfica, y el que la película anterior de su director, Peter JAKSON, *Criaturas Celestiales*, tratara precisamente de la narración del mundo imaginario o paracosmos de dos adolescentes.

LOS ELEMENTOS COMUNES ENTRE LAS FICCIONES FANTÁSTICAS, DE C&F Y TERROR

El primer problema de estos géneros es, además de su labilidad formal y de contenidos, la profusión de autores, obras, subgéneros, modalidades y todo tipo de manifestaciones que hacen temeraria cualquier clasificación. Lo cual es un indicio de su riqueza, sin duda, pero también en este “bosque” se esconde una hojarasca que todo lo vuelve borroso y no deja ver al lector unos

mínimos perfiles y lo abandona a la suerte del “mercado” o de la opinión -no siempre bienintencionada ni fundada- de “reconocidos críticos”. Como bien dice A. MANGUEL, es peligroso en el mundo de la lectura el traslado de los mecanismos de la “novedad”, propios del marketing más feroz; más bien, insinúa, lo más estimulante es la relectura, la conversación activa con esos pocos libros que de verdad marcan las distancias (otra cosa es configurar ese canon de forma que haya un consenso generalizado, claro).

Como bien dice Daniel DENNET aprender a menudo es “desandar” el camino de nuestras preconcepciones, “aprender a des-aprender”, pero para ello hay que tener previamente unos esquemas o jerarquías conceptuales que aplicar, en este caso, a la infinita variedad de propuestas, textos y autores que “pueblan” este mundo y que ha generado la necesidad de crear auténticas bases de datos para poder manejar todo el cúmulo de información (<http://isfdb.tamu.edu/sfdbase.html>).

Hasta ahora, los conceptos y métodos de análisis de toda esta realidad eran los que nos venían proporcionando disciplinas distintas, cada una desde su perspectiva. Así, el investigador de letras ve en ellas un campo para aplicar sus conceptualizaciones tomadas de la Teoría Literaria, igual que el psicólogo percibe estas obras como la plasmación de las fantasías, infantiles o adultas, o el sociológico los ve como la materialización de ciertos estereotipos, o bien el antropólogo/folklorista, como la perpetuación de arquetipos o símbolos recurrentes. E incluso otros profesionales, como los diseñadores, artistas o arquitectos (v.gr. ESCHER) han hecho incursiones en este campo al diseñar ciudades o arquitecturas imaginarias. Cada uno de ellos tiene su aparato conceptual, sus métodos, y todos tienen razón, si no fuera porque éste es un tema en el que, como diría E. SÁBATO, se muestra el “hombre total”, probablemente, sea este carácter especulativo, psicológico, de construir y anticipar mentalmente mundos, lo que más haga hombre al hombre, es el “homo psychologicus” de que habla DENNET.

Por tanto, los nuevos conceptos y métodos sólo podrán construirse mediante una adecuada integración de todas estas disciplinas previas, de forma que pasemos de esta visión caleidoscópica a una visión más centrada, y eso es lo que pretendemos en este artículo, profundizar en el abstruso ámbito de los “mundos imaginarios”, cuya propia terminología es tan dispar como el campo a acotar (mundo imaginario, mundo narrativo, lugares imaginarios, geografía mítica, fantasías infantiles, ultramundo, realidad virtual, mundos posibles, “map story”, mitogénesis...).

Además, esta recategorización no es un sólo un ejercicio intelectual sino una necesidad de “poner orden en el caos”, pues lo que los anglosajones quieren denotar al usar el término ficción especulativa para recubrir los géneros Fantásticos, Ciencia Ficción y Terror, es que en éstos se produce algo más que una ósmosis, son más bien gemelos o “trillizos”, a poco que nos fijemos en que lo esencial en ellos es justamente crear un patrón de un mundo alternativo, que es lo que vamos a definir como paracosmos:

Todos tenemos imaginación, pero hay algunas etapas más propensas a desatarla que otras y también personas que la desarrollan más a lo largo de su vida. La infancia es tal vez la época en que imaginación y fantasía se expresan más libremente. Los niños tienen una gran capacidad imaginativa que les permite crear entornos íntimos a los que sólo ellos tienen acceso. A esos mundos se les ha llamado paracosmos; por lo general son espacios privados imaginarios, generados espontáneamente, que pueden ser revisitados durante un periodo considerable. Algunos de éstos llegan a ser muy elaborados y sistematizados y poseen sus propias normas, códigos y lenguajes.

Generalmente los paracosmos están llenos de magia y profundidad; son lugares magníficos llenos de pasadizos, paisajes y personas misteriosas que hay que aprender a descifrar. En ellos es posible alcanzar todo o casi todo lo que deseamos. Usualmente se recrean a través del juego y la invención de personajes que pueden convertirse en verdaderos amigos y compañeros. Es por eso que, en el transcurso de una sola tarde o de un pequeño instante, los niños pueden transportarse y viajar a cualquier lugar y

transformarse en cualquier cosa o persona, desde un deportista famoso hasta un astronauta.

Paraísos privados

La creación de mundos fantásticos no necesariamente tiene que ver con la evasión de la realidad; tampoco está relacionada directamente con una infancia difícil o una vida hostil, aunque se presenta más frecuentemente en momentos de crisis. Estos mundos son más bien ámbitos que nos permiten ensayar y poner en práctica nuestras sensaciones y proyectos sin correr demasiados riesgos.

Se necesita cierto nivel de comodidad y tiempo libre para desarrollar estos espacios de ensueño que no necesariamente son lugares solitarios - aunque esto pueda parecer sorprendente-. A veces los niños los comparten con sus hermanos y amigos más cercanos y, en ocasiones, ¡llegan a heredarlos!

Algunos psicólogos y estudiosos del comportamiento han dedicado su tiempo a estudiar cómo son y en qué consisten los paracosmos. Aunque no se sabe a ciencia cierta cuál es el origen de la creación de estos mundos, algunos los ubican como una diversión e incluso como una forma del placer: en un espacio creado por uno mismo, en el que uno pone las reglas y controla lo que sucede. Algunos coinciden, asimismo, en decir que lo que les gusta a quienes erigen sus mundos privados es el acto de la creación en sí mismo¹².

CARACTERIZACIÓN DE LOS PARACOSMOS

Ciertamente, se nos podría decir que cualquier texto literario propone, de entrada, un mundo alternativo, y así lo expresa perfectamente Cesare SEGRE en este texto esclarecedor:

Cada obra literaria, pero en particular las de carácter fantástico, pone en pie un mundo posible, distinto del de la experiencia, que es necesario y suficiente que se someta a sus propias reglas de coherencia.

¹² Véase <http://www.lavaca.edu.mx/site/servicios/No.%20147%20octubre%202001.doc>

El concepto de "modelo" es clarificador sobre este punto. La literatura narrativa no hace sino elaborar "modelos" de la vida humana. No quiere ni puede proporcionar un quid simile: hace más, evidencia o propone algunas líneas de fuerza. El "modelo" asume, por lo tanto, una función cognoscitiva. Si presenta elementos discordantes con la realidad (más bien, con nuestra experiencia de lo real), lo hace para que resulten más netas y visibles aquellas líneas de fuerza. Y no sólo eso. Los diferentes tipos de ficción se pueden catalogar a partir de los tipos de papel asumibles por un "modelo": modelo que puede describir la vida humana, puede interpretarla con voluntarias deformaciones y exageraciones, puede ofrecer una alternativa fantástica o proponer una reorganización sustitutiva (la utopía). Modelo que puede empujar hacia la vida, o suministrar claves críticas, que puede favorecer una evasión o colorear una esperanza. La ambivalencia entre libertad fantástica e invención descuidada por un lado, empeño cognoscitivo y didascálico por otro, corresponde al diverso uso que se puede hacer del "modelo": quedar satisfecho con su contemplación o llevarlo, con gesto comparativo, a la realidad que produce ficticiamente y/o anticipa ejemplarmente. (La letra negrita es nuestra)

Así pues, lo que diferencia a un paracosmos es esta propiedad de "poner en pie un mundo", esto es, de crear un "mundo autoconsistente", como querían los formalistas rusos, y se da, digamos, en un grado exacerbado, pues es eso lo que explica otros rasgos que sólo tienen los paracosmos:

- Imágenes cosmológicas y toponomástica inventada/legendaria para la nómina de lugares/personajes.
- El funcionamiento de dicho mundo se justifica o retrotrae a un mito fundacional, cuento etiológico o saga que explica los orígenes de dicho mundo, y estipula las leyes o "modelo" (cf. SEGRE) que lo rigen. Por ejemplo, los principios de "espada" y "brujería" son los ejes o armazones de paracosmos presentes en las fantasías heroicas, del tipo de Crónicas Nemedias, que son una réplica del mundo épico y pseudomedieval, y que como veremos más adelante, halla su fundamento en la imaginería indoeuropea de las tres funciones, estudiada, por DUMÉZIL. En ese mundo, por ejemplo, hay una ley imperativa, la magia supedita a la fuerza.

- Carácter enciclopédico de la fábula y propensión a la narración no lineal: elasticidad, narración seriada y no lineal. Tienden a suspender las marcas de cierre (LÁZARO CARRETER) y a indiferenciar las marcas de principio/final, central/secundario, etc.
- Apoyo en elementos paratextuales o visualizaciones, como acabamos de ver, que son auténticas guías o mandalas del relato.

INTERPRETACIÓN HISTÓRICA Y ANTROPOLÓGICA: EL IMAGINARIO INDOEUROPEO Y DUMEZIL. LOS PARACOSMOS O LA BUSQUEDA DE UN ORDEN Y UN CENTRO

La consistencia de esta ficción híbrida que son los paracosmos proviene no sólo de una estructura formal sino de sus contenidos, que se ahorman conforme a unos arquetipos o patrones bien definidos, si hemos de creer a DUMÉZIL, ELIADE y a otros prestigiosos historiadores y antropólogos.

En cuanto al plano natural, ese mundo que sirve de marco y “contenedor” a toda las acciones de la saga, no se diseña al azar sino conforme a unas imágenes o arquetipos cosmológicos bien estudiados desde ELIADE, y que desarrollan los tres planos: el cielo, la tierra, la inframundo (en términos griegos, lo ctónico).

Por lo que se refiere al plano humano, la colectividad, por muy abigarrada que parezca (cf. El Señor de los Anillos) en el fondo responde muy de cerca de los tres órdenes o funciones representadas en la mitología indoeuropea trazadas por el citado DUMÉZIL, a partir de una observación comparatista de una gran cantidad de mitos y tradiciones: la función mágica, representada por el mago/sacerdote, la función guerrera y la función productora.

En anteriores artículos procuré analizar la prosopografía de los personajes de los cuentos maravillosos para desvelar en qué medida su

caracterización funcionaba como un sistema de “semáforos” que permite reconocer su función, como ocurre por ejemplo con el motivo de la “marca”, indumentaria, forma de entrada en escena...

En la inmensa mayoría de los paracosmos que conocemos, la ordenación en estos tres ámbitos es una constante, y también se reagrupan las funciones clásicas de PROPP conforme a estos órdenes. Así, el hechizo es privativo del mago (Gandalf), como el combate del guerrero (Aragorn), o la custodia de un bien, al productor (Frodo), aunque en El señor de los anillos, merced a la influencia del motivo de “el héroe y sus compañeros”, la búsqueda y la custodia aparezca como una tarea de “socios”, porque al fin y al cabo se unen en una sociedad para salvar al mundo, conforme al esquema de los mitos de lucha y la bipolaridad clásica de los cuentos de hadas.

Las reglas del paracosmos tolkiniano son en realidad los rasgos de estos ultramundos de la mitología indoeuropea, y de ahí es de donde pasan a los relatos de fantasías épicas, a las naves galácticas o a las casas encantadas:

- Personajes: división por funciones (magos, guerreros y productores, con sus expansiones o prolongaciones).
- Subordinación de la fuerza a la magia, y del tercer nivel a los dos anteriores. De ahí el motivo de la marca iniciática o del elegido, que es el mismo del héroe poco prometedor.
- Estructura dramática (mitos de lucha), con una inclinación hacia motivos milenaristas, mundos/dioses/reinos que se descomponen alumbrando otros nuevos.

Por eso, el carácter “medieval” o “épico” que tienen relatos como los de Las Crónicas Nemedias o La Guerra de las Galaxias, con fuerte dependencia de lo individual a pesar de los personajes corales y de las fuerzas que se despliegan, son trasuntos de la propia imaginería indoeuropea del héroe. Uno de las constantes es el sentido de redención de la trama, el héroe debe curar los males del mundo, y, a la inversa, su mal, desgracia o enfermedad, revelan

que éste está enfermo, es el vínculo biunívoco entre el cosmos y la realeza, ya estudiado por FRAZER.

En todo caso, este imaginario indoeuropeo, teniendo en cuenta que es un tronco que incluye a hindúes, romanos, griegos, celtas y arioiranios, se distingue de las demás tradiciones mundiales, como chinos o nativos americanos, pero en la práctica, merced al peso mediático de la cultura occidental, se está imponiendo como una especie de imaginario universal. Debemos a Jesús BALLAZ o Antonio RODRÍGUEZ ALMODÓVAR recientes aportaciones a este tema de cómo este imaginario simbólico indoeuropeo se vincula a la literatura infantil, en la medida en que son fuentes básicas que todos los escritores evocan.

Si algo caracteriza al imaginario indoeuropeo, y eso se ve en la mitología griega, por ejemplo, es la búsqueda de un orden, de un centro, frente a las fuerzas del caos, algo que es plenamente aplicable al universo de TOLKIEN, o a la saga de Narnia y otros paracosmos.

CONCLUSIONES: IMAGINARIO INFANTIL, LITERARIO Y FOLKLÓRICO.

Luis VAX, el experto en literatura fantástica, dice en uno de sus libros que el imaginario popular, el imaginario individual y el imaginario literario coinciden en una gran proporción, dicho de modo más claro, que el ser humano, a pesar de su desbordante imaginación, no es tan original como parece, y que una y otra usan los mismos mimbres , aunque salgan cestas distintas.

Por ejemplo, ZIOLKOWSKI analizaba el tema de las estatuas y los retratos animados, y encontraba los mismos elementos por doquier: en mitos griegos sobre estatuas de dioses que andan, en leyendas medievales, como el relato de Venus y el anillo, en narraciones románticas como El Beso de Bécquer, en leyendas folklóricas de todo tipo sobre esculturas o iconos de

Cristo o la Virgen que hacen cosas, por no hablar de los autómatas o máquinas dotados de vida, como la Olimpia de HOFFMANN, Frankenstein, los robots siniestros de la ciencia ficción, etc., en fin , vemos que desde OVIDIO hasta nosotros hay un extenso hilo de Ariadna que nos hace ver que las representaciones o imágenes tan dispares en realidad parten o conducen a sitios semejantes.

Con ayuda del psicólogo Bruno Bettelheim, podemos establecer la hipótesis de que la imagen que más la interesa al niño y al adolescente es la de sí mismo, la de su IDENTIDAD (egocentrismo). Qué es, quién es, quiénes son los otros: de eso hablan los cuentos, de las apariencias y de las falsas apariencias, de los héroes y heroínas y de los impostores, de las brujas que se disfrazan, de las pruebas con las que se logra una identidad ansiada, etc..

Ahora bien, el niño, como dice Bettelheim, necesita proyectar o *externalizar sus conflictos*, poner orden en el caos, separar de forma nítida los impulsos destructivos y el amor, lo que quiere y lo que aborrece, la que es madre y la que es madrastra. Por eso sorprenderá que la psicología y la antropología sean los pilares que voy a utilizar para explicar un grupo de imágenes muy universalizadas sobre la percepción de la identidad por parte del niño, que, siguiendo con la necesidad del pensamiento concreto, tiene mucho que ver con la percepción de su propio cuerpo y con la necesidad de fantasear.

LA MAGIA Y LA CREACIÓN DE MUNDOS IMAGINARIOS, ESPACIOS DE CREACIÓN Y DEL IMAGINARIO COMPARTIDO

Vamos a empezar por hablar de la **magia**, lo **oculto**, lo **esotérico**. La magia, en sentido, es una fuerza temática indudable y un símbolo múltiple de los que pueblan innumerables páginas de FRAZER o CAMPBELL -por citar dos reputados mitógrafos-, y de hecho los héroes que emprenden su andadura por

esta senda son un tópico seguro del cuento de hadas, el mito, la fantasía épica y tantos otros géneros.

Sin embargo, son ciertos matices los que probablemente expliquen el éxito de ROWLING, TOLKIEN y otros cultivadores de lo fantástico, que, por su amplitud, no podemos abordar aquí, pero que sin duda no se escapan a la sagacidad del lector informado.

En todo caso, bien se puede decir que estos universos compartidos (v.gr.: Star War) entre la literatura, el folklore, la imaginación infantil o el cine son auténticos paracosmos, espacios para la creación¹³:

Los mundos imaginarios se convierten en un lugar lleno de afecto en donde se puede jugar con lo más deseado en ese momento. Son auténticos viajes de la imaginación, llenos de intensidad y libertad.

Con frecuencia el ámbito imaginativo es un espejo exagerado y transformado del mundo real, que funciona como un área donde se da rienda suelta al juego y la imaginación y como un refugio y un escape.

Por otra parte, para ser creativo el individuo debe tener acceso a su propio mundo interior y poseer control sobre él. Cualquiera de nosotros puede transformar su existencia en la medida en que aprenda a imaginar un mundo mejor. La imaginación es el origen de la creatividad, se nutre y ejercita como todas las habilidades y los talentos que el ser humano puede desarrollar. Es por eso que los grandes inventos y obras de arte se originaron en la rica imaginación de sus creadores.

Una vida con imaginación hace una existencia más diversa, colorida y disfrutable, así que ¡abra su imaginación y no deje que se vuelva a cerrar!...

¹³ <http://www.lavaca.edu.mx/site/servicios/No.%20147%20octubre%202001.doc>

MODULO II. HITOS, GÉNEROS, TEMAS Y AUTORES DE LOS GÉNEROS FANTÁSTICOS

1. LA FANTASÍA EN LA LITERATURA INFANTIL ESPAÑOLA.

JAIME GARCÍA PADRINO. UNIVERSIDAD COMPLUTENSE.

*COGER DEL PDF QUE ESTÁ EN EL DOCUMENTO ZIP ADJUNTADO
Y TAMBIÉN EN*

<http://www.prensajuvenil.org/foro/05/pdf/fantasia/padrino2.pdf>

- Homologar con el estilo del resto del libro
- Eliminar las imágenes
- Eliminar los titulares que se entresacan en las páginas.
- Llevar las notas, a pie de página, no al final

2. PRECEDENTES DE LA LITERATURA FANTÁSTICA

*BEATRIZ OSÉS. PROFESORA E. SECUNDARIA Y PREMIO JOAQUIN SAMA
INNOVACIÓN EDUCATIVA.*

“No puedo aceptar un tono peyorativo para hablar de la fantasía. Que sean imágenes de cosas que no pertenecen al mundo primario, si esto es posible, resulta una virtud, no un defecto. En este sentido, la fantasía no es, creo yo, una manifestación menor sino más elevada del Arte, casi su forma más pura, y por ello, cuando se alcanza, la más poderosa”.

Los Monstruos y los críticos y otros ensayos. Tolkien.

Alejo Martínez Martín en el prólogo de Antología Española de Literatura Fantástica subraya el talante realista de la épica nacional desde sus inicios, ya desde Mío Cid en contraste con los cantares de gesta franceses o germanos. Sin embargo, a pesar de la censura religiosa y de los cauces racionalistas o ilustrados que han pretendido evitar o controlar estas manifestaciones, los elementos fantásticos derivados de innumerables fuentes como la mitología clásica, las leyendas, los cuentos europeos y los de tradición oriental, entre otros, han impregnado los diferentes géneros literarios en sus orígenes medievales. Valga como ejemplo el cuento maravilloso de Blancaflor, la Hija del Diablo, que se registra por primera vez en una versión india del S.XI y que posteriormente se introducirá en las colecciones medievales españolas o la traducción en el S.XIII de Calila e Dimna, que incluye títulos como: La rata transformada en niña, o la célebre

Grande e General Estoria, de Alfonso X, el Sabio, en la que se recoge la bajada de Orfeo a los infiernos en busca de su amada Eurídice, basada en las Metamorfosis de OVIDIO y que dejará su huella en ciclos de cuentos como el de Juan, el Oso. La lírica renacentista y barroca también beberá con frecuencia del universo greco-latino y la impronta de los mitos quedará reflejada asimismo en la novela pastoril y bizantina. Polifemo, Galatea, Dafne, Apolo, Eros, Psique...deambularán por el imaginario de GARCILASO, CERVANTES, LOPE DE VEGA, GÓNGORA o QUEVEDO. El influjo de lo fantástico y de lo sobrenatural, justificado como expresión de la voluntad divina, se apreciará también en el género dramático con claros exponentes como El Burlador de Sevilla y Convidado de Piedra, de TIRSO DE MOLINA, donde se recurre a la presencia de lo fantasmagórico y a la constatación de la propia muerte o El Estudiante Lisardo, incluido en la obra Soledades de la Vida y Desengaños del Mundo, de Cristóbal LOZANO, cuyo aportación retomarán en el Romanticismo autores como ZORRILLA, en Don Juan Tenorio o ESPRONCEDA en El estudiante de Salamanca, subtulado Cuento Fantástico.

Los milagros marianos -que cuentan con un claro exponente en la obra Los Milagros de Santa María de Gonzalo de BERCEO- los dioses clásicos, los bebedizos y objetos mágicos, la danza de la muerte, la presencia del diablo, las metamorfosis, el bestiario medieval, las leyendas y cuentos maravillosos de tradición oral... Todo lo que implica la superstición, lo oculto, lo misterioso, el miedo, lo inescrutable, lo imposible, lo sobrenatural hunde sus raíces en lo fantástico -no tanto como oposición- sino más bien como complemento a lo racional. Quizá sea por la necesidad del alma de crear otras

realidades, de buscar respuestas, de enfrentarse a los miedos, a la muerte o de simplemente dejar volar la imaginación...

LAS HUELLAS DE LO FANTÁSTICO EN LA EDAD MEDIA

En torno a 1250 se tradujo al castellano la colección oriental de cuentos Calila e Dimna. De ella se extrae este fragmento de "La rata transformada en niña":

"Dijo el búho: - Dicen que un buen hombre religioso, cuya voz oía Dios, estaba un día ribera de un río, y pasó por allí un milano, y llevaba una rata, y se le cayó delante de aquel religioso. Y hubo piedad de ella, y la tomó y la envolvió en una hoja, y la quiso llevar a su casa; y se temió que le sería fuerte de criar y rogó a Dios que la tornase niña. Y la hizo Dios niña hermosa y muy apuesta"...

Esta historia se halla en colecciones anteriores como el Panchatantra hindú, obra escrita en torno al S.V que contiene muchas fábulas de animales. Junto a otras colecciones como Romulus, de ESOPO servirán como sustrato a las obras de Samaniego en el S.XVIII. La influencia de Calila e Dimna resultó notable, como señala Joaquín Rubio TOVAR en Cuentos medievales españoles, por la introducción de novedosas técnicas literarias respecto a Occidente, como la narración con marco, que heredarán obras posteriores, entre ellas, "El conde Lucanor".

También en el S.XIII vio la luz el ambicioso proyecto de Alfonso X, el Sabio, titulado: Grande e General Estoria. La traducción de la bajada de Orfeo

a los infiernos en busca de la ninfa Eurídice consta de cuatro partes: De Orfeo el filósofo y de Eurídice su mujer, De cómo Orfeo descendió a los infiernos, y se razonó ante los infernales y les pidió su mujer, De cómo movió Orfeo a los infernales y ganó de ellos su mujer y De cómo se tornaba Orfeo con su mujer y la perdió. En todas ellas, el texto rebosa un gran lirismo que se acentúa en el momento en que el hijo de Apolo entona sus cantos ante los dioses de la inframundo:

“Y después que yo a ella vi muerta, tan grande hube por ello el dolor que quisiera yo morir; y no os lo quiero negar: no me maté, mas ensayé si me podría morir y no pude. (...)Y adóroos yo y ruégoos por estos lugares llenos de miedo que sanéis el hilo de la vida de mi mujer Eurídice, que lo cortaron las hadas antes de tiempo y murió, y que me la deis viva”.

Entre los cincuenta y un cuentos que integran la obra *El conde Lucanor* (1335), perteneciente a don Juan Manuel, figuran: De lo que aconteció a un deán de Santiago con don Illán, el gran maestro de Toledo y De lo que aconteció a un hombre que se hizo amigo y vasallo del diablo. En ambos relatos los elementos de fantasía se someten a la finalidad didáctica. En el primero de ellos, el autor describe un espacio mágico, un sueño que mide al discípulo frente al maestro y que descubre la debilidad moral del primero, con un fragmento que alude metafóricamente a la bajada a los infiernos:

“Y desde que esto hubo dicho, llamó al deán, y entraron ambos por una escalera de piedra y fueron descendiendo por ella muy gran pieza, en guisa

que parecían que estaban tan bajos que pasaba el río Tajo por encima de ellos”.

En el segundo cuento del “Libro de Patronio” se hace referencia al pacto diabólico representado en las figuras de don Martín, que personifica al demonio, y de un hombre movido por la codicia:

“Y bien creed que el Diablo siempre cata tiempo para engañar a los hombres, cuando ve que están en alguna queja, o de mengua, o de miedo, o de querer cumplir su talante, entonces libra él con ellos todo lo que quiere, y así cató manera para engañar a aquel hombre en el tiempo en que estaba en aquella cuita”.

El tema del diablo y las visiones del infierno se repetirá en los siglos sucesivos en obras tan conocidas como Sueños de QUEVEDO, El diablo cojuelo, de VÉLEZ de GUEVARA, o El Correo del Otro Mundo, de TORRES VILLARROEL.

El Amadís de Gaula, corregido y aumentado por RODRÍGUEZ DE MONTALVO hacia 1492, incluye la lucha del Caballero de la Verde Espada contra un ser fantástico, un monstruo fabuloso, poseedor de miembros de varias fieras, que recibía el nombre de endriago y que había nacido de Bandaguida; el autor lo describe de la siguiente manera:

“Tenía el cuerpo y rostro cubierto de pelo, y, encima, conchas sobrepuestas tan fuertes, que ninguna arma las podía atravesar. Las piernas y pies eran muy gruesos y recios, y encima de los hombros tenía alas tan

grandes, que le cubrían hasta los pies como un escudo, y eran de un cuero negro como la pez, luciente, veloso y tan fuerte que no había arma que las cortase. Debajo de las alas le salían brazos poderosos, como de león, cubiertos de conchas más menudas que las del cuerpo, y tenía manos como de águila, con cinco dedos, y las uñas tan fuertes y tan grandes, que no había en el mundo cosa que no deshiciese con ellas”.

Todos los temas simbólicos y alegóricos relacionados con el dragón se condensan alrededor de un eje: la lucha. El combate se une, además, al tema del devorador y el del engullimiento. En este esquema suele aparecer junto al monstruo y al héroe, una doncella, víctima del dragón. Este animal fantástico está constituido por la unión de la serpiente y el pájaro. Sus múltiples cabezas se relacionan con la rapidez de la carrera expresada en forma de imagen y lo mismo ocurre con la serpiente: sus muchas fauces son una imagen hipertrofiada del engullimiento.

En Raíces históricas del cuento, PROPP llega a la conclusión de que la permanencia en el estómago del animal confería a quien salía de él capacidades mágicas y, en especial, el poder sobre las fieras. Para unirse al animal totémico y renacer con más sabiduría hay que ser comido por él. En ocasiones, este engullimiento se sustituye por el del agua, por el baño en un estanque con serpientes o en el mar, que luego arroja al hombre a la orilla. En este ciclo aparecen Jonás y la ballena, por ejemplo.

Por tanto, la serpiente buena, la serpiente donante, es la primera fase y después se transformará en su opuesto. El motivo del duelo con la serpiente se ha desarrollado a partir del de engullimiento. Más tarde el engullimiento

dejará de sentirse como un beneficio y resultará algo casual. Después las formas de muerte cambiarán poco a poco. El engullidor morirá por las flechas, la lanza, el sabe, será descuartizado por el héroe. El centro de gravedad del heroísmo se transfiere del engullimiento a la muerte de la serpiente o del dragón. El sacrificio de doncellas al dragón influía en la fertilización del país y también se relacionaba con ritos de agua. La doncella debía llevar el traje nupcial, adornada con flores y llevada al borde del río, donde era arrastrada por un cocodrilo. La gente la imaginaba como la esposa de la fiera.

También en el S.XV, Joan MARTORELL recurre al dragón, con el que se enfrenta al caballero Espercus en la novela de caballerías: *Tirant lo Blanc*. Comparándola con la profusa descripción del endriago de Garci Rodríguez de Montalvo, la del dragón de Martorell resulta muy exigua: “lo vio con tan fea figura” y, sin embargo, el efecto de terror se consigue precisamente omitiendo esos datos para centrarse en las sensaciones que experimenta el protagonista:

“Se sintió fuera de sí y cerró los ojos porque la vista no podía soportar su visión, y no se movió poco ni mucho, pues había llegado a tal punto que se sentía más muerto que vivo”.

Martorell deshace ese momento de suspense al proseguir de este sorprendente e inesperado modo:

“El dragón, que vio que el hombre no se movía, sino que seguía esperando, muy suave y gentilmente se le acercó y besóle en la boca, y el caballero cayó en tierra desmayado, y el dragón de inmediato se convirtió en una bellísima doncella”.

El encantamiento de la dama y la presencia previa del elemento religioso al que el se había encomendado el héroe diluyen ese instante de pavor causado por la presencia de lo fantástico.

SERES FANTÁSTICOS EN EL RENACIMIENTO

Las nereidas representan un grupo de divinidades marinas hijas del viejo dios de los mares, Nereo. Algunas de ellas, como Anfitrite, que seduce a Poseidón, Tetis, enamorada de Peleo y madre de Aquiles, y Galatea, enamorada de Acis y sorda a los requiebros de Polifemo, protagonizan mitos propios. Pedro MEXÍA en su famosa obra de miscelánea, *Silva de varia lección* (1540), divulgaba la presencia de estos hermosos seres en las costas de Grecia describiendo el siguiente episodio:

“...Vio un pez o nereida de rostro perfectamente humano, de mujer muy hermosa, y así lo parecía hasta la cintura; y, de ahí abajo, fenecía en cola como de langosta, según vemos pintada la que dice el pueblo sirena de la mar. La cual estaba en la arena, viva, y mostrando gran pena y tristeza en su gesto. Y dice más: que el mismo Teodoro Gaza, tirando de ella y como pudo, la trastornó en el agua, la cual, como en ella entró, comenzó a nadar con grande fuerza y destreza y desapareció, que nunca más la vieron”.

Así como El Amadís recogía el parto fabuloso del endriago, otros nacimientos de similar corte fabuloso se recopilan en el libro póstumo de

Antonio de TORQUEMADA: Jardín de Flores Curiosas (1570). Entre los diferentes sucesos de esta naturaleza, se incluye el siguiente caso:

“Una mujer, habiendo tenido un preñado muy trabajoso y en que muchas veces se vio al punto de muerte, vino a parir una criatura, y con ella, juntamente, un animal, cuya hechura era casi como un hurón; el cual salió con las uñas de las manos asido del pescuezo de la criatura y con los pies también trabados en sus piernas; y el uno y el otro murieron en pocas horas”.

También en la obra de TORQUEMADA aparece la no menos curiosa historia del hombre con dos cabezas, protagonizada por un extranjero que se dirigiría a Santiago de Compostela y que ocultaba bajo sus ropas una extraña criatura:

“Dándole alguna limosna, abría las ropas y mostraba una criatura cuya cabeza estaba, al parecer, metida en la boca del estómago, o algo más arriba; lo de fuera era todo el pescuezo, y que allí para abajo estaba toda cumplida y muy bien formada con sus miembros enteros, que se meneaban; así que en un hombre estaban dos cuerpos, y si se gobernaba esta criatura por el hombre que la traía, o por sí, en las operaciones naturales, no lo sabré decir, porque yo era tan niño, que ni lo supe mirar, ni preguntar, ni tenía entendimiento para ello; y no lo osara contar, si no hubiera muchas personas en España que lo vieron y se acordarán de ello”.

Resulta interesante el modo en que el autor se disculpa, se justifica o se escuda en el hecho de que se trata de un suceso público y notorio para relatar esta historia alejada de la realidad y que en enlaza con lo fantástico, diría incluso que el estómago del extranjero recuerda a la imagen de la

película de ciencia ficción: Alien, el octavo pasajero. Refiriéndose al talante realista de la literatura española, José María MERINO señalaba al respecto:

«La irrevocable tradición realista algo tiene que ver con la Inquisición y la Contrarreforma, porque jugar con lo fantástico entra en competencia con lo sobrenatural, y ese contacto les parecía muy peligroso para la religión y el buen sentido. Así, libros tan inocentes como El Jardín de Flores Curiosas», de Antonio TORQUEMADA, o Silva de Varia Lección tuvieron problemas o fueron prohibidos».

Junto a los partos fabulosos, al hombre de dos cabezas, a las andróginas que viven en los confines del pueblo libio de los Nasamones, a los mercaderes de vientos de Finlandia y Laponia que ejercitan la nigromancia siguiendo las enseñanzas de Zoroastro y que venden su arte a los negociantes que vienen por la mar, El Jardín de Flores Curiosas de TORQUEMADA da cuenta de unas criaturas especiales a las que denomina Ojos Airados:

“Y el mismo Isígono dice que en los Tríbalos e Ilíricos hay cierto género de gente que en mirando a alguno con ojos airados, si se detenían mucho, lo mataban, y que éstos tenían en cada ojo dos niñetas”.

LO MACABRO, LA VISIÓN DE LA PROPIA MUERTE Y LOS ESPECTROS

En Antología de Cuentos de Terror, Rafael LLOPIS recopila un relato de Lope de Vega titulado La Posada de Mal Hospedaje, que se incluye en la obra: El peregrino en su patria (1604). Afirmaba George BORROW, a mediados del

S.XIX, que la aventura de Pánfilo podía considerarse como el mejor cuento de miedo que jamás se había escrito:

“...Sintió que asiendo los dos extremos de la colcha y sábanas se las iban quitando poco a poco. Aquí fue notable su temor, pareciéndole que ya se le atrevían a la persona, pues le quitaban la defensa, y estando de esta suerte, vio entrar con un hacha a un hombre, detrás del cual venían dos, el uno con una bacía grande de metal, y el otro afilando un cuchillo”.

La atmósfera inquietante de La Posada de Mal Hospedaje viene determinada desde un inicio por el conocimiento que el propio protagonista tiene del misterio que rodea el hospital en el que busca albergue, ya que sabe de las voces, ruidos y gritos que se escuchan en aquel lugar cada noche. La sensación de terror y tensión se incrementa con elementos como la noche, la soledad del personaje, los ruidos de espadas, las luces, cuchillos, los espíritus, los propios pensamientos del protagonista, todos estos recursos aparecen in crescendo y logran un efecto intensificador... El elemento fantástico irrumpe en esta ocasión como una clara amenaza para el personaje principal, una presencia del miedo inefable que verá su auge en el S.XIX con la aparición del género fantástico, cuyo principio -según señala LOVECRAFT- no se encuentra en la obra sino en la experiencia particular del lector, y esa experiencia debe ser el miedo.

El narrador relaciona los sucesos aterradores que sufre Pánfilo con los trasgos, “espíritus de la menos noble jerarquía”, como los define Guillermo TOTANI en De Bello Demonum. La luz del día, vencedora de las tinieblas, termina con este episodio fantástico; el relato breve concluye con la huida del

protagonista que se promete no volver en su vida por ningún acontecimiento, "fuera de estar en ella su amada Nise".

TIRSO DE MOLINA en su célebre drama El Burlador de Sevilla y Convidado de Piedra (1630) había recurrido a lo sobrenatural, a lo fantasmagórico y a la muerte del protagonista a manos del fuego abrasador del espectro de don Gonzalo como justo castigo por sus pecados:

"Las maravillas de Dios
son, don Juan, investigables,
y así quiere que tus culpas
a manos de un muerto pagues"...

El elemento religioso y conservador envuelve y justifica lo fantástico que aparece aquí una vez más como designio divino con un fin claramente moralizante.

También el autor Cristóbal LOZANO recoge este testigo en Soledades de la vida y desengaño del mundo (1658), donde narra la historia del estudiante Lisardo, espectador de su propio entierro. La consciencia de la muerte, el descubrimiento de que ya no forman parte de los vivos, de que han resultado asesinados por sus oponentes, genera sensaciones de desorientación, asombro, terror o pánico en los protagonistas. Posteriormente el drama romántico continuará con esta tradición de damas misteriosas, espectros, muertes violentas y finales trágicos que el lector presiente desde un inicio y que los antihéroes contemplan espantados. El estudiante Lisardo, claro precedente de El Estudiante de Salamanca, muere la noche que pretendía raptar a la joven salmantina Teodora, que se preparaba para entrar en el

convento. El encuentro con una comitiva fúnebre que penetra en una iglesia le desvela su verdadera condición:

“Le pregunté con mucha cortesía quién era aquel difunto que enterraban, y respondiome, dando primero un suspiro:

- Éste es Lisardo el estudiante.
- ¿Qué Lisardo? -le repliqué, palpitando ya el corazón en nuevas y más crecidas angustias; y díjome:
- Lisardo el de Córdoba, que vos conocéis como a vos mismo.

Aquí fueron los verdaderos temblores, aquí sí que acometieron bien los miedos, aquí fue tentarme el pecho para ver si estaba herido, aquí el mirarme a la luz de las candelas a ver si tenía cuerpo, aquí el temer, aquí el sentir, aquí el llorar”.

EL ANFIBIO DE LIÉRGANES Y LOS DUENDES

De la existencia de seres fantásticos de naturaleza acuática ya habían hablado Pedro MEXÍA, Juan de MANDEVILLA o Antonio TORQUEMDA en los siglos precedentes. Durante la Ilustración, en el volumen VI del Teatro Crítico Universal, fray Benito Jerónimo FEIJOO incluye la descripción del hombre-pezu de Liérganes, lugar cercano a la villa de Santander. El espíritu racionalista del autor le lleva a relatar los hechos desde un punto de vista empírico y desmitificador, explicando la existencia de la raza de hombres marinos por su adaptación al mar y por una especial predisposición a la natación y a la contención de la respiración.

Establecida la existencia de estos hombres-pep podría entenderse como posible la aparición de tritones y nereidas, mediante el apareamiento de los hombres marinos y los peces. FEIJOO expone esta historia y sus teorías confiando plenamente en la veracidad de la crónica del marqués de Valbuena y de don Dionisio Rubalcava de Solares, que conoció y trató al hombre anfibio. Según las fuentes de la época, el joven Francisco de la Vega se fue a nadar con sus amigos y desapareció, dándole por muerto sus familiares y amigos hasta que cinco años más tarde fue encontrado por unos pescadores que faenaban en la bahía de Cádiz. El autor además añade un caso similar ocurrido en Sicilia y denominado: el pez Nicolao o Pesce Cola, al que considera "racional anfibio" y que describe del siguiente modo:

"El día que no entraba en el agua, sentía tal angustia, tal fatiga en el pecho, que no podía sosegar. Servía frecuentemente de correo marítimo de unos puertos a otros, o del continente a las islas, haciéndose necesario cuando el mar estaba tan proceloso, que no se atrevían con él los marineros".

Por último, en esta breve andadura por algunas de las obras de la literatura española en las que se aprecia, en mayor o menor grado, la presencia de antecedentes del género fantástico, haría una pequeña alusión a La Casa de los Duendes, incluida en obra Vida, del salmantino Diego de TORRES VILLARROEL. Este relato sobre una casa encantada versa sobre los misteriosos ruidos acaecidos en el palacio de la condesa de Arcos que solicita la ayuda del autor por su familiaridad con los prodigios. La falta de explicación lógica o racional de estos acontecimientos lleva al protagonista y a la condesa de Arcos a mudarse de la calle Fuencarral, en donde sucedió esta "rara, inaveriguable y verdadera historia", como la describe el propio autor:

“Al prolijo llamamiento y burlona repetición de unos pequeños y alternados golpecillos, que sonaban sobre el techo del salón donde estaba la tropa de los aturdidos, subí yo, como lo hacía siempre, ya sin la espada, porque me desengañó la porfía de mis inquisiciones que no podía ser viviente racional el artífice de aquella espantosa inquietud”.

3. GÉNEROS DE LA LITERATURA FANTÁSTICA Y DE AVENTURAS

AITANA MARTOS. UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

Pese a que estos géneros han nutrido lo que se ha venido llamando “paraliteratura” y pese a su amplia tradición literaria, lo cierto es que en el s.XX se ha producido una **hibridación** de géneros, incluso una cierta confusión. En efecto, es el caso de numerosos textos y autores en los que estos géneros (FANTASÍA, TERROR, CIENCIA FICCIÓN, FANTASÍA ÉPICA...) se mezclan o se solapan, o sea, la ciencia ficción se impregna de elementos del terror, como en *Alien*, o bien la fantasía épica con lo mitológico y legendario, como en el ciclo de *Conan el Bárbaro*.

Lo mismo pasa en la interacción literatura-imagen o producto audiovisual. Ciertamente, *en el origen está la palabra*, el cuentacuentos, el brujo, el chamán que cuenta los mitos de la tribu, y con ello viene a reforzar la identidad de la comunidad, de ahí el carácter ritual y ejemplar (Mircea Eliade) que tienen estas narraciones ancestrales, su importancia (“Cuéntame un cuento o te mato”, le dice el Califa a Scherezade en Las Mil y Una Noches).

Pero pronto la imagen acompañó a la palabra, por ejemplo, las pinturas rupestres son a menudo narraciones de mitos de la tribu, como lo son en gran medida las vidrieras de las catedrales medievales. Los libros de imágenes han sido reforzados, en época moderna, con los nuevos discursos y canales del cómic, el cine, la televisión, los videojuegos... Por eso las ficciones fantásticas hoy pasan de un “troquel” a otro: pueden nacer primero como cómic y de ahí pasar al cine o al libro, o al revés, de un cuento literario se toma el guión para armar una película, como sucedió con el famoso filme *Blade Runner*, basado en una historia de Phil K. Dick.

3.1 FANTASÍA TRADICIONAL: CUENTOS, LEYENDAS Y MITOLOGÍA. CUENTOS, LEYENDAS Y MITOLOGÍA. FANTÁSTICO PSICOLÓGICO Y ESOTERISMO. LO FANTÁSTICO POÉTICO Y TEATRAL.

A. CUENTOS Y MITOS DE LA INFANCIA

El niño va construyendo su pensamiento simbólico con dos herramientas básicas: el cuento y el juego. No es que sirva simplemente de diversión, que también, es que a través del cuento y tal como ha demostrado el psicólogo infantil Bruno Bettelheim, *pone en orden el caos interior y afectivo*, exterioriza conflictos o fobias, se identifica y adquiere patrones, en fin, le ayuda a modelar su mundo. Por eso es importante saber qué cuentos o leyendas elegimos para la educación de los niños, y si son "auténticas", es decir, provienen de versiones fiables (por ejemplo, de los clásicos Perrault o Grimm) o son versiones adulteradas o sesgadas por intereses comerciales. Bueno, podemos empezar recordando qué cuentos infantiles nos marcaron a nosotros mismos en nuestra infancia...

Los mitos de la infancia forman parte de la literatura infantil (por ejemplo, *Peter Pan*) pero también de toda la cultura que rodea al niño, y en especial de la escuela. En este sentido, hablan más del mundo del adulto que del niño, porque aquél siempre mira con nostalgia la edad infantil, la idealiza y la llena de mitos e impulsos positivos. Por eso hablamos de los *Reyes Magos*, el *Ratón Pérez* o el *Capitán Trueno* como héroes que reflejan menos al alumno de hoy que a una infancia anterior a Internet, a *Matrix* y a *El Señor de los Anillos*, con sus excesos digitales.

Recuérdese a este respecto la teoría de Paul Hazard acerca del cultivo de la literatura infantil según los países. Hazard, a través de la literatura comparada, confirmaría este principio: lo que varía no son los niños sino la cultura ambiente, así, la cultura del Norte, el área anglosajona, mima la infancia o la retrasa; en cambio, la cultura del Sur y en concreto los países latinos, hacen más breve y fugaz la infancia. Sería el caso del Lazarillo, a quien diversas experiencias traumáticas le meten de lleno en el mundo de los adultos, o sea, le sacan "de golpe" de la inocencia. En resumen, la actitud de los adultos es lo que es distinta, tal vez porque el trabajo infantil o la ayuda de los niños en trabajos de los adultos ha sido algo más habitual en los países del Sur.

Después de Rousseau, los niños son percibidos como seres distintos, no como simples adultos en formación, lo cual ha llevado, a la inversa, a es a idealización de la infancia de que hablábamos antes. Sin embargo, autores como Lolo Rico hablan del egoísmo de la etapa infantil/juvenil como un valor que se enmascara en otros valores, como es el egotismo de los libros infantiles, o la inclinación a la vida tribal o las pandillas en la narrativa juvenil. Por ejemplo, la violencia en los videojuegos, en

las películas o en el cómic revelan cuáles son las modas o argumentos preferidos en esta nueva etapa que se abre con el siglo XXI, en la era digital.

Por eso es tan importante una información que recale en estos tres “puertos”: potenciar el uso de la lectura como forma de transmisión cultural y de conocimiento de un patrimonio cultural común; elegir los autores, géneros o temas más adecuados, que nos proporciona tanto la literatura infantil como las demás formas de literatura; la integración de la lectura y sus contenidos con los nuevos lenguajes y soportes que han traído las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Por tanto, hay que atender esta complejidad del niño del s. XXI, que se corresponde a su vez con los nuevos papeles de la escuela y de la tarea educadora, y del papel central que debe desempeñar en ella la formación integral, que precisamente facilitan herramientas tales como la lectura o el juego.

B- LO FANTÁSTICO PSICOLÓGICO : IDENTIDAD Y ALTERIDAD. EL DOBLE Y LO SINIESTRO

Idea de origen **romántico**, el alma romántica se ve escindida entre dos mundos contrapuestos, el del *ideal vs. la realidad*, la *razón vs. la imaginación* creadora, etc.

Descubrimiento de la interioridad, del alma y, por tanto, del sufrimiento y la angustia de los inadaptados o rebeldes (cf. Rousseau); los monstruos tradicionales actúan sin conciencia, “desalmados”. Se cuestiona, se pregunta por quién es, el asesino ritual (El Silencio de los corderos)

Sienten el rechazo (*Malos y malditos*, de F. Savater), la marginalidad.

La lucha entre unos aspectos y otros, que dan lugar a imágenes arquetípicas como las del **Doble**, bien exteriorizados o proyectados como antagonistas (buenos / malos), o bien reunidos en la misma persona (Dr. Jekyll y Mr. Hyde)

Dos paradigmas de lo fantástico psicológico:

El autómata

Frankenstein

Blade runner

El loco o perturbado

la doble personalidad

el asesino ritual (*Hanibal Lecter*)

EL DOBLE

Como explica Gloria García en su artículo sobre "El Doble", el *sistema de imágenes es complejo en el niño*. Según B. Bettelheim, el niño no es capaz de racionalizar sus afectos o sus fobias y las plasma en un sistema bipolar de valores, de carácter muy sensorial y afectivo, algo así como decía García Lorca, es bueno lo que es blando o dulce o hermoso, y se percibe como malo lo que es hosco o hace daño o es oscuro. De ahí la metonimia en los cuentos entre *bueno-bello-sano* y *malo-feo-enfermo*. Pues bien, el niño va a organizar su afectividad y también su forma de percibir y conocer el mundo a través de un complejo sistema de imágenes, con varios focos o centros:

a) LA IDENTIDAD PERCIBIDA COMO REAL, EL YO VISIBLE (el mundo de la vigilia): el cuerpo, y sus expansiones, la casa y el mundo.

b) LA IDENTIDAD SOÑADA O FRUTO DE LA ENSOÑACIÓN, el yo invisible: el doble y sus manifestaciones (los compañeros imaginarios, los aparecidos, fantasmas, pesadillas, viajes al más allá, metamorfosis, vuelos nocturnos...)

c) EL CAMBIO O TRANSICIÓN DE UNA PERSONALIDAD A OTRA: el sueño, el disfraz o máscara, los lugares para cruzar el umbral (el espejo, pozo, el desván...) u otros medios (el elixir, en Dr. Jekyll y Mr. Hyde, o la aparición de la luna, en el hombre-lobo)

Identidad y Alteridad (el ser y lo otro, su sombra) se funden psicológicamente en una misma "envoltura", un ser disociado en dos personalidades o caras (, la "clara" y la "oscura" (la sombra), que se independiza en ciertos momentos, o se externaliza en la figura de monstruo. O sea, el monstruo es por definición la alteridad, lo otro, lo distinto, bien parta de uno mismo (los novios/as encantados de los cuentos, *El Rey Rana* de Grimm), o bien sea una figura externa. Así pues, el doble es la expresión de este "conglomerado", una reunión de los "contrarios" o polos de la personalidad.

Ahora bien, la alteridad o lo otro abarca un amplísimo espectro: lo otro es el otro sexo, el otro grupo o clan, el animal, el alienígena, el raro o "freak", lo no-vivo (la máquina animada o autómatas, el muerto, el vampiro...). La literatura fantástica, a través de la variedad de monstruos y figuras mitológicas, nos enseña a percibir las lindes, pero a veces también nos plantea la ambigüedad de las mismas: seres como *Frankenstein*, a caballo entre lo vivo y lo muerto, o *Robocop*, entre lo orgánico y lo cibernético...

UNA INTERPRETACIÓN PSICOANTROPOLÓGICA: LECOUTEUX Y LA VISIÓN CHAMÁNICA DEL ALMA

Estamos inmersos en una cultura que mantiene una visión muy paternalista del niño, y a menudo roussoniana, es decir, el niño sería un ser más o menos puro, y es la sociedad la que va manchándole y degradándole. Sin embargo, el niño no es un ser puro, es un ser egoísta, lógicamente por otra parte, y que se ve atraído por facetas de la realidad que el adulto no comprende y que, (como bien observó Freud, lo arrincona con cierta prevención), eso es lo que llamamos "lo siniestro". Ciertamente, Caperucita Roja es un cuento que se puede entender, Barbazul, en cambio, parece que es un cuento que nada tiene que ver con la infancia, sin embargo, el motivo de la despensa prohibida, la fascinación por el mal y otros elementos, todo eso, parecen motivos suficientes para la imaginación infantil, y podría justificar el que este tipo de historias que se salen del canon atraiga a los niños.

Lecouteux ha documentado en textos literarios y tradicionales la vinculación de figuras como las hadas, brujas, fantasmas u hombres lobo a una concepción del alma que hunde sus raíces en el chamanismo y en las creencias griegas más antiguas, es decir, que está lejos de la visión cristiana dualista entre Cuerpo/Alma. Aquí vamos a hablar de un sistema complejo, como de cajas chinas, donde cuerpo y alma (o las distintas clases de alma) tienen su autonomía, hasta el punto de que el alma puede transportarse fuera del cuerpo, en ciertas condiciones (el **vuelo chamánico**).

Para los chamanes, hay una dualidad entre el cuerpo, el yo visible, y un yo invisible que adopta distintas formas y nombres (doble, sombra, imagen o réplica, aire -pneuma-...) pero que puede externalizarse del cuerpo y "viajar", y que se

manifiesta plenamente en estados como el sueño o el trance. Es más, según los chamanes, hay tres clases de almas: la primera, el alma interior, que reside en los huesos y no abandona al hombre más que en el momento de la muerte, la segunda, que no está fijada al cuerpo y puede dejarlo durante el sueño sin que el durmiente lo sepa, y la tercera se separa del cuerpo en el momento de la muerte y puede mostrarse en forma de fantasma.

En resumen, el alma no es única ni indivisible, por eso no puede extrañar que los egipcios, pero también pueblos asiáticos actuales como los *tarajas* de Filipinas, hagan un doble enterramiento: el cadáver, pero también la efigie (en el caso de los egipcios, la momia y la imagen del difunto tallada en el ataúd). Para estas gentes, la simplificación cuerpo/alma no tiene mucho sentido, por ejemplo, en muchos pueblos está muy extendida la superstición de no dejarse retratar o fotografiar, porque se entiende que quien tiene tu imagen o doble, también tiene poder para actuar sobre él (magia negra).

Según Lecouteux, la herencia común a griegos y romanos, o celtas y germanos es esta visión chamánica del alma y de sus manifestaciones. Entre éstas estarían los motivos que incluyen **Muertos, Aparecidos, Fantasmas, Pesadillas, Metamorfosis, Brujería, Vuelos Nocturnos y Viajes al Más Allá.**

HISTORIA Y RAMIFICACIONES DEL DOBLE

En otras culturas el doble adopta diversas formas. Por ejemplo, el ka egipcio, que es como la imagen o sombra del difunto; el daimon griego es, como decía Sócrates, esa voz interior o yo oculto, que podemos identificar con la conciencia pero que en el caso griego se le da una entidad propia y autónoma, como ocurre también con el genius romano. Todo esto se reprime con la Ilustración, pero vuelve a partir del Romanticismo. Por poner un ejemplo de resonancia literaria, Lorca, al hablar del flamenco, decía que tal o cual persona tenía "duende", y de una persona desagradable se dice en Andalucía que es "malaje" es decir que tiene "mal ángel".

Se puede hablar, en efecto, de Ramificaciones del Doble. La muerte libera los Dobles; el alter ego físico da un aparecido, el otro yo psíquico se transforma en fantasma. Los dos conservan su capacidad de metamorfosis animal, pero uno se

manifiesta en sueños y puede actuar como pesadilla, mientras que el otro aparece en la realidad como ser material. Pesadilla y cambio de forma tienen que ver también con la esfera de los vivos, y se atribuyen a las brujas. Los viajes del Doble al más allá, a la morada de los antepasados difuntos o a la de los espíritus y los dioses, se ven secularizados, diabolizados, y dan lugar al vuelo nocturno de las mujeres maléficas, las que parten de noche por los aires tras Diana y Herodiada, o también las que siguen a doña Abundia [dame Abondel) y entran con nocturnidad en las casas.

El Doble no muere con el cuerpo y ésa sería la explicación de los fantasmas y los aparecidos, así como la raíz de la necromancia. El Doble es capaz de transformarse y ése sería el origen de las historias de hombres lobo y de las metamorfosis en animales, de uno mismo o de otro. El Doble es independiente en cuanto el cuerpo descansa, y sale a dedicarse a sus ocupaciones o a realizar los deseos de su poseedor y ésa sería la explicación de las peregrinaciones nocturnas y diurnas de brujas y magos, de los viajes extáticos de santos y místicos. Las almas separadas de los cuerpos tienen poderes que deben ser conciliados con las dádivas que los vivos ofrendan para reconfortarlos y aplacar sus rencores, recuerden los rituales mejicanos de las comidas en los cementerios.

LAS APORTACIONES DE BAJTIN Y DE ELIADE

Bajtin estudió el carnaval como forma de expresión popular durante la Edad Media y el Renacimiento, y halló que los mismos principios, D. Carnal y D^a Cuaresma, articulaban un amplio sistema de imágenes: serio / cómico, lo superior espiritual/ lo inferior corporal, lo cotidiano / lo festivo. Las manifestaciones del cuerpo (véase Gargantúa y Pantagruel) se asociaban pues, a lo lúdico, a las transgresiones (comer, beber, etc.), a la cultura de la plaza pública, las comilonas, los juegos dramáticos más disparatados (cf. Fellini), y que todo ello se contraponía a la cultura oficial, seria, espiritualizadora (es decir, negadora del cuerpo).

No es de extrañar, pues, que la figura clásica del **Despeluzado**, el niño que no controla su cuerpo, aparezca como primera figura chocante que, por supuesto, atrae a los niños, como tantos otros personajes infantiles (*Huckleberry* negándose a llevar zapatos). *Heidi*, *Nills Holguerson*, *Pippi* son contrapuntos que parecen estar reclamando una conciliación de estos contrarios.

Por su parte, M. Eliade desarrolló la analogía mítica cuerpo-casa-mundo. El gran historiador de las religiones entendió perfectamente que las grandes culturas y sistemas de creencias elaboraron no mitos separados sino constelaciones míticas, como la relación **serpiente-luna-aguas-mareas-mujer-toro**. Una constelación mítica no tan patente a primera vista, es la que él explica en su libro "Lo sagrado y lo profano", y se refiere a las representaciones cuerpo-casa-mundo. En la cultura oriental sí son patentes las correspondencias, en la cultura occidental es precisamente en la literatura infantil donde encontramos los ejemplos más evidentes, como veremos más adelante.

IMÁGENES DEL DOBLE EN LA LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL

En la literatura infantil hay un planteamiento más lúdico, una visión abierta: es lo que podemos llamar el cuerpo cambiante.

Veamos algunos casos: en Alicia, el cuerpo de la protagonista se agranda o se reduce cuando toma una galleta, eso sólo es posible en el mundo alternativo, en el País de las Maravillas, sus flujos corporales influyen sobre el mundo, como ocurre en el mito (historias de mares surgidos de las lágrimas de un dios): por ejemplo, sus lágrimas forman un mar. Es decir, su cuerpo, su casa y el mundo interactúan. También en Gulliver su cuerpo parece transformarse según el espacio al que llega, y, a tenor de esto, cambia toda la perspectiva.

Por su parte, el Bastián de *La Historia Interminable*, de ser un niño gordo y acomplejado, se va transformando, al pasar a Fantasía, en un héroe salvador, aunque incurre en los clásicos "pecados del héroe" (por ej., los celos con Atreyu, o cómo se deja seducir por Xayide y el Auryñ). En todo caso, Bastián se regenera con D^a Aviola y, lo que más interesa, entra en La Casa del Cambio antes de llegar al Agua de la Vida, que es el episodio final. La Casa del Cambio es una casa abierta, diríamos hoy "inteligente", pues se adapta y moldea a la persona. Vemos, pues, que Bastián, al final de la obra, ha cambiado a la par que la casa, Fantasía (el mundo alternativo, salvado) y el mundo real.

En resumen, lo más llamativo de estos casos es que su cuerpo tiene un tamaño cambiante, y, en consonancia con ello, también varía el tamaño de la casa o del mundo en el que habitan. La interrelación es tal que, como en Gulliver, no sabemos si es un gigante o es que los liliputienses son en verdad unos enanos, es decir, que nos sitúan muy bien en el tema de la perspectiva, del relativismo, de la percepción del mundo desde distintas escalas, igual que, como veremos en la Casa del Cambio de Bastián, la casa se achica o agranda para que el habitante la vaya percibiendo como un niño pequeño o enano, como un niño mayor, un gigante, etc..

EL DOBLE COMO ALMA EXTERNALIZADA

Hay cuentos donde el gigante tiene su alma en forma de huevo, pájaro, etc., en otro sitio, por eso es indestructible. Para encontrar su alma, es decir, para matarlo, el héroe debe descubrir dónde se encuentra y viajar a parajes lejanos. Por tanto el gigante puede desdoblarse, estar en dos sitios, lo cual nos recuerda a las acusaciones que se vertían contra las brujas medievales, por ejemplo, la leyenda de San Germán habla de cómo descubrió a varios brujos que estaban cenando con él al mandarlos a buscar a sus casas y ver que "también" estaban en sus camas durmiendo.

EL DOBLE COMO AGRESOR O MONSTRUO

En los cuentos infantiles el motivo más clásico donde se representa el doble es el encantamiento, es decir, los cuentos que Bettelheim llama del ciclo animal-novio o animal-novia, El Rey Rana, La Bella y la Bestia, etc., donde hay siempre un esposo o novio encantado, es decir, con una forma monstruosa o de animal. Curiosamente, esa forma monstruosa se asocia al sueño o a la noche, y es la pareja la que, al violar el tabú, lo descubre. Por un lado tenemos que los cuentos apenas hablan del origen del hechizo, y que a menudo se alude simplemente a una maldición o algo similar.

Bettelheim captó perfectamente que el monstruo no es sino el doble, la identidad oculta del príncipe, que uno y otro son la misma persona en dos fases (vigilia/ sueño), sólo que la reconciliación en los cuentos sólo viene de que una tercera persona haga conciliables estos dos contrarios (desencantamiento), porque la

percepción del doble es peligrosa, y suele llevar a la locura o la muerte (si ves el doble, dicen muchos cuentos y leyendas, como el entierro de uno mismo, o ver la Santa Compañía) es una señal funesta, premonitoria de la propia muerte. En este sentido, el doble adopta la forma y conducta típica de un Agresor, por eso hay que explicar que no es culpa del héroe sino que ha sido encantado.

EL DOBLE COMO ANIMAL

Acabamos de ver que la forma normal de monstruo es la de animal horrible, es decir, animal imaginario, no obstante, también aparece el animal como doble en otras leyendas donde no se habla de encantamiento, tales como la del Ratón Pérez, que viene a ser un vestigio de las creencias totémicas, como lo es el cuervo en ciertos mitos nórdicos, acompañando a los dioses.

Los niños prefieren como Doble la forma de ANIMAL, es decir, el animal encarna perfectamente la idea del "otro", de lo que atrae al niño por sus poderes, fuerza, libertad, etc.. Además, la diferencia entre animal real y animal imaginario es muy débil según el folklore, de lobo se pasa a hombre lobo, de serpiente a dragón, de depredador a monstruo... por eso, los BESTIARIOS han constituido una fuente de imaginación permanente. También entre los jóvenes hay un gran interés por los temas de hombres lobos ("Un hombre lobo americano en París) o por supuesto, las historias de vampiros (Drácula). En resumen, niños y jóvenes se aprovechan de las fábulas pero también de las leyendas de animales imaginarios surten de modelos de dobles: una veces positivos, Nilss Holgersson y sus ocas, y otras veces más negativos, como el clásico cuento de Caperucita.

DOBLES DEL FOLKLORE ESPECÍFICO INFANTIL Y DE LAS LEYENDAS JUVENILES CONTEMPORÁNEAS (ESPANTOS INFANTILES Y PSICÓPATAS, ASUSTAJÓVENES)

Un amplio grupo de animales o monstruos se relacionan con niños o jóvenes especialmente en el sentido de darles miedo o causarles pánico: es la figura folklórico del COCO o los asesinos del cine *teen*, como Freddy Krugger. En el caso de los jóvenes, en la literatura fantástica, de terror y de ciencia ficción (son tres

subgéneros especialmente vinculados), hay un rebrotamiento de este tema del "asustaniños".

Es como si los jóvenes pasaran una segunda infancia, y que la aparición del doble se vinculara igualmente al periodo de la noche, el sueño o las pesadillas, como Pesadilla en Elme Street o Leyenda Urbana, o Sé lo que hicisteis el último verano, ligado sin duda a las leyendas contemporáneas de los asesinos en serie o **psicokillers**, no en vano Hannibal Lecter y otros psicópatas persiguen normalmente a jóvenes.

Ojo: también hay otros dobles específicamente infantiles que no infunden miedo sino lo contrario: el ratón Pérez, y por qué esos seres mágicos que traen regalos y los dejan en las casas, aunque también aquí tenemos la doble tradición, la dulce o rosa de Santa Klaus o los Reyes Magos, y la otra de las brujas que vuelan por las noches y se meten en las casas y también dejan cosas en función de lo que se les deje a ellas, como Abunda, la diosa de las brujas.

EL DOBLE COMO DISFRAZ O MÁSCARA.

A menudo el doble se materializa a partir de un elemento concreto desencadenante, como es la máscara o disfraz, como se ve en la moderna literatura de imaginación (Batman, Superman, El hombre enmascarado, Lee Falk), pero también en los mitos clásicos, donde la metamorfosis es un motivo usual: Ulises se disfraza de viejo para ganar a los pretendientes, o Júpiter de mil formas para seducir.

También son héroes conocidos que se disfrazan Fantomas, El Zorro, etc. y, como ocurre con el Coco, según lo que decía Lorca, lo que más desconcierta es esa ocultación, esa forma borrosa, el miedo a lo desconocido, pues, tal como ocurre en la leyenda becqueriana "La Cruz del Diablo", siempre hay la posibilidad de que tras la máscara (el caballero maléfico vestido todo de armadura) no "haya nada", y eso es lo que aterroriza. El mejor disfraz es la invisibilidad, el Hombre Invisible, película en cartelera hoy.

EL DOBLE COMO MÁQUINA O AUTÓMATA

El ya aludido Ziolkowski, al estudiar el caso de las **imágenes animadas**, pone de relieve que ya los griegos crearon artilugios para hacer que las imágenes de los dioses se movieran, y en la Edad Media hay una amplia tradición de relojes y autómatas.

En el cuento *Olimpia* de Hoffman el personaje femenino parece una mujer pero en realidad es un muñeco, y esa indeterminación es lo que crea la sensación de lo siniestro. El Golem es una leyenda judía que habla de un autómata que crea un rabino para defenderse de sus perseguidores, es una forma sin alma que adquiere voluntad propia, y por eso se hace siniestro e inquietante. La leyenda del Golem influyó sobre Frankenstein, y éste a su vez sobre los robots, cyborgs, los zombies, etc.. Se trata de un doble deshumanizado, destructivo, que encarna las peores pesadillas: como en La Noche de los Muertos Vivientes. Tampoco es casual que, en cuanto al tema de los juguetes, hayamos pasado de dobles o autómatas "buenos" (Pinocho) a otros malos y grotescos ("El muñeco diabólico").

EL DOBLE COMO AYUDANTE, GUÍA O ESPÍRITU GUARDIÁN

También aparece en los cuentos el doble como la imagen del Ayudante, es decir, el espíritu que nos acompaña, asesora o guía. Siguiendo a Jung, el héroe masculino encuentra su parte femenina, que Jung llama ánima, en formas del folklore como hadas, damas protectoras, etc..

Nótese que el doble tiene una fuerza ambivalente: como en Rayo de Luna o en las sirenas del episodio de La Odisea, seguir al hada puede llevar a la perdición, no siempre es positivo. La ley que rige aquí es la de la compensación: el héroe guerrero "ve" un ánima femenina angelical. Por supuesto, también está la imagen del hada madrina, ángel de la guarda.

EL DOBLE COMO SUSTITUTO PATERNO, CAMARADA O AMIGO IMAGINARIO

En el folklore se ve la figura de un doble protector, en el cuento de "Las Hilanderas" o en "Cenicienta" cuando ante la ausencia de la madre, aparece un

personaje en funciones de tutela del héroe/heroína, son las hadas madrinas, lo que Thompson llama ayudantes sobrenaturales.

En la literatura juvenil aún es más claro. Emilio Pascual, por su parte, ha insistido en la relación de muchas novelas de aventuras con el tema de la orfandad, por ejemplo, en la relación entre Jim Hawkins y John Silver el Largo, quien no es un simple delincuente sino un modelo para el adolescente que se está formando, entre ellos hay una gran empatía y simpatía. Por supuesto, en los dos casos es una figura compensatoria, que, ciertamente, equivale en gran medida a los ayudantes o espíritus guardianes antes mencionados, o al papel de los animales agradecidos de Propp, pero con este componente de fijación paterna o materna que crea un vínculo especial, mientras que el ayudante clásico no suele tener este vínculo afectivo tan desarrollado, su papel se limita a darle algo.

Hay parejas en la literatura juvenil que encarnan esta visión de personalidades que se complementan o bien que se repelen: que se repelen y destruyen mutuamente, Dr. Jekyll y Mr Hyde, Peter Pan y Capitán Garfio ... Que se complementan; tendríamos Geppeto y Pinocho. En el caso de Bastián y Atreyu, Atreyu viene a ser el doble imaginario de Bastián, generoso, agraciado, valiente... Aquí vemos cómo los camaradas son en cierto modo formas de una identidad múltiple que se complementan.

Ahora bien, hay casos en que esta réplica o disociación no es aceptada sino rechazada de plano: es el caso de las posesiones diabólicas, que se explican siempre como la intrusión de un espíritu externo; en cambio, la psiquiatría actual -el caso del Estrangulador de Bostón- lo explica simplemente como una enfermedad mental.

EL DOBLE COMO SOMBRA Y COMO IMAGEN. EJEMPLOS EN LA LITERATURA JUVENIL

Desde las sombras del Hades en La Odisea, que también son muertos, son figuras disminuidas en su voluntad, que actúan de forma mecánica como los autómatas, un poco como los vampiros, en su necesidad de sangre o de otras cosas. Lejos de ser felices o poderosos, las sombras de los difuntos ante las que Ulises

sacrifica un cordero para preguntarles cosas son eso, meras formas evanescentes, espectros lastimosos, como el padre de Hamlet.

En toda la literatura fantástica la idea del doble se plasma a menudo como imagen, bien borrosa, en ese caso, tenemos la idea de la sombra, o bien con ciertos perfiles, en forma de retrato, escultura, etc.. Como sombra tenemos un cuento de Andersen que se llama concretamente "La sombra", el doble de un sabio adquiere independencia total y lo suplanta. La pérdida de la sombra es un tema muy recurrente, lo trata Berceo en la leyenda de Teófilo, y por supuesto en literatura infantil tenemos a Peter Pan, donde la sombra se le rebela.

Las sombras de ultratumba también tienen un amplio papel en la literatura fantástica: así, en El Beso de Bécquerla estatua castiga al francés profanador, y en Maese Pérez el Organista, otra leyenda suya, el doble de ultratumba sigue tocando el órgano. También tenemos el caso de retratos que hacen el papel de dobles, tenemos el caso archiconocido de la obra de Oscar Wilde, "El retrato de Dorian Grey". Otros ejemplos serían: "Los elixires del diablo" de Hoffman, o "El retrato oval" de Poe, donde los propios personajes salen de los retratos.

A modo de ejemplos de estas imágenes en clásicos infantiles y juveniles, podemos citar el caso de El mago de Oz. Como sabemos, esta obra es singularmente interesante porque, a diferencia de Alicia, no parte de un espejo o un motivo mítico sino de tradiciones locales, de los tornados de Kansas, y ése es el arranque para encontrar el país de Oz, una réplica, como diría Bettelheim, de sus miedos y conflictos. Dorothy y sus tres compañeros imaginarios positivos, que encarnan la fuerza, la inteligencia y el sentimiento, más la parte negativa (la bruja), aunque también considerar al propio Mago de Oz como su doble, como la parte masculina de su personalidad, que Jung llamó animus, y además tenemos la figura emblemática del perro que la acompaña siempre, que es su doble infantil y más frágil. Según esto, las distintas figuraciones son plasmaciones de su doble, que ocurren justamente en el mundo alternativo, en el País de Oz

Christine Noslinger tiene un librito fantástico, El Fantasma de la Guarda, que sintetiza perfectamente la visión del doble, desmitificada para los niños: Nasti, que es una niña medrosa, ante fenómenos raros en su casa (la televisión se apaga sola, se oyen voces, etc.) descubre que tiene un "fantasma de la guarda", esto es, Nostlinger

ha hecho una síntesis de las tradiciones folklóricas ,y en la línea de los libros desmitificadores de monstruos, ha cogido sus rasgos y los fundido en un personaje, mezcla de *poltersgeist*, duende casero, fantasma y ángel custodio, y ha hecho que dialogue con la niña. Es decir, lo siniestro está, al igual que por ejemplo en Marcelino Pan y Vino (la estatua animada que está en el desván y que le habla al niño), lo que pasa que, como ocurre en Andersen, el niño tiene una percepción abierta y valiente de la realidad y "puede" con ella. En esta misma línea de revitalización de historias de fondo folklórico, Gina Ruck Pauquet escribe *Nuevas historias del duende*, donde asistimos a nuevas aventuras de estos personajes.

Del mismo modo, en sagas de gran éxito, como *Terramar* de Ursula Le Guin, aparece el personaje principal, Ged, con su sombra como presencia siniestra y principal enemigo.

IMÁGENES DEL CAMBIO O LA TRANSICIÓN DE UNA PERSONALIDAD A OTRA

El sueño, el disfraz o máscara, los lugares para cambiar de umbral (el espejo, pozo, el desván..), otros medios (el elixir, *Dr. Jekyll y Mr. Hyde*). Por centrarnos en un tema, el espejo, al igual que el puente o el pozo, es un medium o umbral al otro mundo, de ahí que Alicia lo utilice como pasadizo al país de Fantasía. Lewis Carroll dice que "detrás del espejo" se invierte la realidad cotidiana y al traspasarlo se puede infringir las leyes de la lógica.

Veamos algunos otros espejos famosos: el espejo de Blancanieves, auténtica bola de cristal donde la madrastra busca la clarividencia; en *La Bella y la Bestia*; en el Fausto de Goethe; en *El espejo de la tía Margarita*, de Walter Scott; en *El último reflejo* de Hoffman, o en Hermann Hesse, "El Lobo Estepario". Sobre tabúes, recuerde la idea de que los vampiros no se reflejan en los espejos, al carecer de cuerpo.

C. FANTÁSTICO POÉTICO Y TEATRAL

La relación de lo bello y lo siniestro/fantástico ha sido puesta en evidencia por los estudios de E. Trías, y, por otro lado, no se puede olvidar un hecho sintomático. *Peter Pan* fue concebida en primer lugar como una obra de teatro. Por tanto, la afinidad de lo fantástico no es sólo con lo narrativo sino con la esencialidad

de lo poético (las imágenes que implican una visión desautomatizada de la realidad, como querían los formalistas rusos) y una visión igualmente poética y dramatizada, al modo lorquiana, de los conflictos que se entablan en la imaginación, ya sea infantil, literaria o folklórica.

A este respecto, la función escenográfica o ritual del marco de la fábula (por ejemplo, las ruinas, castillos o casas tétricas del cuento gótico) o el uso de los diálogos en ciertos géneros fantásticos, revelan que estos géneros no están tan distantes como pudiera parecer.

3.2 LITERATURA DE TERROR

No todo el mundo tiene la misma idea de qué es lo fantástico y el terror, de hechos, muchos ven el terror como una parte de lo fantástico. Si la literatura no sólo trata de lo real sino de lo que imaginamos, entonces será fantástico será todo lo que se desvíe de lo "normal", por ejemplo, los monstruos o los vampiros.

LA MEMORIA COLECTIVA

Los mitos, las leyendas y los cuentos (por ej., Hércules) son narraciones tradicionales, es decir, que vienen de culturas muy antiguas y en su origen fueron transmitidas por vía oral, aunque luego las encontramos en forma escrita o literaria, como ocurre con la Iliada de Homero. Y, más modernamente, de la palabra oral y escrita han saltado al cómic, cine, televisión, videojuegos...

Estas historias recogen, pues, la experiencia colectiva de la humanidad, vienen a ser como un granero para la literatura en general y, en particular, para la literatura fantástica y/o para la literatura infantil y juvenil. Por eso, muchos autores se han inspirado en estos mitos y leyendas para escribir sus obras, como ocurre por ejemplo con las historias del rey Arturo, el Señor de los Anillos, Eragon y otras sagas donde intervienen magos, guerreros, dragones...

UN AMPLIO UNIVERSO TEMÁTICO

Se pueden reconocer esas historias identificando algunos de los temas, personajes y argumentos universales (arquetipos). Se pueden sugerir algunos: ánimas, aparecidos y fantasmas; astros y planetas; buque fantasma; sirenas, tritones y otros espíritus acuáticos.; procesiones de difuntos, el cazador negro; espantos y asustaniños , como el coco, diablos, etc..; damas blancas y otras visiones; duendes y trasgos, poltergeist. ratón perez.; espacios y tiempos mágicos; purgatorios y paraísos; simas y pozos; fin del mundo, leyendas milenaristas y apocalípticas; fantaciencia y fantasía épica: héroes galácticos, máquinas y robots; gigantes, ogros y cíclopes; gnomos, trasgos y otros seres mitológicos; hadas y brujas; seres de fuerza extraordinaria, Hércules, Juan sin miedo; Islas legendarias; iniciados y ocultistas. alquimistas y templarios. el grial; leyendas piadosas; leyendas de monstruos; hombres-lobo y otras bestias; monstruos y seres de lagos, ríos y fuentes; serpientes y culebras; mujer-serpiente, melusina y otros matrimonios sobrenaturales; mansiones y monumentos; tesoros y prodigios; espíritus aéreos; cíclopes; paladines y matadores de dragones; regalos sobrenaturales; leyendas de persecuciones y mártires. reyes y príncipes; minotauro; tributos de doncellas y otras leyendas de raptos y abducciones ; descenso a los infiernos; leyendas urbanas, aliens y ovnis. los hombres de negro; vampiros y autómatas. el golem frankenstein y drácula ; robots, autómatas.

¿UNA LITERATURA PARA TEMBLAR O TAMBIÉN PARA PENSAR?

Se puede hacer una interpretación literal o ingenua de estos personajes y sus historias, por ejemplo, el vampiro que chupa la sangre o se convierte en murciélago; también puedes probar a encontrar algunos símbolos sencillos. Por ejemplo, los escenarios de los cuentos góticos son casas o castillos donde se prueba al héroe, quien más autocontrol tiene, vence al miedo.

Lo mismo pasa con los monstruos, asesinos, robots y otros seres extraordinarios: no siempre son malos, a veces sólo encarnan los miedos, la parte oscura de una persona (Dr Jekyll y Mr. Hyde) o de la colectividad (Godzilla).

ALGUNOS AUTORES

Xavier Docampo, Alvaro Cunqueiro, E.A. Poe, Mary Shelley, Cortázar, Angela Sommer-Bodenburg , Fernán Caballero, Conan Doyle, Emily Vronte, Jordi Sierra i

Fabra , King, Lord Dunsany, Stevenson, Bram toker, Lovecraft, Ana María Shua, Luis Matilla, Zorrilla, Oscar Wilde, Polidori, Anne Rice, Lucía Laragione , R. L. Stine , Graciela Montes, Nancy Holder, Italo Calvino, Ricardo Mariño, Henry James, Artemis Fowl, Maite Carranza.

Algunas antologías: Cuentos Clasificados T (Cántaro), Dedos en la nuca (SM), Relatos de Fantasmas (Vicens-Vives)...

EL CUENTO GÓTICO, “PADRE DEL TERROR”

El cuento gótico y sus elementos más comunes (como fantasmas, los caserones o castillos, etc) aparecen ya en El castillo de Otranto, de Horace Walpole (1765); aunque se inspira en el Romanticismo (con su gusto por lo macabro, las ruinas, los cementerios...) en realidad el cuento gótico ha marcado gran parte de la literatura de terror.

CONTAMINACIONES DEL TERROR Y LOS OTROS GÉNEROS

El terror moderno tiene elementos más psicológicos, detectivescos, humorísticos, etc. Hay que tener en cuenta que los límites entre los géneros no siempre están claros: en muchas historias lo fantástico, la ciencia ficción y el terror están mezclados, como en el Horror Cósmico de los Mitos de Cthulhu de Lovecraft

FUENTES Y ARQUETIPOS DEL TERROR: IMAGINARIO FOLKLÓRICO E IMAGINARIO LITERARIO

Vamos a intentar aunar dos visiones: una, la literaria y otra, la mítico-antropológica, entendiendo que en la literatura fantástica, por sus especiales características, confluyen ambas. Como explica ZIOLKOWSKI a propósito del motivo de la estatua animada o del cuadro que cobra vida, el terror es el arte de hacer presente lo pre-sentido, lo que forma parte de eso que E. SÁBATO llama los

“fantasmas del escritor”, y que, más sencillamente, se refiere también a los propios fantasmas y fobias de la humanidad, en suma, el imaginario colectivo.

Siendo un sentimiento universal, sin embargo, la geografía del terror tiene sus propios continentes, países y enclaves singulares, como ocurre con el resto de la literatura. Preguntarnos si existe una singularidad del terror en las manifestaciones folklóricas y literarias digamos ibéricas (o, en un área cultural mayor, mediterráneas) sólo tiene sentido si las comparamos con las de otras áreas culturales, en especial, la que parece haber capitalizado el género, la anglosajona.

Ello nos llevará, por descontando, a dos tipos de cuestiones: a) la aplicación de criterios de literatura comparada, b) la aplicación de nociones como la de intertextualidad, a fin de distinguir, en lo posible, lo autóctono de lo imitativo (por ejemplo, discernir si el concepto macabro de “Las Noches Lúgubres” de Cadalso es sólo una simple recepción o influencia literaria).

Nuestra hipótesis, por lo demás, se asienta en varios principios:

a) el folklore europeo e ibérico en particular está lleno de amplísimos referentes al terror, que hunden sus raíces en mitologías antiguas, singularmente la romana, y que explican el larguísimo listado de “asustadores”, entes, duendes, fantasmas, espectros, etc.

b) que dicho sedimento ha engendrado unos temas comunes donde lo escatológico y lo mundano se interpenetran, por ejemplo, las ánimas se hacen presentes y familiares, lo cual le aleja del modelo de OTTO del “mysterium tremendum” y del espanto connatural al cuento gótico: aunque asustan o conmueven, no llegan a ese desquiciamiento del cuento anglosajón, son digamos figuras más “llevaderas”. De ahí al realismo mágico-costumbrista de CUNQUEIRO, o al humor del cuento popular “Juan sin miedo”, o a la forma mexicana de celebrar la muerte -tan hispana, tan a lo Celestina, sólo hay un paso.

c) Que estas actitudes explican que historias donde lo siniestro, en el sentido junguiano, es fundamental -como Marcelino Pan y Vino- no se decanten en el caso de España por la vertiente de Lovecraft sino más bien por un tratamiento becqueriano, donde el terror, aun el más terrible, encuentra al final un orden, un centro.

d) Que estos motivos, como parte de un imaginario persistente, recalcan una y otra vez en la sensibilidad de los escritores iberoamericanos, y no podemos dejar de citar los casos de Borges o Cortázar: los laberintos borgianos o la casa

tomada de Cortázar son más que motivos folklóricos, pues están llenos de inquietantes metáforas y referencias metafísicas, pero, en uno y otro caso, se apartan bastante del modelo anglosajón de casas góticas chirriantes (por ej, el último filme de éxito, "La guarida") y terminan, por otra vía más compleja, hablando de lo que de verdad parece interesarle al alma hispana: no de cómo de caótico u horrible es ese ultramundo o de los monstruos que nos aguardan, sino de nuestra propia percepción, de nuestra perplejidad o inseguridad, pues, como Juan sin Miedo, los relatos borgianos intentan ante todo captar el asombro del mundo o de todos los mundos que con nuestra razón o locura podamos soñar. Borges lo dice en uno de sus textos:

Uno de los hábitos de la mente es la invención de imaginaciones horribles. Ha inventado el Infierno, ha inventado la predestinación al Infierno, ha imaginado las ideas platónicas, la quimera, la esfinge, los anormales números transfinitos (donde la parte no es menos copiosa que el todo), las máscaras, los espejos, las óperas, la teratológica Trinidad: el Padre, el Hijo y el Espectro insoluble, articulados en un solo organismo... Yo he procurado rescatar del olvido un horror subalterno: la vasta Biblioteca contradictoria, cuyos desiertos verticales de libros corren el incesante albur de cambiarse en otros y que todo lo afirman, lo niegan y lo confunden como una divinidad que delira. Lewis CARROLL ...observa en la segunda parte de la extraordinaria novela onírica Sylvie and Bruno -año 1893- que siendo limitado el número de palabras que comprende un idioma, lo es asimismo el de sus combinaciones posibles o sea el de sus libros. "Muy pronto -dice- los literatos no se preguntarán, '¿qué libro escribiré?', sino '¿cuál libro?' "Lasswitz, animado por Fechner, imagina la Biblioteca Total. Publica su invención en el tomo de relatos fantásticos Traumkristalle." La Biblioteca Total

Por supuesto, con esta idea de la biblioteca total o del juego de los espejos, Borges ha dado una dimensión intelectual y, si se quiere, escéptica en el fondo, a la literatura de terror que explicaría, a nuestro juicio, las connotaciones propias del género en el ámbito hispánico, y sus derivaciones hacia lo moralizante (Zorrilla), lo metafísico, lo costumbrista, lo cómic o lo efectista/kitsch (los últimos filmes de serie B, al estilo de Paul Naschy), porque en el fondo, como los relatos de apariciones o vírgenes, tendrían siempre una finalidad apologética, ilustrar o defender una visión del mundo, por supuesto, ordenada al fin y al cabo (Borges insiste en que no importa

tanto que el centro de ese orden sea Dios o el diablo, pero que tenga un orden, porque lo insoportable para él es que el universo no tenga centro alguno, es decir, no tenga sentido o raíz).

EL TERROR COMO PERCEPCIÓN DE LO SAGRADO/INQUIETANTE/ SINIESTRO

Naturalmente, donde aparece más clara la formación del mundo a partir del Caos primordial es en la Teogonía de Hesíodo, siglos más tarde, bien adornada por Ovidio. Uno de los centros del mundo de primera importancia es el que constituyen pueblos y ciudades. Fundar un cosmos es vivir en un centro ordenado, y este centro pueden constituirlo las casas, los árboles o, entre otras cosas, las ciudades. La ciudad se constituye en fundamento de la vida sacra. Y no creo hacer una hipótesis falaz si pienso que la polis griega pudo ser, en un principio, este fundamento. Pero, ¿qué es el fundamento? Permítaseme una hipótesis más atrevida que la anterior. Los filósofos griegos quisieron encontrar la sustancia del mundo, y la sustancia es aquello que sostiene; y aquello que sostiene es algo, por lo menos en sus inicios, de orden sagrado. Así, ciudad y sustancia admitirían y acaso necesitarían de un fundamento sacro. Mucho de sagrado tiene el periplo de Ulises, un periplo que exige la existencia de un centro y un destino. Espacio y tiempo son sagrados y el tiempo sagrado suele ser el de los cielos que renuevan el universo, en el mundo de los aztecas, de los mayas, pero también de los griegos si queremos acordarnos de Heráclito y su centro sagrado constituido por el logos. Por otra parte, pensadores mucho más sistemáticos y argumentadores como Aristóteles creían que el movimiento circular de las esferas era sagrado, como antes lo habían pensado los pitagóricos y --no haya aquí sorpresa-- el eterno retorno que en la segunda mitad del siglo XIX recupera Nietzsche. Se trata de crear un cosmos y, al mismo tiempo, de renovarlo en el curso de algún año: espacio y tiempo circular se apoyan mutuamente. Lo cual no significa, ni mucho menos, que toda religión implique un tiempo cíclico. Incluso en pueblos arcaicos --¿hasta qué punto arcaicos?-- puede pensarse en un tiempo, lineal, el del *in illo tempore*, el del "érase una vez" de los cuentos, leyendas y leyes.

Hasta aquí las interpretaciones de Eliade y algunas de mi cosecha. Veamos qué tiene que decirnos acerca de lo sagrado Rudolf Otto en *Das Heilige* (Lo santo).

EL TERROR Y SUS FUENTES FOLKLÓRICAS

La literatura tradicional se vincula a unos valores (los de la comunidad de origen) y a unos códigos (la cultura memorial). En la tradición siempre ha habido una dinámica entre conservación y actualización del material folklórico. Su mundo es todavía describible, y lo hacen los etnógrafos actualmente cuando describen a una comunidad y el valor que tiene la palabra en la misma (los dogones).

La literatura, y en particular la infantil, se caracteriza en seguida por su capacidad de trascender un contexto concreto o cercano, y de crear su propia tradición, maestros y géneros en continua renovación, ya que en ésta lo que se valora es la originalidad y la individualidad. Por ejemplo, si nos referimos a un tema concreto, los vampiros, en la vertiente literaria destacar la inmortal obra Drácula, pieza clave del género, pasando por sus antecesores ("El Vampiro" de Polidori, "Carmilla" de Fanú, etc.) hasta llegar a sus herederos (la fascinante "Soy leyenda" de Richard Matheson, o las "Crónicas vampíricas" de Anne Rice). Todas ellas son hitos de una tradición literaria específica, distinta en gran medida de la folklórica, como bien saben los rumanos, molestos con la versión de B. Stocker sobre su héroe nacional. En efectos, los folkloristas y otros estudiosos también hallan leyendas europeas de vampiros, y, en esta vertiente mítico-antropológica se agruparían tanto estas recopilaciones folklóricas como los estudios, del tipo "Tratado sobre los vampiros" de A. Calmet, y otros libros sobre vampiros, hombres lobo, etc. Por citar un ejemplo llamativo, los vampiros griegos poco tienen que ver con el modelo romántico, pueden vivir a la luz del día, etc. Por tanto, la imaginación popular y la literaria son carriles paralelos que unas veces convergen y otras divergen, según los casos.

Por lo demás, lo propio de la literatura tradicional es que se almacena en la memoria y se transmite oralmente. El transmisor lo que hace al contar un cuento es tratar de recuperar el texto que tiene en la memoria; en la manera de guardarlo y, luego, de ejecutarlo es donde se producen las variaciones o variantes. Así pues, lo propio de la literatura tradicional en su marco más simple es su relación con lo que se ha llamado la "cultura memorial".

Por poner un ejemplo, en relación con las narraciones de terror, lo que describen los etnógrafos son escenas en que un contador de cuentos relata historias

de fantasmas o de aparecidos que forman parte del repertorio de historias que tiene almacenada en su cabeza, y que se cuentan en situaciones precisas (al caer la noche, en un marco ritual...) y para comunicar creencias y valores concretos importantes para esa comunidad, es decir, vemos que el terror se relaciona con miedos o tabúes, o que tienen sentido dentro de experiencias concretas, como los ritos de iniciación, los espectros no son simple *asustaniños*, no busca sólo un efecto más o menos *kitsch* sino que forman parte de un conocimiento.

Por otra parte, las descripciones de estos ambientes por parte de etnógrafos insisten en el carácter ritual, esto es, en el marco expectante, la reunión en torno a la lumbre, la oscuridad o el silencio de la selva como elementos que aseguraban una semiosis adecuada del misterio, hoy casi imposible si tratamos de imaginar esa misma historia en un marco banal. En cambio, el escritor sólo tiene el propio poder del lenguaje para trasladar toda esta atmósfera de misterio.

En todo caso, el terror es una experiencia con el numen, con lo sagrado y el pavor o estremecimiento que impone su presencia (OTTO), al modo en que la Biblia lo describe. Las criaturas mitológicas o maravillosas pertenecen al mismo plano de realidad, están ahí fuera, acechando.

En las comunidades salvajes la tradición oral es el cauce principal pero en Europa se emplea la escritura para consignar todos los acontecimientos cuyo interés sobrepasaba el de la pura anécdota. La lengua escrita es siempre más exacta y fría que la producción oral espontánea y es difícil de traducir en ella ciertas sensaciones que sí son fáciles de ver en un relato oral escenificado. El escritor es distinto del cuentacuentos. A partir de la Escritura y de la Tradición Literaria se produce un proceso de contaminaciones e interferencias: los escritores cultos, desde D. Juan Manuel, usan materiales folklóricos, pero le aportan la individualidad, la originalidad, el estilo.

Se toman prestados elementos de la narrativa folklórica para adaptarlos a la mentalidad del recopilador, su época, modas, etc. Así, Perrault compone siguiendo gustos del Barroco los cuentos que oye a su nodriza, y Mme. Leprince de Beaumont los adapta a los gustos cortesanos.

Como explica SORIANO, la confusión entre historia para niños e historia popular se basa en la ecuación niño/pueblo = ignorancia, credulidad, facilidad para lo maravilloso (psicología evolutiva). En todo caso, el escritor actúa ya no identificándose con la comunidad de origen de esa tradición sino con la comunidad a la que vive y para la que escribe, y, especialmente, pensando en los gustos de sus lectores, editores (Perrault, Grimm, Andersen), aplicando una serie de filtros morales y estéticos.

Pero, además, no es sólo que el escritor al adaptar o retocar cambie, en poco o en mucho la tradición, es que también el propio niño, al apropiarse de un texto o de una canción, tiende a darle un sentido "sui generis", por ejemplo, las formas del absurdo (las nursery rhimes y otras canciones infantiles), y, en esa medida, tiende a inmovilizar la tradición, a des-tradicionalizar los textos que ya ni son libres de evolucionar ni están atados a una comunidad concreta.

Es decir, tanto los escritores como los receptores (especialmente, los niños) releen y se apropian del folklore, y renuevan no sólo los estereotipos sino también la forma, por ejemplo pasando de lo feérico a lo fantástico (VAX) o mezclando de forma rodariana los cuentos populares con ovnis o cualquier otra clase de elementos actuales. Con ello, la poética de la narración al modo en que la define W. BENJAMIN cambia sustancialmente de significado, en el sentido por ejemplo de introducir lo banal más que solamente las experiencias primordiales o conflictos primarios de que habla Benjamin y F. Savater. Por consiguiente, en el acercamiento del autor al folklore pasaría lo mismo que en el folklore infantil respecto a la tradición de los adultos, se asimila para darle una función nueva, aunque los contenidos aparenten ser los mismos.

IMAGINARIO POPULAR Y EL IMAGINARIO INFANTIL. ASUSTANIÑOS Y PERSONIFICACIONES QUE INFUNDEN MIEDO

Así pues, tanto en lo relativo al imaginario popular como al infantil, el terror (en el ámbito europeo y en su significado literario) se polarizó en seguida en varios sentidos: la ilustración racionalista que desdeñaba las viejas "consejas"; la iconología cristiana, que mantenía las criaturas y leyendas precristianas pero supeditadas a sus valores, por no hablar del oscurantismo de la Inquisición, que usa dichas

manifestaciones populares como medio de control; la exaltación romántica que ideó el cuento gótico y otras escenografías más o menos truculentos. Todas ellas terminaron en un uso abusivo de la tradición, pero ciertamente interesante, porque han servido para perpetuarla: los ilustrados, porque al construir sus “antilegendas” tenían en cuenta punto por punto lo que decía, por ejemplo, la leyenda del hombre-pepe; la iconografía cristiana, porque a través de sus santos y milagros han perpetuado multitud de tipos folklóricos, y los románticos, porque, pese a sus excesos, volcaron sus cuidados en preservar todo este caudal de saberes que es la comunidad popular.

En el caso de la península, los personajes terroríficos ibéricos son sumamente variados y sugerentes y forman un patrimonio riquísimo, y se conocen como “espantos” o asustadores hispanos.

Así, las fuerzas mágicas o maravillosas ligadas al mundo de los espíritus y/o de los difuntos son objeto de toda clase de rituales en todas las culturas folklóricas del mundo. Las representaciones **teriomórficas** o aquellas que insisten en los elementos misteriosos de su caracterización, es decir, que tienen una fisonomía bien grotesca o extravagante o bien desconocida y, se supone, espeluznante, han servido siempre como contrapunto de otras representaciones sobrenaturales, pero de un mundo conocido, “ordenado” (cosmos/caos), como los ángeles o los santos.

Las carantoñas y otros seres de aspecto “terrible” son equivalentes a los Bestiarios medievales, aparecen en las diversas fiestas como contrapunto a San Sebastián, la Virgen, etc. Su presencia en medio de la comunidad formaría parte, según la antropóloga María Angels ROQUE ALONSO a una especie de **ritual de aterramiento**, a un memento mori colectivo, que sin embargo se contrapesaría con las ceremonias de desafío que supone la quema de estos muñecos, parte sin duda de un viejo ritual apotropaico o de expulsión de los malos espíritus, donde la risa y el canto jugaban este papel de “espantar”.

Pues bien, esta doble *dinámica de asustar/reír, de tensión/liberación* es lo que de algún modo se escenifica en las distintas expresiones populares de las que se apropia el niño: la canción infantil, el juego o el cuento.

Risa festiva, algarabía o desparpajo como respuesta al miedo es lo que vemos en ciclos de cuentos como *Juan sin Miedo* o en muchas canciones infantiles. Por otra

parte, lo original es que el niño no conserva estos patrones folklóricos de forma pasiva sino transformando el texto tanto en su armadura como en forma conforme a su imaginación y a su sentido poético, y, en este sentido, se dice que el niño tiende a “destradicionalizar”, a fijar el texto en un sentido “sui segeneris”, que es en gran medida una “re-invencción” de la tradición, una lectura “sub specie ludi” (v.gr. la bruja novata), que tiende a fomentar el sentido autorreferente del juego, conjuro, canción (las rimas infantiles serían un buen ejemplo del final de este proceso).

DESACRALIZACIÓN Y RESACRALIZACIÓN DEL TERROR: EL KITSCH

Son los dos polos de la experiencia del siglo XX con el terror. El uso humorístico o paródico formaría parte de la primera corriente, y el uso de la mayor truculencia de maestros como S. KING o LOVECRAFT, del segundo.

En este caso, asistimos a lo que podríamos llamar el efecto kitsch: poco importa qué sentido tenga el terror, con qué creencias se vincule, qué significado tenga, lo que importa es la saturación de efectos, la truculencia que llega hasta el gore, y que en la narrativa tradicional se evitaba, porque precisamente la sangre o efectos similares no eran lo que más aparecían.

Ya hemos visto que el género de terror es objeto de todo tipo de mistificaciones, y una de ellas es darle una unidad temática y de figuración que margina las diferencias culturales, y que va en pro de un modelo de consumo del terror anglosajón.

Las relaciones entre la literatura infantil y la tradicional, o, dicho de otro modo, entra la perspectiva literaria la mítico-antropológica, son complejas pero necesarias, como dice Singer, el cuento o la imaginación popular siempre ha sido un buen grano para el “molino” de la literatura infantil. Sin embargo, debemos deslindar ambos cauces para no incurrir en los peligros que denuncia Singer, y también otros etnógrafos que descubrieron, por ejemplo, cómo los románticos “se inventaron” literalmente muchas tradiciones. En el caso concreto de España, se generan muchas leyendas falseadas sobre judíos (cf. Marciano de Hervás) que se pretende pasar por tradicionales.

La posible *invención, falsificación o sustitución de los textos tradicionales* plantea, otra vez más, la dimensión didáctica como constitutiva de la literatura infantil, y nos anima a diferenciar entre los auténticos nexos existentes entre ambas clases de literatura (por ejemplo, el punto de vista poético del niño, y el imaginario colectivo, caudal igualmente de imágenes y ensoñaciones poéticas) y los nexos artificiales que se han creado por modas. En concreto, la diferencia entre los libros de miedo para niños (los *quitamiedos*) y para jóvenes, nos ilustra bien estos flujos y reflujos de unas corrientes hacia otras: lo que para el niño es justamente el tabú, es decir, la fijación en los aspectos más inquietantes de estas historias, y la necesidad de dar un tratamiento desmitificador o humorística, en la narración de terror en boga para adolescentes, es justo lo contrario: se remitifican historias o leyendas urbanas (*The Blair Witch Project*) y se insisten en lo más morboso o truculento.

Kisch agrio o *kitsch* rosa, en ambos casos se trata de sobreimponer un efecto, lo cual choca con el enfoque distanciador y contemplativo de muchos de los estereotipos hispánicos aludidos: D. Juan interrogando a la estatua del comendador, o el Teseo borgiano preguntándose, tras matar al minotauro, por qué apenas se defendió, o *Marcelino Pan y Vino* dialogando con el cristo del desván, o tantos otros ejemplos.

3.3 CIENCIA FICCIÓN. TEMÁTICAS DE LA CIENCIA FICCIÓN: ROBOTS, AUTÓMATAS, MÁQUINAS Y MONSTRUOS

A. LA CIENCIA FICCIÓN Y SUS CORRIENTES

A nivel superficial, entendemos por Ciencia Ficción una película de robots o naves, lo cual dista bastante de la realidad. Según el propio I. Asimov, la CF es el único género literatura creado en el s. XX, toma a Verne por un simple precursor, que aunque crea la novela de la ciencia, no hace lo esencial del género, que lo haría H.G. Wells: valorar lúdicamente los cambios que traerán la ciencia y la tecnología.

Blade Runner y el cuento de Phil K. Dick sería un buen ejemplo de relato fronterizo: lluvia ácida, cyborgs, estética gótica y todo ello con una gran carga crítica: personas que actúan como robots ("El maestro y el robot" y "Un mundo feliz") o robots que pretenden actuar y sentir como personas.

Cabe hablar de numerosos subgéneros y corrientes temáticas, como la **Ciencia Ficción 'Dura'** o **Hard SF** (Arthur C. Clarke, 'Cronopaisaje' de Gregory Benford, con textos que llegan a incorporar diagramas de ingeniería, como los de Heinlein o Clarke); la **Space Opera** u opereta espacial, que traslada al espacio los esquemas del western y de la comedia capa y espada ('La Guerra de las Galaxias', 'Star Trek', 'Dune', 'Fundación', 'Flash Gordon'.); **Cyberpunk** ('Neuromante' y resto de las obras de William Gibson, la trilogía de Marid Audran, de George Alec Effinger. 'Hardwired' de Walter John Williams. 'Pequeños Héroes' de Norman Spinrad.) **Ucronías** (El hombre en el castillo, de P. K. Dick., Pavana, de Keith Roberts, Job: una comedia de justicia, de Robert A. Heinlein.), **Sociológica/Política** ('1984' de George Orwell, 'Un Mundo Feliz' de A. Huxley. "El Juego de la Mente" , Norman Spinrad) **Psicológica** ('Flores para Algernon' de Daniel Keyes), **Aventura fantástica** (La saga de Cugel, de Jack Vance. La serie de Darkover.), **Futurista-Descriptiva** ('El cartero' de David Brin. La serie de relatos y novelas titulada 'Historia del Futuro' de Robert A. Heinlein.), **Contactos** ('Marciano, vete a casa' de Fredric Brown, 'Mars Attack!'), **Robots, androides, e ingenios varios** ('R.U.R.', de Karel Kapek, la saga de Asimov), **Viajes en el Tiempo** ('El fin de la eternidad' de Asimov, y 'El Gran Tiempo' y las 'Crónicas del Gran Tiempo' de Friz Leiber), **Catástrofes/Postapocalíptico** ('Deep Impact' , 'Armageddon', 'Mad Max'), **Humorístico** (Fredric Brown, S. Lem), **Poética** ('Crónicas Marcianas' de Ray Bradbury)...

Entre los clásicos, veamos algunas obras destacadas¹⁴:

- *Cronopaisaje*, de Gregory Benford.
- *El Hombre en el Castillo*, de Philip K. Dick.
- *¿Sueñan los Androides con ovejas eléctricas?*, de Philip K. Dick (la cual inspiraría luego *Blade Runner*).
- *Campo de Concentración* de Thomas M. Disch.
- *Flores para Algernon* de Daniel Keyes.
- *Mundos*, de Joe Haldeman.

¹⁴ Véase la antología *Los mejores relatos de ciencia-ficción*, de Brian Aldiss.

- *Pavana*, de Keith Roberts.
- *Ciberiada*, de Stanislav Lem.
- *Hyperion*, de Dan Simmons.
- *El día de los Trífidos*, de John Wyndham.
- *Neuromante*, de William Gibson.
- *Norstrilia*, de Cordwainer Smith.
- *Cántico a San Leibowitz*, de Walter M. Millar

HIT-PARADE DE AUTORES

Dentro de la revista *Cuasar*, <http://quintadimension.com/cuasar/article.php?sid=34>, se realizó una encuesta para determinar las mejores novelas de CF, sobre 141 encuestas, se produjo este resultado, los autores más elegidos:

Philip K. Dick	110	Orson Scott Card	32
Alfred Bester	74	Robert A. Heinlein	31
Isaac Asimov	72	Ray Bradbury	27
Arthur C. Clarke	64	Olaf Stapledon	25
Ursula K. Le Guin	63	J. G. Ballard	24
Theodore Sturgeon	57	Philip José Farmer	23
Frank Herbert	47	Adolfo Bioy Casares	22
William Gibson	43	H. G. Wells	22
Stanislav Lem	38	Ursula K. Le Guin	20
Frederik Pohl	32		

B. TEMÁTICAS DE LA CIENCIA FICCIÓN: ROBOTS, AUTÓMATAS, MÁQUINAS Y MONSTRUOS

La literatura en torno al **autómata** y figuras similares es amplísima, como ha documentado la profesora Gloria García Rivera. En parte porque el concepto de autómata, lejos de circunscribirse a la tecnología moderna, se usaba ya para describir ciertas máquinas que, mediante ingeniosos mecanismos, imitaban los movimientos de los seres animados. Así, entre los primeros autómatas que conocemos estarían las estatuas animadas que habían sido construida en el templo de Dédalo.

También con los romanos y en la Edad Media se tiene noticia de autómatas, como los contruidos por San Alberto Magno. Ya en el siglo XVIII, figuras como Vaucanson elaboraron complejos juguetes mecánicos, como el Flautista, que representaba un fauno y ejecutaba diversos movimientos, o el Tambolirero, o el Pato que batía alas, nadaba, etc.. Obras, pues, de la micromecánica, que ponían en juego todo tipo de engranajes, muelles, palancas, etc., y que, por ese aspecto tan perfecto y a veces siniestro, levantaron la curiosidad de escritores como E.T.A. Hoffman, Merimée, etc..

Con el desarrollo que ha supuesto la electrónica, los ordenadores, la biología..., aparece una generación distinta de autómatas, con funciones más especializadas -así, se habla de cerebros electrónicos o brazos mecánicos-, y con una mayor diversidad de formas, tanto en la ficción como en la realidad (robots, androides, cyborgs ...).

Se llega así, por tanto, a la idea del hombre artificial que Mary Shelley prefigurara en su Frankenstein. En resumen, bajo la idea genérica de autómatas nos referimos en realidad a imágenes distintas, aunque relacionadas:

a) el muñeco o artefacto mecánico, que, a diferencia de un simple reloj, imita funciones de un ser vivo.

b) los seres sobrenaturales que se manifiestan a través de sus iconos o representaciones materiales: estatuas animadas, imágenes que cobran vida en algún momento. Por analogía, los muertos vivientes que sufren algún tipo de regresión y actúan "como máquinas": momias, zombis, etc..

c) el hombre artificial, el homúnculo, el androide, el *cyborg*, el ser humanoide, en suma, generado al margen del proceso natural del acto sexual a caballo entre lo orgánico y lo mecánico, y, en fin, asimilado al autómatas en tanto que materia inanimada que cobra vida "de forma misteriosa".

Las tres personificaciones constituyen símbolos que revelan la naturaleza desconcertante y abierta de la realidad, tal como evidenciarán los ejemplos que glosaremos.

LOS MUÑECOS MECÁNICOS O EL JUGUETE MASCOTA

Según ya dijimos, los muñecos mecánicos son una tradición antigua, y ya se decía que el herrero Dédalo, que estaba al servicio del Minos, construyó maravillosas figuras móviles que había que atar para que no se escaparan. En todo caso, este tipo de hombre artificial es visto como un androide imitado del natural y vivificado por los dioses. Componentes, pues de magia y alquimia, que crearán leyendas en la Edad Media, como la de la cabeza parlante del teólogo Alberto Magno, o lo que se decía de Virgilio como mago que había creado para los romanos cabezas parlantes o ramerías artificiales.

Como transición al modelo de autómatas que encierra un numen, tenemos el mito de Pigmalión, escultor solitario y misógino, el cual esculpe en un marfil blanquísimo una estatua de mujer tan hermosa que se acaba enamorando de ella y le pide a Afrodita que le dé vida. La estatua cobró así aliento vital y se convirtió en mujer, con la que Pigmalión llegó a tener un hijo. El mito viene a decirnos que la muñeca animada hace aquí las veces de la clásica "muñeca" en el mundo infantil: ayuda a la autoidentificación y a la construcción del "otro", y "sirve" como "banco de pruebas" o exploración de todas las necesidades sociales y personales.

Es lo mismo que tenemos en la dinámica o diálogo continuo entre Pinocho y Gepetto, o, por contraste, entre el Soldadito de plomo y el duende que provoca sus desgracias, en el cuento de ANDERSEN. Los sentimientos de estos muñecos animados sólo tendrían sentido como externalización de los conflictos de los niños o seres que los amparan o desamparan, igual que la figura malvada del muñeco diabólico es la materialización de los temores de quienes le rodean.

Con todo, a diferencia de las estatuas animadas sagradas, que buscan el ocultamiento, estos muñecos o muñecas actúan de mascotas y expresan, en toda su contundencia, el pensamiento mágico, el animismo más desenfrenado, y, de todos modos, se mueven en el campo de lo lúdico o del ingenio más que en el de la especulación religiosa, científica o metafísica: es lo que apreciamos en cuentos tradicionales como El muñeco de brea o en otros conectados con esta temática (por ejemplo, en La ciervata, con la heroína escondida dentro de un ciervo disecado, que recuerda los muñecos animados desde su interior).

El mito, no obstante, está en la base de todo, pues, no en vano, fue el propio Dios el que creó al hombre de arcilla del suelo y le sopló en la nariz aliento de vida, acto primordial que va a configurar el modelo de creación, pues el poder mágico por el que se produce la animación sólo puede tener efecto con la asistencia de Dios, y es este poder del que participan los hombres, como seres a imagen y semejanza suya.

Es lo que aparece en la **leyenda rabínica del Golem**, ser informe de madera o barro que es creado a través de un signo mágico. Su mudez y su función de servidumbre evidencian que la criatura formada es de un rango inferior a su dueño, igual que el hombre respecto a Dios; no obstante, su fuerza, su enigmática grandeza, su instinto acaso de rebelión producen temor en su creador, tal como luego veremos en el personaje de Frankenstein, subtitulado de forma significativa “El moderno Prometeo”.

Es a finales del s. XVIII cuando, en paralelo con la afición despertada hacia la escultura clásica, aparece la “moda” de los autómatas, con productos tan perfeccionados como los citados anteriormente o como los autómatas musicales de Johan N. Maelzel, el inventor del metrónomo, o el ajedrecista turco de W. Von Kempelen, que cautivara a E.A. Poe en su viaje por Estados Unidos.

Los cuentos de E.T.A. Hoffmann están no menos llenos de autómatas de apariencia tan natural que fascina a quien los ve y llegan a obsesionar al protagonista, como ocurre en el episodio de Olimpia. Hoffmann se interesó, además por el problema del mago técnico cuyos autómatas animados son proyecciones de su fantasía, como es Coppelius-Coppola en el relato Der Sandmann, lo cual prefigura ciertas preocupaciones éticas, como las que veremos en obras del tipo de La isla del doctor Moreau.

Impulso, pues, romántico, que gusta de moverse entre los límites mismos de la realidad y la ilusión, lo real y lo delirante, lo racional y el mundo de las pesadillas. Si bien, la ensoñación en torno a estos muñecos no siempre tuvo caracteres amenazadores, pues debemos recordar los textos de SCHILLER y KLEIST que hablan de las “marionetas” como símbolos de libertad y del mundo de la ilusión.

Todo esto nos lleva a destacar la ambivalencia radical de estas figuras: el muñeco que se mueve por sí mismo crea admiración pero también una especie de desconcierto, que es el que da paso a las historias de terror (no en vano, junto a las Barbys angelicales, el imaginario cinematográfico ha explotado filmes como El muñeco diabólico).

Los juegos o ambigüedades entre la persona y los muñecos aparecen no sólo del lado de los maniqués o de las esculturas de un museo de cera; también, a la inversa, el arte mimoplástico juega a crear estos efectos, y el propio Goethe cita a una célebre mimo, Lady Hamilton, que imitaban estatuas famosas.

LAS ESTATUAS ANIMADAS O EL CONTACTO CON LO SAGRADO

Las estatuas que cobran vida vienen de una tradición ancestral, asociadas a menudo a los mitos de creación, y son un motivo común al folklore y la literatura tradicional desde la India a Islandia .

Como denominador común de todas ellas, siempre se manifiesta la fuerza de un numen que las "habita", y que reacciona a las incitaciones de las personas que la miran o tocan. Así, William von MALMESBURY, en el s.XII, fue el primero que en su *Chronicle of the Kings of England* , relató la historia de un desposorio mágico con una estatua.

En ella describe el poder inquietante que una estatua de Venus ejerce sobre un joven que irreflexivamente le introduce en el dedo su anillo de boda, de forma que ésta lo cierra y lo retiene. El tema, tal como lo tenemos en esta primera versión, consiste en tres motivos diferenciados :

- el joven que entrega un anillo a una estatua, la cual cobra vida seguidamente.
- el nigromante o mago al cual se echa mano para poder recuperar el anillo y deshacer el hechizo.
- la cacería o procesión de ánimas, donde está Venus.

La fábula de Venus y el Anillo inspira, pues, un tipo de historia en que el numen clásico se cristianiza en dos posibles direcciones. O bien da paso a la idea de un diablo satánico, inspirador del mal, de modo que la Venus pagana se convierte en

el diablo, como en la versión alemana de la leyenda contada por Malmesbury y recogida en la *Kaiserchronik*, también del siglo XII. O bien acaba por convertirse en un prodigio cristiano, de forma que el numen es la Virgen y que se cuenta como uno más de sus milagros. En estas versiones, recogidas en francés antiguo en prosa y en verso, un joven coloca el anillo en una imagen de la Virgen María y, cuando éste trata de desposar a una mujer, la Madre de Dios le recuerda la promesa y el joven se mete a monje (Alfonso X se hace eco de esta historia en una de sus cantigas).

Paralelamente, la tradición hispánica, a partir del tema de Don Juan y el Convidado de Piedra, relaciona el motivo de la estatua del comendador con lo escatológico y con la invitación blasfema, es decir, con un tabú que se infringe, tal como vemos en la leyenda de Gustavo Adolfo Bécquer *El Beso* : digamos que es una provocación lo que hace que estas estatuas actúen, lo cual nos sigue atestiguando la relación de estas estatuas con la magia, puesto que, en virtud de los principios que estudiaran los magos y alquimistas, se puede hacer que la materia cobre vida.

En todo caso, estas leyendas no son medievales o del Barroco sino que pueblan el imaginario popular hasta nuestros días, pues hay numerosas tradiciones relativas a imágenes taumatúrgicas de Jesús, María o los santos, que hacen señas, sudan, sangran, lloran, hablan y realizan infinidad de milagros.

No debe confundirse esto con el hecho de que, desde la Edad Media, conocemos la existencia de imágenes articuladas, con miembros que se movían accionados por algunos mecanismos que se usaban para ciertos momentos o rituales; por ejemplo, el "encuentro" en Cristo y la Virgen, tan popular en muchos pueblos, tras la Resurrección. Pero aquí nos referimos a la imagen milagrosa, es decir, que ha producido algún tipo de fenómenos extraordinario, o que ella misma tiene un origen prodigioso. Es el caso de Cristos con los brazos desclavados, relacionados con algún hecho concreto que ocasionó la postura del brazo o el que hablara la imagen (recuérdese la leyenda tradicional, romanceada por Zorrilla, sobre el crucifijo fiador de la palabra de una mujer mancillada).

En este punto, no podemos dejar de mencionar la famosa historia de Marcelino Pan y Vino, que expresa de forma poética esta experiencia propia de las leyendas católicas más tradicionales. Lejos de reducirlos a meras supercherías, no debemos de olvidar el papel de mediación que tiene el icono como puente entre lo

visible y lo invisible, como se evidencia en la propia liturgia de estas imágenes (lugares de una especial significación, diseño del templo o ermita, altares, velas, etc.) y que vemos más claramente -quizás por su despegue del realismo- en los iconos bizantinos.

EL HOMBRE ARTIFICIAL O EL SUEÑO DEL DEMIURGO

El demiurgo no es un creador a partir de la nada, sino un artífice que parte de una realidad preexistente, que es capaz de convertir o moldear, pasando por ejemplo de una situación de caos a otra de orden. Por ejemplo, cuando los Evangelios Apócrifos nos representan a Jesús niño modelando palomas de barro, que luego manda a volar, ante otros chicos que las están pisoteando, manifiesta la actitud del demiurgo, igual que el doctor Frankenstein. La diferencia del demiurgo, respecto al dios absoluto, es que no todo está bajo control, y las fuerzas del caos -el crimen como emblema- desvirtúan el acto creador.

Éste es, pues, el complejo de culpabilidad del hombre creador, porque sus obras a menudo terminan mal, a pesar de sus éxitos iniciales. De hecho, la "malignidad" de estas tentativas de imitar la obra del Creador hace que estos experimentos se asocien a lo diabólico y las distintas clases de magias y alquimias, lo cual no impide que Paracelso, hacia 1530, se gloriase de haber podido producir un hombre de semilla humana, alimentada con estiércol de caballo, es decir, que se creyera en la posibilidad del homúnculo u hombrecillo generado en las retortas y alambiques.

El escritor alemán A. von Arnim crea la figura de un maniquí, a la que un conde viste de mujer para poder declamar mejor un pasaje del Fedra y que luego le aplaude pero que finalmente termina llevándolo a la perdición. Vacilación o duda -¿muñeca o persona?- a la que tiene el Nathanael de Hoffmann sobre Olympia, y que le lleva a la locura. Goethe crea también en su Fausto la figura del homúnculo generado por vía científica, si bien no posee ni espíritu ni alma. A este respecto, el hombre artificial compuesto de partes de cadáveres por el estudiante Frankenstein es un ser parecido al homúnculo, si bien sí posee un alma llena de sufrimientos, y cuando su creador le niega la compañera deseada, éste se revuelve contra él y mata a su novia en la noche de bodas.

Ciertamente, el Romanticismo de comienzos del siglo XIX, al amparo de una concepción de la filosofía natural, no veía sino diferencias de grado entre el espíritu y la materia, de modo que la especulación más o menos científica sobre estas cuestiones (recuérdense los descubrimientos de la galvanización, el mesmerismo o el magnetismo animal) supuso la cimentación de obras como el Frankenstein de 1818. Donde, efectivamente, Mary Shelley invoca las teorías de Erasmus Darwin para dar verosimilitud a su planteamiento argumental.

El dotar al monstruo de un alma plena de sensibilidad es sin duda la aportación fundamental, y lo que separa esta obra del cuento gótico inglés o de la leyenda germánica de terror, pues su visión es claramente la de un alma romántica. Léase, si no, el diálogo del monstruo con el doctor para autoexculparse de sus crímenes: "Creedme, soy bueno; mi espíritu está lleno de humanidad y amor, pero estoy solo, horriblemente solo".

Por todo ello, la historia de Mary Shelley no es la de un muerto viviente, al modo de las historias de zombis, vampiros o momias, sin la de una obsesión, es decir, la historia de un corazón y de sus excesos, que se desdobra en el doctor Frankenstein y en su engendro como dos caras de una misma moneda.

O como siameses separados sólo por los artificios de la cultura o la sociedad, pero que, a fin de cuentas, quedan, como Dr. Jekyll y Mr. Hydes, reencontrados en el infortunio. El vínculo o los "pasadizos" profundos entre el bien y el mal, la luz y las tinieblas, la bondad y el crimen es lo que más puede "escandalizar" de esta obra y lo que más la acerca a la sensibilidad del hombre moderno, igualmente condenado a andar errante sin encontrar un territorio suyo, a no reconocer el fantasma inasible y rencoroso que está a su lado, como una sombra. Curiosamente, este tipo de literatura fantástica es la que más "realista" y testimonial se nos aparece, a poco que arañemos la superficie de sus símbolos.

LA SÍNTESIS MODERNA: EL ROBOT Y EL APRENDIZ DE BRUJO

La ambivalencia hacia un robot es la misma que suscita una muñeca que sonríe, se levanta o baila, y va también de la admiración al espanto. Sobre todo, nos sobrecoge la ausencia de sentimientos o emociones, la mirada sin alma de sus ojos, el gesto mecánico y compulsivo, que recuerda el miedo atávico a los espíritus que, como los muertos vivientes, tienen también esta misma "vida afectiva" nula o atenuada (la mirada del muerto viviente, momia, vampiro, etc. es siempre una mirada obsesiva, una fijación, un vacío).

También crea desconcierto lo que podríamos llamar la autoidentidad del robot crea un desconcierto natural, como vemos en obras tan importantes como 2001: Una Odisea del Espacio, en que un superordenador digamos que "enloquece". El mismo desasosiego lo vemos en otras obras no menos emblemáticas, como los replicantes de Blade Runner, en su búsqueda existencial de su propia identidad y de la forma de prolongar su "vida" ; nótese que lo original es que el problema se plantea "desde el lado de los no-humanos", tal como hiciera Mary Shelley al hacer que el monstruo reclamara sus derechos a su creador.

Es decir, se cuestiona, otra vez, la falta de alma del autómatas, y se critica la utilización de seres vivos artificiales que el hombre podría utilizar como esclavos de trabajo. Este tema se conecta, además, con la manipulación y la producción en serie de seres humanos, en calidad de ciudadanos sumisos de una sociedad dirigida (Un mundo feliz , Huxley), lo que revela, una vez más , que la frontera entre el hombre "natural" y el "artificial" se desdibujan, todo lo cual genera profundos interrogantes éticos, como qué es la identidad en seres clónicos o hasta qué punto se puede manipular un embrión o elegir determinados genes.

En efecto, la clonación de seres vivos es ya un hecho, y otros muchos avances en la biología y en la genética están dejando cortas algunas de las visiones clásicas de la ciencia ficción, como la de H.G. Wells en La Isla del doctor Moreau , pues, como decimos, más que la apariencia o el origen, es la falta de alma, sensibilidad o libertad, lo que diferencia a estos "seres de laboratorio" de los seres humanos "normales" .

Se diría, pues, que la ciencia y la sociedad, como un binomios inseparable, está actuando como un aprendiz de brujo, que no controla del todo las fuerzas que maneja y que no sabe , pues, dónde puede ir a parar todo. Es lo que K. Capek vino a

expresar en su drama R.U.R , de 1920, dando una nueva designación al autómeta de forma humana, el "robot". Como explica Frenzel , los antiguos signos distintivos de la falta de alma y de la violencia rebelde tomaron aquí un aspecto social nuevo: creado por dos hombres, el robot se convierte en enemigo y suplantador del trabajador y aniquila al hombre en lugar de hacerlos libres. Metáfora, pues, de la deshumanización, que aparece continuamente en clásicos como I, Robot, de Asimov, o Marionettes Inc. de Bradbury.

Perspectivas en todo caso inquietantes y que nos enfrentan a diversos enigmas, como los que subyacen en El misterio de la mujer autómeta, del escritor Joan Manuel Gisbert, Premio El Barco de Vapor de 1990, y que recrea igualmente una historia con ingredientes que venimos citando: un automatista recibe en París, en 1821, el encargo de construir un autómeta tomando como modelo la imagen en cera de una mujer desconocida.

UNA INTERPRETACIÓN: LO BELLO Y LO SINIESTRO. EL AUTÓMETA Y EL KITSCH

Los antropólogos han demostrado que la mente humana tiende a ordenar sus categorías por oposiciones binarias (v.gr. frío/calor, honor/deshonra, etc.). Lo que ocurre es que, en el campo del arte, estas oposiciones no son siempre tan claras como pudieran parecer a simple vista. Y una de ellas es, justamente, animado / no animado, que es lo que parece distinguir la mayor parte de los seres, pero que entra en colisión cuando se trata de diferenciar entre seres que, como una persona y un autómetas, hacen cosas muy semejantes.

Por ejemplo, belleza y fealdad parecen conceptos antagónicos, pero en la historia literaria y artística no siempre funcionan así, no son uno el reverso simple y puro del otro, sino que más bien forman parte de una polaridad o gradación de apreciaciones estéticas. Eugenio Trías lo ha expresado de esta otra forma más rotunda: lo siniestro (léase feo, horrendo...) constituye la condición y el límite de lo bello. Glosado, esto quiere decir que, lo mismo que en la temperatura de un objeto hay un potencial de frío o calor según las circunstancias, también en la contemplación estética hay siempre un elemento de siniestro o desorden hasta en lo más bello y proporcionado, y, a la inversa, como dice nuestro ensayista, no puede

darse efecto estético sin que lo siniestro esté, de alguna manera, presente en la obra artística.

De hecho, esta ambivalencia de atracción/repulsión es uno de los mayores ingredientes del género de terror en el cine o la literatura. Pero TRÍAS da un paso más en su descripción de la interrelación entre lo bello y lo siniestro: lo siniestro, lo horrendo debe estar velado, debe haber siempre un elemento de misterio, de inaccesibilidad. Pero, mirado del otro lado, también lo hermoso (v.gr. lo corporal) se potencia siempre si se arroja con una serie de veladuras. Tal como reza la cita de RILKE que toma como emblema Trías, lo bello es el comienzo de lo terrible que todavía podemos soportar.

En esta concepción del efecto artístico como un desconcierto regulable en intensidad, hay en el fondo una visión daimoníaca, el arte es daimon, duende, fuerza irracional que emerge desde dentro y que sólo en parte puede ser revelado. Pues bien, ese plus que queda sin explicación es elemento esencial del éxito o incluso del culto fetichista que genera la obra de arte. Y no olvidemos que, en la creación del autómatas, hay un elemento fetichista muy importante, como hemos visto en la leyenda de Pigmalión y otras muchas.

Las estéticas clásicas habían desterrado de la idea de la belleza todo lo que pudiera sugerir desproporción, desorden, infinitud o caos, de modo que es Kant quien prepara el camino a los románticos para la aprehensión de lo sublime como algo grandioso y a menudo informe, que suspende el ánimo, infundiendo conciencia de nuestra insignificancia y produciendo una reacción ambivalente de espanto y atracción. Todo lo cual se desarrolla en un marco totalizador de la persona, que une Razón y Sensibilidad. La visión, por ejemplo, de unas ruinas crepusculares son el dato sensible, externo, que pone en libre funcionamiento las estructuras de la sensibilidad del sujeto (v.gr. imaginar, entender, emocionarse...). Para ser gozado como objeto estético, éste debe contemplarse a distancia, y producir dolor, espanto, a la vez que placer que se sobrepone al miedo y a la angustia. Si uno intenta desvelarlo, acercarse a su mismo centro, el objeto quedaría destruido o en trance de destrucción. Es precisamente lo que pasa con la visión desconcertante de los autómatas tal como se describe en los textos citados.

Ésta es, pues, una de las contradicciones -y virtudes- de textos que hablan directamente de autómatas o de figuras conexas, como son, al fin y al cabo, esos “muertos sin alma” tan del gusto romántico. Pensemos un momento en Las Noches Lúgubres de Cadalso. Intenta explorar con el entendimiento una experiencia que se engloba en lo sublime o siniestro, que produce estados de miedo, estremecimiento, pavor, confusión y suspensión, en fin, de todos los sentidos.

Con todo, es una forma de experiencia estética que no tienen, en última instancia, una explicación puramente estética. Los paralelismos entre variedades de la emoción religiosa y de la emoción estética son tan apabullantes que cabe pensar, en los dos casos, que son conductas simbólicas destinadas a conformar una visión totalizadora de la experiencia humana. La religión, como el arte o la literatura, tienen esa vocación de sensibilización de la infinitud, como dice Trías, de abordar lo inconmensurable y lo desconocido, y por eso no nos puede extrañar que subyazca una especie de morfología común de las experiencias estéticas y religiosas. En concreto, ya hemos visto que las leyendas de autómatas se asocian, en numerosos casos, a **mitos de creación**, en el caso de las estatuas animadas, a epifanías religiosas, a manifestaciones que consagran un lugar, fuente, recinto, etc. o bien a otra finalidad devocional.

El citado Rudolf Otto ha explicado perfectamente cuáles son esas invariantes de la experiencia religiosa, el sentimiento de *mysterium tremendum* y sus manifestaciones en forma de actitudes de espanto, pavor o estremecimiento, como frente al Jehová bíblico; el sentimiento, asimismo, de fuerza sobrecogedora que hace tomar conciencia de la nulidad del ser humano (v.gr. la *orgé theoy*, la cólera de Dios); o el de majestuosidad o prepotencia, que resalta la pequeñez de la persona. En fin, formas todas que tienen como denominador común la expresión de una fuerza irracional con aspectos alternativos de impulso, pasión, agitación y otros estados similares.

El problema está en que el arte o la religión son campos privilegiados para expresar, analógica o simbólicamente, esos estados afectivos que son invariantes de la persona, y que se van a trasladar a motivos literarios o religiosos:

1) EMOCIONES como el miedo, el arrojo, la valentía, el arrojo, la euforia... que son en principio vivencias con manifestaciones fisiológicas, pero que tienden a

describirse como conductas o reacciones súbitas de lucha, inhibición, etc.. Es curioso, a este respecto, que sea una preaparición de lo siniestro lo que en el cuento popular o fantástico ponga en funcionamiento la historia: el miedo o paraliza o activa la vocación de luchar.

2) SENTIMIENTOS, experiencias no puntuales o súbitas, sino estados subjetivos difusos y más ligados a la representación, y que tienen una tonalidad positiva o negativa (v.gr. amistad, tristeza, etc.).

3) PASIONES : son formas excepcionales, porque tienen la intensidad de la emoción y la perduración de estado de ánimo del sentimiento. Por ejemplo, las Búsquedas en los cuentos son auténticas obsesiones o pasiones. El amor, el deseo , la admiración o el odio son otros casos semejantes).

Precisamente, los autómatas, en sus diversas formas literarias, se apropian de estos mismos impulsos afectivos, pues, como decía V. Propp, si algo caracteriza - dentro del cuento popular- a los "muertos" o "seres del más allá", son precisamente instintos tan "de los vivos" como el hambre o la lujuria. Por tanto, no cabe extrañarse de que la forma de adquirir alma, para estos autómatas, sea justamente la de participar en este laberinto afectivo o de sentimientos, por más destructivos que sea, como aprende en carne propia Frankenstein.

Por eso las figuraciones del autómatas van también desde el kitsch más dulce de los juguetes mecánicos ya descritos, tan llenos de melindres como una Barbie Superstar, al aparatoso aspecto de Frankenstein u otros autómatas horribles, donde reconocemos el kitsch más agrio. Y lo apreciamos también en el deseo incontenible de humanizar a los robots convirtiéndolos en androides del tipo de los que aparecen en La guerra de las Galaxias , igual que las muñecas más genéricas y asexuadas de los años 40 han dado paso a muñecas cada vez más barrocas y realistas, y también mucho más grotescas.

La perspectiva de FREUD, quien dedicara una monografía a este concepto de lo siniestro, aporta algunas luces, desde un plano psicológico. Siniestro, *unheimlich*, es por principio lo insólito, lo inquietante, lo extraño, que, al revelarse, se muestra de forma más densa. En suma, serían motivos siniestros:

a) un individuo de conducta misteriosa, marginal, portador de maleficios y presagios funestos para los demás; simplemente, deforme, de oficio con secretos (v.gr. herreros), sectario, etc..

b) un individuo enmascarado, protegido bajo el amparo de la máscara, que se no revela.

c) el doble de alguien (v.gr. Dr. Jekyll y Mr. Hyde)

d) los juegos entre lo animado y lo inanimado, por ejemplo, las estatuas andantes, retratos encantados, espejos mágicos figuras de cera, muñecas sabias y autómatas; personas tal vez no vivientes, rígidas, marmóreas y, a la vez, humanas...

e) la repetición o recurrencia de una situación o escena, como parte de un fatalismo o destino al que uno no puede sustraerse.

f) el cumplimiento inexorable de un destino, anunciado por presagios, profecías o signos premonitorios, es decir, cuando algo pre-sentido, temido y secretamente deseado por el sujeto se hace realidad.

g) mutilación o funcionamiento de partes separadas del cuerpo.

h) incursiones de lo fantástico en lo real y viceversa

i) la manifestación de ciertos símbolos naturales, como la oscuridad, lo subterráneo, etc.

En todos estos casos, lo siniestro encubre siempre la sublimación o realización de un deseo oculto (la supervivencia de la vida por encima de todo), o la plasmación de una verdad oculta o reprimida (v.gr. deseos encarnados en el Doble, fuerzas y episodios inconscientes negados). Así que encarnar todos esos deseos o fantasías son también sensaciones que pueden ser siniestras, como loes , ya vimos, el trabajo del demiurgo, cogido siempre en sus contradicciones.

Se llega, pues, a la conclusión de que una fuente importante de éstas son complejos infantiles reprimidos, reavivados por un nuevo estímulo. Creemos que una interpretación semejante es demasiado restrictiva. Las fábulas alegóricas de Kafka y de Borges retratan ambientes con un aire familiar pero a la vez jalonadas de presencias y acontecimientos inquietantes, que sin duda cabe intitular de siniestros . Y es que el arte también insinúa los aspectos más espantosos o tremendos a través de velos, miradas parciales, claroscuros que permiten atisbar imágenes que no soportaríamos en su plenitud, como ocurre con las visiones de castración, canibalismo, despedazamiento o muerte, o , en el plano erótico, la consunción de deseos no admitidos, de placeres prohibidos. Ciertamente, lo siniestro parece

reavivar creencias ocultas, representaciones interiores selladas por el peso de la razón y que cobran nueva vida.

Eugenio Trías lo expresa magníficamente: *la belleza es siempre un velo (ordenado) a través del cual debe presentirse el caos*. Esta práctica es la que lleva a cabo el Romanticismo cuando pone el arte en manos de la imaginación creadora y bebe de fuentes como el sueño, los deseos o las experiencias aterradoras. En este juego -lleno de ambigüedades y complicidades- entre enseñar y esconder reside la eficacia de lo siniestro, su elasticidad para incidir desde cualquier mensaje. Pero es una práctica que lleva mucho tiempo en la imaginería más popular, como la religiosa. La iconografía religiosa hasta el siglo XIX no deja de ofrecer aspectos chocantes, como ya notara el propio F.G. Lorca a propósito de las representaciones de ciertos santos.

En efecto, de los iconos sagrados lo primero que llama la atención es ese juego entre lo hierático o rígido (v.gr. vírgenes entronizadas) y la vivificación a que lo somete al creyente en diálogo con él (por su frontalidad, los personajes del icono interpelan al espectador y exteriorizan su estado interior). La simplicidad, la ausencia de realismo, la tosquedad incluso de muchas tallas, desde el Románico a nuestros días, realza lo que el creyente pone de su parte para encarnar esa representación de forma plena.

Lo que ocurre es que la figura religiosa es un medio de transportación, y a través de la luz que irradia (nimbos), los trazos de los ojos u otros signos visibles, se sugiere lo desconocido y lo inconmensurable. Como imagen de Dios o semejante a Dios, es una puerta natural de acceso a la experiencia de su grandeza, aunque también la arquitectura, el espacio fóbico, el laberinto de columnas y arcos del arte islámico, puede servir lo mismo para representar esa presencia de lo siniestro, de lo que excede a cualquier comprensión.

Encontramos, pues, profundas correlaciones entre lo siniestro, lo bello y lo sublime, experiencias todas en que la sensación del *mysterium tremendum* se materializa en formas expresivas diversas. Por otra parte, a través del llamado kitsch agrio, se generan objetos, actitudes e historias que, en palabras de Trías, tienden a elaborar estéticamente los límites mismos de experiencia estética, lo siniestro y lo

repugnante, lo vomitivo y lo excremental, lo macabro y lo demoníaco, todo el surtido de las teclas del horror.

Del otro lado, en el kitsch dulce, la iconología melodramática ha elaborado ya toda suerte de personajes sensibleros, animalitos, autómatas amables o de compañía y un largo etcétera en que el espanto originario se conjura y banaliza, como en los filmes de humor sobre los zombis o en el gore para adolescentes Sin embargo, el autómata, a pesar de ese efectismo pretencioso de su creador, que lo hace kitsch y exagerado, nos coloca justamente ante nuestro propio interrogante, ante la experiencia límite que otras leyendas dicen que tuvieron D. Miguel de Mañara -una de las fuentes imputadas de D. Juan Tenorio- o el propio Caballero de Olmedo: el encuentro con el "otro igual", con el replicante, con el doble, que mira a los ojos, igual que Proteo, para transformarse en nuestros sueños o en nuestras pesadillas. Puestos así, el autómata es en verdad el reverso de nuestra propia identidad, que cobra vida de vez en vez, y eso es lo que nos atrae en esos artilugios.

De modo semejante al océano reflectante de Solaris, de S. LEM , el imaginario colectivo es ese inmenso espejo donde podemos elegir la imagen más desconcertante, la que "en el fondo" más nos pertenece. Escarbar en tal mina de imágenes es lo que, de forma inintencionada, hace el niño cuando busca sus propios monstruos y aprende a convivir con ellos, desde Quasimodo a Frankenstein.

AFINIDADES DE ESTOS MOTIVOS O TEMAS

Haciendo un resumen muy apretado, diremos que la estatua animada de las historias religiosas y de terror, es pariente cercano del muerto-viviente y del hombre artificial, y, por supuesto, del autómata o muñeco mecánico , y de todos sus sucedáneos modernos más o menos híbridos (robots, cyborgs, replicantes, etc.). Todos ellos se presentan, como denominador común en tanto que "envolturas" de una fuerza más o menos desconocida, que puede encerrar lo mismo un ser perverso y siniestro que un numen beneficioso y protector.

Por otro lado, hemos visto que el estudio de las fuentes evidencia el parentesco del cuento fantástico con la leyenda popular más que con el cuento; y, por ende, de la literatura infantil -que tanto tomó de aquél- con ésta. En efecto,

muchas historias citadas tienen referentes concretos, se refieren a acontecimientos únicos, que están situados, contextualizados -otra cosa es su grado de fiabilidad o credibilidad, o la fabulación posterior que hacen los escritores-; así, se refieren a estatuas, hechos o personajes conocidos, tomados por ciertos en un determinado momento y lugar, de modo que no son historias creadas como cuentos. Y, además, violan las reglas fundamentales del cuento maravilloso en tanto que no siempre hay final feliz y que, a menudo, sus protagonistas son mucho más realistas y de condición común, es decir, no son tan emblemáticos como los del cuento de hadas, y su actitud es mucho más sedentaria y pasivo, está más a la expectativa.

Por último, hemos tratado de explicar la fascinación que ejercen los autómatas a la luz de los conceptos estéticos y psicológicos de lo bello y lo siniestro, así como su banalización bajo la forma de lo que se conoce como *kitsch* o *gore*. Porque, en efecto, la leyenda se halla investida, según Rudolf OTTO, de los atributos de lo sagrado, del *mysterium tremendum* y del *mysterium fascinans*; no es que haya que hacer las pruebas típicas del cuento para entrar en contacto, por ejemplo, con la imagen sagrada que parece moverse, sin ninguna explicación natural. Lo importante es estar *abierto a la experiencia* de la vida en toda su multidimensionalidad, como lo está el niño de Marcelino Pan y Vino.

Poco importa, a este respecto, que el autor infantil, al trasladar la tradición o leyenda a la narración, la comparta de pleno o sea escéptico, pues el grado de creencia no es el factor decisivo; importa más que, aunque hay cambiado sustancialmente el marco (el escritor culto sucede al narrador popular y espontáneo; el libro y los lectores dispersos a la reunión en torno a un fuego, etc.), el escritor sepa conservar, a través de la magia de la palabra, la riqueza y la ambigüedad de los tesoros depositados en este "imaginario popular", como vemos en Bécquer, el cual no es precisamente un "crédulo" de las tradiciones popular. Es lo que, precisamente, ha hecho de forma magistral Joan Manuel GISBERT en su libro ya aludido *El misterio de la mujer autómatas* .

MÁQUINAS Y OTROS INGENIOS DE LA CIENCIA FICCIÓN.

Cuando se habla de Ciencia Ficción siempre encontramos posturas encontradas, según sean científicos, hombres de letras, aficionados al género o personas que

simplemente desean evadirse con una novela, un cómic o una película, con marcianos verdes, naves llenas de "botones" y mandos o robots brillantados. Visión "kitsch ", tal como diría Ramón Gómez De La Serna, que encubre lo que de verdad es la historia de la Ciencia Ficción, que no es más que la historia de la reflexión sobre el "cambio", como diría Asimov, de la anticipación visionaria de los efectos que el desarrollo tecnológico, biomédico o informático provocará en todos los órdenes de la sociedad.

Igual que el abigarrado mundo de la ciudad trajo en el siglo pasado el desarrollo de otro género emblemático, la novela policíaca, el desarrollo en éste del sistema de ciencia-tecnología ha creado un género propio realmente del siglo XX: la ciencia ficción, donde el mundo de la ciencia no es sólo el escenario o el filón de donde se sacan los temas, los personajes, las máquinas o los artilugios... sino el mismo modo de percepción, la percepción de la técnica o del saber científico como motor del cambio social.

Tampoco es que se sustituya el andamiaje profundo del relato de aventuras, que es el mismo (por ejemplo, organizar el relato en torno a un viaje, como Star Trek y tantas otras), sino que los esfuerzos imaginativos de los escritores se plegarán a situarse en el marco de conceptos y procedimientos propios de la ciencia: es la actitud, por ejemplo, de los héroes de Viaje al Centro de la Tierra, o, sin ir más lejos, del capitán Nemo, que no dependen de auxiliares mágicos, como en los cuentos de hadas, sino de su propio ingenio y raciocinio para aprovechar todos los recursos a su alcance.

No quiere esto decir que siempre se logre, entre otras cosas, porque los escritores no tienen que ser científicos, pero sí la tendencia a procurar que los hechos sean verosímiles, plausibles, o que se den explicaciones para que, al menos, lo que se narra no choque frontalmente con los principios del saber técnico y científico. De ahí los detalles con que E.A. Poe o Julio Verne adornaban sus ingenios voladores, o la forma "microbiológica" en que H.G. Wells mata a los marcianos invasores. Fantástico sí, absurdo no.

Es en este dudoso margen donde se mueven muchas tendencias de la ciencia ficción, desde los que defienden una línea "dura", hasta los que exploran caminos

fantásticos, siguiendo el lema de que para conocer el futuro no hay mejor camino que "pensar en lo imposible".

Y, desde luego, los avances biomédicos o en inteligencia artificial o en tantos otros campos nos indican que lo imposible o extravagante de ayer (por ejemplo, los extraños seres de "La isla del doctor Moreau") no han sido más que anticipaciones de lo que ya hoy es realidad.

Tal es el poder visionario de la ciencia ficción, y, en suma, del arte. Interesa centrarnos en esta capacidad visionaria de la percepción estética, porque, a diferencia de los defensores de la línea dura, no creemos que las historias de ciencia-ficción deban limitarse a ser simples extrapolaciones del discurso científico, al margen de la dimensión social, histórica e incluso crítica de todo el sistema subyacente de ciencia-tecnología. Como en el fetichismo de los profanos que criticábamos al principio, también aquí se corre el peligro de que los propios sistemas tecnológicos se conviertan en un fin en sí mismo, en una forma de tiranía (contra la que tanto previene, por otra parte, obras del tipo *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury) en lugar de instrumentos al servicio de la humanidad.

En el arte, tal como nos dice Ernesto Sábato, está la persona en su globalidad, no en su dimensión de inventor, explorador o americano, sino él mismo "con todos sus fantasmas", de ahí que la Ciencia Ficción que sigue esta línea más humanista no deje de advertirnos de todos estos "nubarrones en el horizonte" por más que aparezcan relucientes las naves, robots o ciudades del futuro.

Lo hizo Huxley en *Un mundo feliz*, Bradbury en *Crónicas Marcianas*, S. Lem en *Solaris*, y tantos otros, quienes vieron que la encrucijada no está en la espiral de desarrollo tecnológico sino en el desarrollo integral humano que impida que la codicia, el afán de destrucción y todos esos otros "fantasmas" crezcan a la par y se conviertan en poderes sin control, como en la memorable película "Planeta prohibido".

Al final, son siempre encrucijadas que pueden partir de un hecho tecnológico (v.gr. la disfunción del ordenador central en *2001*, de A. Clarke) pero que remiten siempre a un conflicto ético o de intereses, en suma, a un hecho social de cómo o para qué se está usando esa tecnología, al igual que pasa en *Alien* o en muchas otras

ficciones donde hay una "sombra" o intención oculta, y es lo que le pasa al fin y al cabo al Dr. Frankenstein con su "monstruo". Aquí es quizás donde la ciencia ficción se une con el terror porque este no saber, este desconcierto desata todas las alarmas en nuestro cerebro, y las peores pesadillas cobran realidad.

El monstruo galáctico, pues, no es más que lo "otro" cuya mirada no somos capaces de soportar, como el Yavhé de Moisés ardiendo en la zarza. Su deformidad es la como la proyección telepática de todos nuestros miedos, igual que los marcianos de Ray Bradbury son capaces, como Proteo, de adoptar las 1001 caras de nuestros deseos, obsesiones o temores, y cada uno -pasa lo mismo en el océano de Solaris, de S. Lem, cuando llegan los astronautas ve en ellos lo que quiere ver. Por tanto, y en esto añadiríamos un matiz a lo ya dicho por Asimov, la ciencia ficción no sólo trata de los cambios que la ciencia y la tecnología va a producir en la sociedad sino de los cambios en la percepción del hombre acerca de sí mismo.

El reptil extraterrestre de garras como abrelatas, el marciano violento de *La Guerra de los Mundos*, o el alienígena telepata que domina las mentes, son tantas otras formas grotescas, herederas de la imaginación romántica, que tanta inclinación tenía hacia lo exótico, lo grotesco y también hacia lo siniestro o tenebroso.

Y también hacia lo tenebroso, las ruinas o los cementerios, y qué son sino remakes de esto muchas de las escenografías galácticas tipo Alien, con sus inmensas desolaciones donde el hombre se siente aún más pequeño y encogido, a salvo sólo en su frágil envoltorio de trajes o de naves, protectoras del vacío que lo circunda. Coreografía romántica que sigue mediando nuestra percepción de la ciencia y del futuro, como si realmente un conflicto venidero fuera a sustentarse al modo de la Guerra de las Galaxias, como si los poderes oscuros necesitasen todavía del color negro y del latex, como los monstruos amenazantes fueran los dinosaurios redivivos o los alienígenas de tres cabezas, tal y como en el pasado eran los personajes folklóricos de los mitos y leyendas, desde los trolls a los vampiros.

Como en la coreografía romántica o dantesca, hay también unos niveles desdoblados y perfectamente jerarquizados: cielo-infierno, arriba-abajo, Tierra-Planetas de destierro. Es más, hay una línea divisoria entre ambos niveles, entre la ciudad de arriba y la ciudad de abajo, entre el nosotros y el ellos, y el monstruo mora en este espacio de afuera, y el héroe es el centinela que defiende, que

patrulla, que elimina la inmundicia, como en el filme *Starship Troopers*. Y aquí es donde intervienen los ingenios, los artefactos producidos por el hombre: matan, defienden, protegen, detienen el avance del monstruo invasor en medio de nuestra ciudad.

El horror hace duda a veces, como en el pasajero número ocho, el alien que crece dentro del cuerpo de un varón humano que es, por decir así, inseminado. Este nuevo monstruo, más complejo, contiene al otro; el acoplamiento es barroco, es la forma misma de lo monstruoso: los cuerpos se funden, se multiplican, se exponencian, e, igual que con la mitología de los vampiros, quien hace poco era un compañero se convierte en un ser abominable, impuro, cuyas vísceras explotan ante nuestros ojos.

Esto nos lleva así al otro problema básico subyacente de la ciencia ficción: quiénes somos, qué somos, tal como se pregunta la replicante de *Blade Runner*. Detrás de la materia -orgánica, inorgánica, sintética...- , ¿qué hay? , ¿en qué sentido y de qué somos conscientes?, ¿es que el misterioso monolito o "centinela" ideado por Clarke para avisar a la humanidad no es más que un delirio de autoafirmación, como veía Jung en los OVNI?

EL AUTOMÁTA COMO PROTOTIPO

Como hemos visto en el apartado anterior, el concepto de máquinas automatizadas se remonta a la antigüedad, con mitos de seres mecánicos vivientes. Los autómatas, o máquinas semejantes a personas, ya aparecían en los relojes de las iglesias medievales, y los relojeros del siglo XVIII eran famosos por sus ingeniosas criaturas mecánicas.

Las tres personificaciones que antes examinamos (el muñeco mecánico, los seres sobrenaturales, el hombre artificial) constituían variantes que en la ciencia ficción se encarnan de diferentes maneras.

El robot o cyborg, por ejemplo, borra las diferencias entre lo humano y lo no humano, y constituye por excelencia un tema posmoderno, al indagar sobre los límites entre lo orgánico y lo cibernético, lo humano y lo no humano, lo mecánico y

lo espiritual, pues en suma de lo que se trata es de dotar de personalidad, de "alma" a estas figuras, a la par que la ciencia ficción nos muestra hombres insensibilizados, tanto zombies como masas enloquecidas capaz de cualquier atrocidad. En suma, máquinas humanizadas, hombres deshumanizados.

LA AMBIGÜEDAD MONSTRUO / MÁQUINA Y SU RELACIÓN CON LAS LEYENDAS URBANAS

De todo lo visto podemos comprobar que el monstruo también se parece a la máquina; es decir: ambos parecen obedecer al mismo principio. El monstruo compone, suelda, anuda partes de diferente naturaleza y origen, hasta configurar la figura final de un organismo complejo.

Dibuja, así, una arquitectura barroca que se contrapone a una arquitectura funcional de deslumbrante eficacia: una máquina de matar, una máquina de aterrorizar, una máquina de no morir, como *Terminator*.

Además, y esto es lo que relaciona esta temática nueva hombre/máquina, está la relación de estos temas con lo que se ha llamado mitología de la modernidad, leyendas urbanas, etc. Porque si nos paramos a pensar lo que ejemplifican los monstruos, mutantes o cyborgs en muchas de las aventuras de la ciencia ficción es la afirmación de su individualidad, esto es, el derecho a un alma propia, que se opone desde luego a la máquina "en serie" o al ser humano "en serie". La defensa de su singularidad es, también, por tanto, la defensa de su "humanidad", y sus conductas agresivas son en gran medida conductas de autoafirmación, como vemos en Frankenstein. La sociedad es a menudo la intolerante, la que exige el exterminio de "lo otro", tal y como la historia reciente nos enseña.

La fascinación, pues, por aspectos y temas que rozan o entran de lleno en el terror tiene que ver, como diría el psicólogo B. Bettelheim, con la catarsis y la proyección de una serie de conflictos, que el adolescente o el adulto de las grandes ciudades plasma en fabulaciones del tipo de "Expediente X", relatos de psicópatas...lo mismo que hace el niño al interiorizar los cuentos de hadas y referirlos a sus fobias y deseos más íntimos.

En todo caso, monstruo es, a fin de cuentas, algo hecho de partes de otros distintos. Es un ensamblaje de piezas, de lo heterogéneo.

Los animales extraordinarios de las distintas mitologías se componen de acuerdo a un proceso similar al que Víctor Frankenstein arma su criatura: *cuerpo humano + cabeza de toro o de bisonte, o cabeza de león + alas o patas de águila*, o todas las formas de *serpiente/dinosaurio* que parecen estar en la base de la representación del dragón, son ecuaciones similares a manos de alguien + cerebro de otro, entes que ya son susceptibles de producirse según los avances de la ingeniería genética.

Pero, sin caer en lo más extravagante, son, al igual que la película *Freaks*, representaciones de lo monstruoso que en realidad anuncian lo-por-venir: cuerpo de mujer más sexo de hombre, o miembros de un donante más miembros de otro, etc.. De este modo, lo que definíamos como monstruo, como imposible reunión de cuerpos despedazados e incompatibles, se convierte en un imaginario posible y, acaso, aceptable, porque es el sueño de un cuerpo completo, acabado y definitivo. Entre tanto, lo posmoderno es la concepción de un cuerpo abierto, no sólo por la cosmética y las modas, sino por diversos *pearcings*, tatuajes, etc.

Como dice Sandino Núñez, se puede esbozar una clasificación en dos grandes tipos de monstruos:

- a. El monstruo como EXTRAVAGANCIA.
- b. El monstruo como MEZCLA.

En este último se suele transparentar lo monstruoso (la mezcla, el collage, el proceso) en la forma de un conflicto "interior" al monstruo. Su paradigma es la novela gótica o romántica, y en especial, la criatura de Frankenstein: el ser compuesto de pedazos heterogéneos, pero también provisto de una psicología, de una interioridad, de una subjetividad crecida y romántica, o, si se quiere, de una conciencia-humana, la misma que parecen buscar muchos androindes o cyborgs, dando lugar a que se muestren como un monstruo neurótico.

En el primer grupo, en cambio, solamente hay una aparición espectacular, una intrusión, y generalmente dañina y mortal, como *Godzilla*. *Robocop* (Verhoeven, 1986) es el gran héroe neurótico de los monstruos del cine de los ochenta. *El Alien* (Scott, 1980) es, por el contrario, el modelo de un psicópata avasallante y eficaz.

Como explica Sandino Núñez, Robocop habla de conexiones y ensamblajes problemáticos, de prótesis eléctricas y mecánicas detrás de las cuales algo, irreductiblemente humano, no descansa, no puede descansar. ¿Es el alma? Acaso sea el alma inmortal, encerrada en la cárcel técnica y en su deslumbrante arte metalúrgica y eléctrica, pero incapaz de desaparecer. Convertirse en policía es, rigurosamente, dejar de ser humano. La intervención de una parafernalia militar o policial sobre el cuerpo reventado del oficial Murphy es radical, tecnoquirúrgica (metáfora grotesca y terminal de la disciplina, la gimnasia, la obediencia). El cuerpo se acoraza y se llena de una musculatura metálica. Una especie de coreografía mecánica más una solemnidad ingenua se subrayan como aquello-que-ha-sido-acoplado- a-un-humano, y le conceden un aire cómico y patético. El ojo se prolonga y multiplica en una compleja prótesis óptico-eléctrica, y una pantalla es ahora la nueva forma del campo visual.

Un campo ansioso y alerta, escrito en lenguaje cibernético: *searching, target, zoom mode* (o también, irónicamente, campo ya no visual sino *práxico, arrest mode*). Detrás de todo esto, algo, o mejor, alguien, está leyendo e interpretando los mensajes de la pantalla -pues la pantalla, detalle aparentemente trivial, supuestamente está escrita para que alguien, detrás, la lea. ¿Es tal vez el Gran Hermano de Orwell?

En medio de la "acción", Robocop sufre relámpagos alucinatorios en los que puede ver a su hijo, a su mujer, a su casa. Otra vez el problema de la identidad, de los recuerdos, acaso de los "implantes" (como en "Desafío Total"). La todopoderosa información no siempre es verdad, no siempre garantiza la fiabilidad, "eso" pertenece a otro orden, a otro impulso. Así, un inexplicable empuje lo arrastra a investigar y a combatir al asesino de Murphy (vengar al Otro), a quien Robocop no debería reconocer. Robocop resulta ser, propiamente, un neurópata.

Es suma, detrás de artefactos y prótesis hay siempre un conflicto humano. Algo hace que ese monstruo, ese monumento cromado a la eficacia y a la obediencia, se parezca, o no deje de parecerse, a un humano. El drama de Robocop no es solamente ser un ensamblaje, sino también saberlo o adivinarlo. El drama de Robocop es menos el de haberse convertido en un monstruo que el de seguir siendo humano.

EL TERROR GÓTICO DE ALIEN

El Alien, en cambio, es una aparición en bloque, un fenómeno. Cada uno de sus saltos, psicopáticos y sangrientos, cuestan la vida de un tripulante del Nostromo y, antes que nada, verifican una especie de repliegue de toda racionalidad explicativa o justificatoria. El monstruo es un intruso, opaco, impenetrable, dañino. La descripción anatómica o biológica (ácido molecular en lugar de sangre, esqueleto externo, adaptabilidad casi milagrosa) no agrega -no puede agregar- nada. Ninguna lógica para su hostilidad aconflictiva, ninguna hipótesis para su destructividad explosiva, inmotivada y sin culpa. Ninguna psicología.

Por eso el discurso de la ciencia natural es, también, el de la impotencia. Habla de la incapacidad radical de leerlo, o aun de interpretarlo. Nunca se sabe bien cómo es su aspecto siquiera. Aparece y desaparece en los recovecos más góticos y oscuros de la nave, y sus apariciones son como ráfagas, manotazos mortales. Sucesivos planos muestran, invariablemente, pedazos, un collage: dientes, la punta de una cola, un chorro de baba, una prolongación ósea y dentada que salta, como accionada por un potentísimo resorte, para penetrar el cuerpo de la víctima. Un relámpago artificial lo ilumina durante un segundo o parte de un segundo; el relámpago siguiente solamente sirve para mostrar que eso ya no está ahí.

En pocas palabras. El Alien es un duende malo y enorme, un demonio, como el de nuestros cuentos, y este demonio tiene adeptos o sacerdotes: el cientista-autómata Ash es el protector y el guardián del Alien y también su poeta: recita, póstumamente, un entusiasta y nietzscheano Elogio del Psicópata, que es un elogio de la Vida). El Alien tiene más de animal que de humano. El Alien le pertenece más a la biología que a la metafísica o a la literatura. No tiene interioridad ni espesor dramático. El Alien es un predador, una máquina de matar.

Se podrá decir que, modernamente, cualquier robot diseñado para moverse en un entorno no estructurado o desconocido necesita múltiples sensores y controles (por ejemplo, sensores ultrasónicos o infrarrojos) para evitar los obstáculos. Por ejemplo, los robots como los vehículos planetarios de la NASA necesitan una gran cantidad de sensores y unas computadoras de a bordo muy potentes para procesar la compleja información que les permite moverse.

Con todo, las posibilidades de la inteligencia artificial no excluyen un desarrollo que la ciencia ficción ha planteado ya como inquietante, es decir, de máquinas que van actuando con progresiva autonomía, y que, por ello mismo, se van distanciando de las famosas leyes de Asimov o del fin puramente de apoyo.

Por último, no hay que olvidar, pese a su aspecto bonancible, al monstruo más potencialmente terrible de todos, al superordenador que es el fundamento de la pesadilla cibernética o Ciberpunk (Neuromante, de William Gibson) Es frecuente encontrarse en este subgénero a las sociedades totalitarias, donde el avance tecnológico en las comunicaciones se ha convertido en un verdadero manipulador de masas y donde el avance de la tecnología cibernética ha creado una extraña simbiosis con el hombre, transformándolo en una especie de híbrido biológico-cibernético.

Por lo general, este género se decanta en un pesimismo declarado, mezcla de novela negra y ciencia ficción, donde el hombre se ha convertido en lobo para el hombre y la filosofía del más fuerte se hace patente a muchos niveles. El verdadero poder ya no es el dinero, es la información... Quien la posee y la manipula es dueño de hombres y mentes (cf. El cortador de césped): sus zarpazos son más sutiles pero mucho más demoledores que los de Alien.

3.4 AVENTURAS Y VIAJES. FANTASÍA ÉPICA Y RELATOS HISTÓRICO-LEGENDARIOS

Lo original de la **novela de aventuras** es, a pesar de su relación con el colonialismo europeo, contraponerse a la novela burguesa del s. XIX, basada en contar los "trapos sucios", la realidad cotidiana, los conflictos *pequeñoburgueses* (v.gr. Emma Bovary, quien no es feliz con su marido) y sustituir esto por *conflictos primordiales* (Savater): el mar, la curiosidad, el evadirse de una sociedad materialista, la amistad, la generosidad... De hecho, los piratas y aventureros son *outsiders*, seres marginales. Se produce con el tiempo el mismo cambio que se aprecia en la novela policiaca: al principio son los defensores del orden los protagonistas, luego habrá una simpatía por el bandido, por el proscrito (igual que por los *gansters* o los detectives de la novela negra).

Ese sentido de rebeldía subraya el aspecto de **individualidad**, sin embargo, hay que estar atento a los símbolos, no todo es acción, como en el cine actual, en muchas novelas el héroe es o se queda huérfano, son estos héroes niño o héroes jóvenes de *La Isla del Tesoro* o *Los Hijos del Capitán Grant*. como le pasa en el cuento a Hansel y Gretel. El mar o el país lejano es el laberinto donde deben desenvolverse y al final del viaje los héroes maduran, vuelven cambiados. Las novelas de aventuras se convierten así en una búsqueda de la madurez, del padre, de valores alternativos (*Siddartha*, de H. Hesse,) En cierto modo, es una vuelta al romanticismo. De hecho Verne enfocó estas novelas como nov. para jóvenes, aunque desde luego no están escritas para adolescentes normales, y las llamó *Viajes Extraordinarios* para subrayar lo alejado que estaban de las experiencias cotidianas.

En relación a la NOVELA HISTÓRICO-LEGENDARIA, si la novela de aventuras se configura como una evasión en el espacio, la novela histórica se construye como una evasión en el tiempo. Viene a suponer una vuelta al romanticismo porque los románticos preferían la E.M. y los tiempos bárbaros, y esto es lo que tenemos, incluso en el género de espada y brujería Y no hay que olvidar el componente cristiano, tan propio del romanticismo, es decir, la mitificación constante: *Quo Vadis*, *Los últimos días de Pompeya...*; y, por supuesto, el espíritu nacionalista y la "invención" de paladines épicos, al modo de Rob Roy, Guillermo Tell y tantos otros, lo cual demuestra que la novela histórica que recrearon los románticos fue más una proyección de sus preocupaciones que una indagación en el pasado.

Y como los románticos, los escritores de historias sobre la Historia no pueden evitar escribir desde unos parámetros cercanos, y si la épica ñoña de la posguerra nos trazaba un Cid de cartón piedra y una conquista imperial de América, las reflexiones actuales (cf. *Adonde Ilegan las nubes*, de Juana Aurora Mayoral) nos descubren el punto de vista del "otro", que no es sino la "otra historia", con lo cual accedemos al carácter **polifónico (Bajtín)** que tiene la literatura de calidad. Por tanto, la novela histórica juvenil se presta a la lectura diversiva pero también a la *convivencial*, en la medida en que nos enseña a convivir empáticamente con seres de otras culturas y mentalidades.

Incluso la fantasía épica y el género de espada y brujería nos sumerge en un mundo épico, agonal (Iliada de Homero), de valores en conflicto, que ya no es tan simple como el del cuento de hadas, quiero decir que Frodo, por poner un ejemplo,

no es simplemente un héroe, tal como podríamos decirlo de Pulgarcito, hay en él una construcción literaria del personaje, y por eso la lectura ética, por ejemplo, en torno a las decisiones que tienen que tomar a lo largo de la obra, ilumina bien mucho de los aspectos de la obra.

- **EL ALEJAMIENTO DEL ESPACIO COTIDIANO.** Sabido es que la primera premisa de la aventura consiste en romper con el espacio cotidiano. Ello se ha analizado desde distintos puntos de vista, desde el psicoanalítico, rupturas con el reino de la madre, independencia, hasta los ritos iniciáticos o la necesidad imperial y colonialista de apoderarse de nuevas tierras y mercados.

- Por ejemplo, el desarrollo de la novela de aventuras y de la expansión colonial irán parejos. Caso Ballantyne, Kipling, Burroughs. Este alejamiento de lo cotidiano suele adquirir en la aventura dos pretextos narrativos: el héroe se encamina hacia un espacio para él desconocido (Las minas del rey Salomón, Viaje al Centro de la Tierra; o bien el héroe se sumerge en un espacio para todos desconocido, menos para él que se mueve en él a sus anchas: Tarzán es el prototipo. Como Lord Greystoke se muestra torpe en París o en Londres frente a su seguridad en la selva. Lo mismo le pasa a Winnetow, el Cazador de Ciervos o casi todos los protagonistas del oeste.

- El escenario, el entorno, pasa a primer plano y el héroe novelesco nos hallamos en esa inmensidad del desierto, de la selva ecuatorial o del poblado desaparecido sin saber qué hacer para buscar nuestras señas de identidad. El hombre no es el centro del universo, es una simple hormiga capaz de reflexionar sobre su ínfimo papel y, sobre todo, sobre el futuro.

- Se llaman Fantasía Épica o relatos de espada y brujería, porque se organiza en torno a dos temáticas centrales, tomadas de los dos órdenes simbólicos propios de los pueblos antiguos, en especial de los indoeuropeos (véanse las teorías de G. Dumézil) : la magia y la soberanía por un lado (chamanes, brujos), y la fuerza del otro (guerreros). El tercer orden era el de los productores. La fuerza y la magia se interrelacionan de este modo, por eso el Rey Arturo es el único capaz de arrancar de la piedra la espada Excalibur, custodiada por la Dama del Lago, es decir, una maga. La fuerza bruta no sirve si no está orientada por la magia.

RASGOS DE LA FANTASÍA HEROICA: características del género de fantasía heroica, según M.A. Nepomuceno¹⁵:

- En cuanto a la expresión:
 - Soporte textual en forma de relato breve. Esta característica vino determinada por el requisito editorial de las revistas pulp; en nuestro caso, de *Weird Tales*.
 - El relato breve exigía un estilo narrativo directo, sin largas descripciones. Consecuentemente, el lector se sumergía en la acción desde el primer momento.
 - Empleo de verbos dinámicos.
 - Uso adecuado de figuras de dicción, como la metáfora, la personificación y la aliteración.
- En cuanto al contenido:
 - Desarrollo de ambientes y culturas primitivas, bárbaras o medievales. Su descripción forma una base donde tienen lugar las aventuras del protagonista.
 - Presencia de elementos sobrenaturales, mágicos o divinos, normalmente simbolizados bajo la forma de seres extraños o practicantes de saber arcano. A menudo son los antagonistas del héroe.
 - Personaje principal individualista, poderoso y guiado por instintos básicos. Se mantiene, sin embargo, su calidad heroica al triunfar frente a la adversidad y poseer un propio código de conducta orientado hacia el bien.
 - Existencia de un enclave físico definido (ruinas, tumba, bosque, torre...) donde se desarrollará el clímax argumental. El protagonista se enfrenta en dicho enclave al obstáculo supremo.

3.5 CONCLUSIONES. EL VIAJE INICIÁTICO DEL JOVEN: LAS INTRIGAS DE MISTERIO. LAS NOVELAS POLICIACA, DE TERROR, ANTICIPACIÓN Y FANTÁSTICA EN CLAVE JUVENIL.

¹⁵ **La Fantasía Heroica**, Miguel Ángel Nepomuceno, <http://www.cyberdark.net/portada.php?edi=6&cod=31>

Señala Francisco Umbral en su *Guía de la Posmodernidad* que la novela negra es uno de los productos o fetiches de los llamados *posmodernos*, y, pone como ejemplo la mitificación de Bogart entre los jóvenes.

Ciertamente, la novela negra, a diferencia de la novela de detectives clásica, se caracteriza por presentarnos héroes ambiguos y, situaciones en que los valores o la moral se hallan en bancarrota. Ahora bien, convivir con el mal" no es exactamente lo mismo que claudicar ante él, como dice Umbral. En muchas narraciones de la serie negra abundan ciertos retazos de heroísmo, abnegación o esperanza, como aquel último e inefable gesto de Bogart en Casablanca. Por otra parte, la cultura urbana de la simple supervivencia como meta, que está detrás de tales historias no da para mucho más.

De modo que la cultura urbana, tan propensa a un cambio incesante y a la disgregación de sus habitantes en avisperos de mayor o menor lujo, ha encontrado en la novela policíaca su mejor modo de elaborar *best-sellers*. Ocurre que desde que se inició con los relatos pioneros de E.A. Poe, y Mr. Dupin o Sherlock, tenían que enfrentarse a problemas de un alcance y complejidad crecientes, lo que históricamente viene marcado con la aparición de la policía secreta, la aparición de la prensa sensacionalista, o, más adelante, en tiempos de la guerra fría, el complejo entramado de los espías y su traducción a una no menos laberíntica ficción donde nada es lo que parece.

Sin embargo, la explicación histórica no nos satisface del todo, ciertamente, el inicio de la novela policíaca puede estar impregnado de los folletines del s. XIX, con toda su truculencia, o como quiere Umbral, de la novela gótica, por ese regodeo o entrega a lo a lo morboso, por ese "encharcarse en el lodazal del mal". Dice también nuestro crítico que es orgullo del posmoderno el haber descubierto una literatura de calidad entre la literatura de quiosco. Es una verdad a medias. Las literaturas marginales se yerguen siempre contra las literaturas que gozan de un reconocimiento institucional o de una aceptación oficializada por ciertas élites, con independencia de su calidad.

Por eso la preferencia por un género marginal conlleva una cierta dimensión de valoración social que rebasa lo puramente literario. Es lo que vemos en el caso del creciente éxito de las narraciones eróticas, antes textos malditos y ahora *best-sellers* casi para una velada hogareña.

Puede que el *boom* de la novela policíaca entre los jóvenes provenga más bien de su propio esquema constructivo de la trama, a menudo alegoría perfecta de la situación del joven en la sociedad. Por un lado el detective, el criminal son seres urgidos a tomar decisiones, a formularse problemas, objetivos, metas...

En este sentido, y como tan bien explicara Laín Entralgo, muchas novelas clásicas son una especie de álgebra que el detective ha de resolver casi sin moverse de su sillón. Lo que ha hecho la novela negra es contrarrestar esa dosis de intelectualismo con otra de experiencia directa, ligada a los aspectos más sórdidos y tenebrosos del individuo y de la sociedad. ¿Ejemplos? La violencia ciega que destroza a las mujeres en "El crimen de la calle Morgue", y que, mediante una especie de volapié, E.A. POE objetiva en un orangután -primo sin duda del Mr. Hyde de Stevenson-.

Ahí está la clave. Porque sin el pensamiento hipotético-deductivo, sin la inteligencia analítica, la investigación, la labor indagadora deja de tener sentido. La diferencia está en que el detective de los 80 ya no es un "dandy", un observador cómodamente instalado y, distanciado de lo que pasa afuera, un gentleman inglés como Sherlock Holmes. Más bien es alguien que también se mueve dentro del mismo ring, que a menudo se ve envuelto en la refriega, y su vulnerabilidad nos mueve a identificarnos con él.

El **perspectivismo** que esto implica es importante, porque -utilizando la comparación de VALLE-INCLAN- se puede narrar desde arriba, desde abajo o a la altura de los personajes, y desde luego el escritor de serie negra sabe tratarlos de tú a tú. Intelectualismo y misterio. Poder de la mente y azar. Previsión y muerte. Todo ello mezclado en el *laberinto urbano*, donde todo puede pasar en cualquier esquina, y la sensación de lo permanente, de las raíces se volatiliza ante el cambio sin tregua, ante el rodar de las cosas llevadas de su propia inercia.

En los relatos de la serie negra es curioso que apenas se den referencias -más allá del algún tópico- a la actualidad política o ideológica: todo se conduce llevado de una misma inercia pragmática. El mal -llámese corrupción, crimen organizado...- está ahí, y no puede ser vencido. Sólo se puede luchar contra él intentando sobrevivir, ganando pequeñas escaramuzas o batallas, refugiándose en algunos paraísos más o menos artificiales. Por eso Pepe Carvalho, el héroe de Vázquez

Montalbán, dice que el detective es poco más que un "basurero" de esta "porquería social" colectiva.

La proliferación de libros y películas policíacas viene alimentada por esta actitud plenamente posmoderna del arte como sustituto o sucedáneo de la vida, en suma, como una pantalla de proyección o un tablero de juego. Se proyecta en ellos los conflictos de cada día, igual que un niño lo hace cuando se encandila ante los cuentos de hadas, según el B. BETTELHEIM. La misma fascinación, el mismo poder terapéutico, la misma catarsis. Es sorprendente aceptar, si no como un alivio de tensiones sociales, esta cascada de relatos de intriga, con héroes marginales cada vez más crueles, con argumentos cada vez de mayor violencia, de ahí tal vez el culto que suscita entre los jóvenes.

La ciudad de estos relatos, como Nueva York, se pudre en su vorágine de violencia. Acaso ésta sea la "poesía de lo sórdido" que busca la nueva novela policíaca. Por desgracia, la violencia ya no es un pretexto narrativo, como en las novelas de corsarios, sino una realidad vulgar y anodina, casi una estampa costumbrista. Algunas de estas obras parecen buscar una manera distinta de enfocar el problema, aun sabiendo que se tiene perdida de antemano la batalla. En los tiempos heroicos de los mitos y los cuentos de hadas, había siempre alguien -un mago, un rey- que le indicaba al héroe lo que tenía que hacer y por que debía hacerlo. Hoy los que rastrean en la basura, están huérfanos, solos, movidos por su instinto, en un desamparo que recuerda demasiado la situación actual de muchos jóvenes y niños.

No nos engañemos. Asumir estas contradicciones sin ningún complejo, y "juzgar a simular y resolver los conflictos de la vida" es la gran aportación de la novela policíaca, fantástica o de viajes al joven. Por descontado, es un aprendizaje vicario, mediado, que a veces distorsiona mucho lo que es la realidad, pero que también enseña mucho, y, en esa medida, viene a ser un componente del "currículo paralelo" que forma a los jóvenes, queramos o no. Citemos un caso. La ciencia-ficción que leen o que consumen por vídeo les enseña que estamos ante la cultura del cambio tecnológico a gran escala, lo mismo pasa con las intrigas policíacas como aprendizaje social del vivir día a día y sus peligros, una nueva fórmula de "iniciación" al mundo de los adultos".

En todos estos géneros fantásticos parece que lo básico es una lectura diversiva, evasiva, pero en realidad, como hemos visto en los estudios sobre la imaginación en los niños, estos paracosmos son réplicas más o menos alegóricas del mundo cercano, de modo que la fantasía enseña a los niños a enfrentarse con problemas muy reales. Por ejemplo, la Nada que se está tragando el País de Fantasía en *La Historia Interminable*, puede tener muchas lecturas, pero una de ellas nos lleva a una interpretación ecologista, a cómo la destrucción de los valores lleva aparejado la destrucción del mundo, algo así como en la mitología artúrica la enfermedad del rey (en este caso, de la Emperatriz Infantil, como en *La Historia Interminable*) y sus efectos devastadores sobre la tierra. Así pues, la lectura plural en todas sus variantes (incluyendo la lectura creativa para hacer aún más explícitos algunos de estos mensajes), ayudaría a que esta obra, o *Momo*, no se perciban como lo que no son, obras de evasión, en el sentido en que se suele decir.

Incluso los mundos imaginarios o paracosmos más aparentemente lejanos de la realidad indican, como señala Asimov a propósito de la ciencia ficción, el modo en que la sociedad percibe los cambios y la forma en que los visualiza. Los monstruos deshumanizados del futuro (*Alien*, *Godzilla*, etc.) y de la ficción fantástica son las pesadillas del presente, tal como han puesto de manifiesto los atentados del 11 de Septiembre: todo, o casi todo, es posible.

4 AUTORES DE LA LITERATURA FANTÁSTICA Y DE AVENTURAS: UN RECORRIDO POR LA LITERATURA FANTÁSTICA. A. GÓMEZ YEBRA.

En los albores de la civilización, cuando el hombre no era todavía un ser humano, cuando necesitaba encontrar un sentido a todo lo que localizaba a su alrededor, inventó la fantasía.

La inventó porque la necesitaba, como inventaría más tarde la rueda, el carro con eje, la argamasa, la polea; o la lámpara eléctrica, o la máquina de vapor, o la lavadora, o la vacuna contra la viruela, o el teléfono, o el ordenador, o el transbordador espacial. El hombre consigue siempre (más tarde o más temprano) dar respuestas a todos sus interrogantes, y soluciones a todas sus necesidades. Por eso es el hombre, y en eso se distingue de los otros naturales habitantes del planeta Tierra que puebla con ellos: en que evoluciona mejorando continuamente sus condiciones de vida.

En los albores de la civilización, cuando el hombre no era todavía un ser humano, ya estaba proporcionando respuestas fantásticas a todo aquello que no sabía explicar, porque le faltaban los conocimientos científicos para ello, y porque tampoco su nivel intelectual y verbal eran los necesarios.

Cuando el hombre, *sapiens* o *ignorans*, no era aún un ente consciente de que todo tenía principio y fin, y mucho menos de que la materia no se crea ni se destruye, sino que se transforma, ya estaba creando entidades fantásticas para explicar lo que la madre Naturaleza le estaba planteando como incógnitas.

Cuando el hombre del Paleolítico pinta en las paredes de una cueva una escena de caza, no hace otra cosa que crear esos animales que desea obtener, los hace corpóreos, se los apropia de una manera mucho más fácil que la que resulta de obtenerlos mediante el peligroso ejercicio, singular o colectivo, de la caza. El artista del Paleolítico crea animales que ya conocía de la naturaleza, como el padre de la oveja Dolly creó un clon para repetir su entidad y tenerla siempre consigo, utopía entre las utopías.

Era una ilusión, podemos pensar, porque la pintura de un bisonte, que no tenía nada de ornamental, y sí de mágico, no respondía a necesidades de

expresión o de comunicación estéticas¹⁶, sino a necesidades primarias, a necesidades de alimentación, en un pueblo parasitario, que vivía de lo que podía conseguir en su entorno. Sin duda, el pintor primitivo habría hablado con sus figuras, como hacen tantos artistas, e incluso les habría gritado, preguntado, soplado, o aspergido con agua, con sangre, o con algún otro líquido. ¿Hubo algún tipo de rito en torno a su ilustración creativa?

Semejante ilusión (crear a través de un dibujo) está hoy en los libros destinados a los más jóvenes lectores, y es fruto de más de una obra aplaudida, como por ejemplo, *Tomás y el lápiz mágico*, donde todo lo que pinta el muchacho cobra cuerpo, adquiere vida, por ejemplo, una mariposa:

Con la ayuda del lápiz, Tomás dibujó una mariposa tan bonita como la que imaginaba. Desplegando las alas, la mariposa revoloteó feliz y agitada de un lado para otro. No se estaba quieta ni un momento siquiera. Daba gusto verla dar volteretas por el aire. Dichoso y sonriente, Tomás la seguía con la mirada¹⁷.

Claro que también existió una estupenda posibilidad mucho más antigua: la de poder dar cuerpo a los deseos, que tantas veces en Literatura, popular o de autor, son tres, y que pueden tener a algún ser fantástico, hadas, efrits, enanos, viejecitos, como intermediarios, o no.

La ilusión contraria, esto es: hacer desaparecer algo que está delante de nuestros ojos, parece cosa de magia y brujería. Pero también ocurre. En mi libro *El quitamanchas*, un abuelo creativo, de esos que están siempre inventando objetos de lo más curioso, ha dejado como herencia a sus nietos, entre otras cosas, una linterna muy muy especial: hace desaparecer cualquier dibujo o pintura:

¹⁶ Sigo aquí a Arnold Hauser, *Historia social de la Literatura y el Arte desde la Prehistoria hasta el Barroco*, M., Debate, 1998, págs. 16 y ss.

¹⁷ R. Alcántara, *Tomás y el lápiz mágico*, Zaragoza, Edelvives, 2003, págs. 20-22.

*Ángel apretó el interruptor. De la linterna surgió entonces un rayo blanco que atinó en una de las huellas. El chico hizo un movimiento de muñeca, y el rayo barrió toda la suciedad de aquella zona de la pared*¹⁸.

Pero el de pintar para crear es un asunto clásico con el cual se considera que el arte es un tipo de creación. Y no se me oculta que el pasaje de la creación del hombre en los primeros capítulos del *Génesis* parte del mismo principio: Dios, que no es un pintor primitivo, sino otro tipo de artista, un alfarero, o escultor en barro, toma un buen pegote de esta materia y crea una figura supuestamente bípeda a la que, tras infundir un aliento mágico, dota de vida: "Entonces Yahveh Dios formó al hombre con polvo del suelo, e insufló en sus narices aliento de vida, y resultó el hombre un ser viviente"¹⁹.

Cierto que más fantástico es el relato que en el *Evangelio árabe de la Infancia* se hace de un episodio de Jesús, cuando éste apenas contaba siete años, la edad más a propósito para que un niño no deslinde la realidad y la fantasía, la edad en que es incapaz de poner puertas al campo:

Cumplió el niño Jesús los siete años y estaba un día entretenido jugando con los muchachos de su misma edad. Todos se divertían haciendo con barro figurillas de asnos, bueyes, pájaros y otros animales. Cada cual hacía alarde de sus habilidades y aplaudía su trabajo. Entonces dijo Jesús a los demás: <<Yo voy a mandar correr a mis figurillas>>. Admirados los otros le preguntaron si por ventura era hijo del Creador.

Entonces Jesús las mandó ponerse en movimiento, y ellas empezaron a saltar. Luego, a una indicación suya, se volvieron a parar. Había hecho también figuras de pájaros y aves, que, al oír su voz, se echaban a volar; mas cuando las mandaba estarse quietas, se paraban. Y siempre que las ponía algo de comer o de beber, ellas comían o bebían. Al marcharse los muchachos contaron todo esto en casa, y sus

¹⁸ A.A. Gómez Yebra, *El quitamanchas*, Sevilla, Algaida, 1994, pág. 27.

¹⁹ *Génesis*, 2, 7.

padres les dijeron: <<Tened cuidado, hijos, y no tratéis con él. Huid y no juguéis ya más en su compañía, pues es un encantador>>²⁰.

Es evidente que el niño y el pasaje son encantadores, pero no lo es menos que el ser humano piensa que es posible dotar de vida a un ser que ha esculpido manipulando arcilla, o que ha garabateado en una pared de piedra o en el suelo, o en un papiro, o en un pergamino, o en un papel, haciendo de él un ente dotado de cuerpo y de movilidad.

Convertir un ente inerte en uno dotado de vida es una facultad propia de los dioses.

A veces sí conocemos cuál es la clave, porque se sopla en el objeto primero, o se le da una descarga eléctrica, o se baña en algún líquido de propiedades especiales, o recibe un picotazo ponzoñoso, o simplemente, cobra vida tras unas palabras mágicas.

En mi libro *Un conejo en el armario*, destinado a chicos de hacia ocho años, Berta, la protagonista, recibe como regalo un conejo de peluche, aunque ella deseaba con todas sus fuerzas uno de verdad. Pero a lo largo de la historia se da cuenta de que su conejo de peluche se transforma en uno de carne y hueso: "si se le daban tironcitos de la cola, se transformaba poco a poco en un conejo de verdad. Si se le tiraba de las orejas, volvía a ser un conejo de peluche"²¹.

Transformar un ser que nace en la imaginación de un escritor en un ser vivo es lo que hace todo creador. A fin de cuentas es lo que lleva a cabo, cierto que más sutilmente, con otros medios, Edgar Rice Burroughs, cuando, utilizando palabras, nada más que palabras, consigue que consideremos posible la existencia de un personaje de muy poca edad que, tras la muerte de sus padres debido al fallo del avión que los traslada por África, no sólo sea capaz de sobrevivir más o menos ayudado por una mona, sino que además aprenda a hablar y ¡a leer! inglés merced a la mera observación de unos libros que sus previsores padres habían incorporado a su equipaje.

²⁰ *Evangelio árabe de la Infancia*, XXXVI, 1-2.

²¹ A.A. Gómez Yebra, *Un conejo en el armario*, Sevilla, Algaida, 1994, pág. 27.

¿Cabe mayor fantasía que el pequeño Tarzán no sólo sobreviva al siniestro del avión, y a los peligros de la selva, sino que además aprenda a hablar y leer la lengua de Shakespeare sin ayuda de ningún adulto?

¿Es posible aceptar que un ser humano llegue a serlo sin la colaboración de otros seres de su propia especie? Porque se han dado casos en que determinado niño abandonado o perdido en algún bosque o selva haya sido adoptado por gacelas o por lobos, pero en ninguno de ellos, cuando han intentado recuperarlos como humanos, han podido hacerlo. Mowgli no sería tal en la vida real, sin la ayuda de Rudyard Kipling, y probablemente el adulto Robinson Crusoe hubiera perecido en su isla, o se habría degradado hasta perder la capacidad de comunicación oral, de haber existido como hombre contemporáneo de Daniel Defoe.

Pero la Literatura es precisamente el arte de hacer posible lo imposible. A través de las páginas de un libro inmortal, como *La Odisea*, que hay que poner en las manos de los adolescentes, llegamos a aceptar que Ulises encontró en la isla de Ea a la maga Circe, y que ésta convirtió, por medio de una poción mágica, bien anterior a la de Panorámix, a varios de sus compañeros en infelices antecedentes de los que llegan a las fábricas de Jabugo para de allí salir convertidos en chacina.

A través de otro libro clásico hacemos nuestra la idea de que mediante la ingestión de un brebaje destinado a conseguir que alguien pierda el seso por quien tiene más próximo, por error se convierta, como el joven Lucio de *Las metamorfosis* de Apuleyo, en un asno que sólo recuperará su figura y su *status* humano cuando mastique e ingiera alguna rosa.

De brebajes sobrenaturales está llena la Literatura, incluso la aparentemente no fantástica. Y, si no, que se lo pregunten al infeliz Tomás Rodaja, a quien su enamorada ofreció, en un membrillo toledano, uno de esos que llaman "hechizos", "creyendo que le daba cosa que le forzase la voluntad a quererla: como si hubiese en el mundo yerbas, encantos ni palabras suficientes a forzar el libre albedrío". El resultado no fue otra cosa que la locura del desde entonces conocido como *Licenciado Vidriera*, tan magistralmente dibujado por Cervantes, que de Literatura fantástica sabía más que nadie, y que se permitía el lujo de considerar que las aspas de un

molino eran los brazos de un gigante, o que un rebaño de pacíficas ovejas era un potente ejército enemigo lanzado a la carga, o unos odres de vino eran unos monstruos.

Claro que el primer brebaje de efectos inmediatos debió ser el vino, que tumbó a Noé. Las consecuencias del vino son muy graves desde el primer momento. Cuando el famoso patriarca del diluvio está durmiendo por los efectos del alcohol, sus hijas aprovechan la ocasión para yacer con él concibiendo sendos hijos. El vino también afectaría a don Quijote, y al monje del milagro XX de *Los milagros de Nuestra Señora* de Berceo le produjo un verdadero *delirium tremens* hasta el punto de ver un toro, un perro y un león que lo atacaban, pura fantasía animada de ayer y de hoy.

De efecto inmediato fue también, ¡qué duda cabe!, el bebedizo que sabía a “algo así como una mezcla de tarta de cerezas, flan, piña, pavo asado, melcochas y tostadas calientes con mantequilla”²² que Alicia se tragó porque en la botellita ponía <<BÉBEME>>. Le sirvió para reducir su tamaño hasta las mínimas diez pulgadas de altura, que le permitirían el acceso por la puertecilla que daba al jardín.

No menos efectista fue el brebaje que preparó, tras denodados esfuerzos, el bondadoso doctor Jeckill, y cuya ingestión le supuso convertirse en un tal Mr. Hyde, un personaje vil, asesino, encarnación del mal y, por tanto, el polo opuesto de quien le había dado cuerpo y vida, expresión de la otra cara que muchas veces alienta en el ser humano. Doble cara que ya estaba en el dios Jano y que en cierto sentido reproduce la película *Face to face*, protagonizada por John Travolta y Nicholas Cage.

Brebajes cuya ingesta produce efectos especiales discurren a lo largo de toda la Literatura. En mi libro *Patatas fritas de bolsa*, Narcisa, la protagonista, que a sus once años ha ganado bastantes kilos de más y no deja de comer, es la más desgarbada a la hora de la clase de Educación Física, donde jamás supera las mínimas en cualquier actividad de tipo motórico.

Sin embargo, compra una bolsa de patatas fritas que empiece a comer y que le producen un hipo tremendo. Este hipo, cada vez más poderoso, hasta el, punto de hacerle dar saltos colosales, sabrá aprovecharlo en la repesca de

²² Lewis Carroll, *Alicia en el País de las Maravillas*, M., Alianza Editorial, 1982, págs. 40-41.

Educación Física superando los registros de los mejores condiscípulos en salto de longitud, salto de altura y salto del potro:

Corrió, pisó antes de la raya y en ese justo momento Dom y sus compañeros oyeron un hipido tremendo, como el de un elefante.

Narcisa voló hasta más allá de la marca de cinco metros. Algo que ni Matías había conseguido jamás. Un ¡OOOOOOHHHHHHH! acompañó a su caída, que se produjo de culo, sin ningún estilo. La chica miró a su alrededor y saltó de alegría alzando los brazos.

-¡Cinco cero cinco! -exclamó, incrédulo, Fabián, el chico encargado de las mediciones-. ¡Ha rebasado los cinco metros! (...)

La chica mandó subir la cuerda a un metro y setenta y cinco centímetros, se soltó del brazo de Dom, tomó carrerilla y, en el momento de batir con el pie derecho ante la cuerda, se oyó un hipido poderoso y tan largo como si saliera del cuello de una jirafa. Narcisa rebasó la altura limpiamente y cayó al otro lado. (...)

Narcisa se soltó del brazo de Dom cuando advirtió que se iba a repetir el hipo. Tomó carrera, batió con ambos pies ante el potro, y, mientras se oía un tremendo hipido, como de dinosaurio, hizo un triple salto mortal sobre el aparato, cayendo tres metros más allá contra las colchonetas. Se salvó de rotura múltiple de huesos, pero no se salvó de los abrazos y achuchones de sus compañeros. ¡Era una fiesta!²³

Brebajes similares (en otras ocasiones operaciones quirúrgicas) encontramos a veces en el cine consiguiendo un increíble cambio de sexo que se estaba produciendo en la fantasía bastante antes que en la vida real. Porque la Literatura (el cine se basa en un guión que muchas veces se crea a partir de una novela) se anticipa a la realidad en casi todos los órdenes y, desde luego, en alcanzar todos los deseos que el hombre quiere convertir en realidad.

Inventado el sistema (ingerir un alimento para aumentar o disminuir el tamaño, para modificar el sexo, o el comportamiento de alguna persona), y

²³ A.A. Gómez Yebra, *Patatas fritas de bolsa*, Sevilla, Algaida, 1995, págs. 44 y 47.

aceptado éste por todos como algo posible, puede procederse a la sustitución del medio utilizado por otro. Por ejemplo, una máquina reductora o multiplicadora del tamaño, que producirá filmes como *Cariño, he encogido a los niños* y similares. De esta manera puede empequeñecerse un submarino hasta que pueda circular por las venas de un individuo que necesita una intervención quirúrgica imposible desde fuera del organismo.

El hombre, desde tiempo inmemorial, ha intentado traspasar sus propios límites, y cuando no lo podía hacer por medios naturales, intentaba encontrar medios artificiales para conseguirlo. Aprenderlo todo, con rapidez y sin esfuerzo, lejos de la vieja máxima que afirma que “la letra con sangre entra”, ha sido otra vieja aspiración de la Humanidad. Hemos visto cómo algún extraterrestre lee a ritmo de vértigo y aprende a toda velocidad en alguna película. Y podemos dar por bueno que eso de “comerse los libros” es el mejor sistema para aprendérselos. Así le ocurre, cuando menos a Monty, un pequeño grillo protagonista de mi relato *El devorador de libros*, que ha sufrido una mutación después de recibir el influjo de un rayo que cayó muy cerca de él, un grillo que, gracias a ello posee también la capacidad de comunicarse telepáticamente con su amigo Raúl:

Quando me dejaste debajo de la ventanilla de la biblioteca de tu colegio yo estaba realmente hambriento y excitado. Me apetecía enormemente devorarme el libro de refranes. Quería saber todos los refranes, porque en ellos está la sabiduría de un pueblo a lo largo de toda su historia. (...) Me lo comí; aprendí más de sesenta mil refranes²⁴.

Si aprender es la base del conocimiento en el ser humano, y el pilar de su propia historia, ver más allá de la superficie de las cosas era una vieja aspiración humana que no se saciaría hasta el descubrimiento de las posibilidades de los rayos X. Si Superman lo consigue por sus propiedades especiales, al ser alienígena, otros personajes de ficción lo han logrado de mil diversas maneras.

Descubrir lo que otro ser humano está pensando en un momento determinado parecía un don reservado a los adivinos antiguos, ciegos a veces,

²⁴ A.A. Gómez Yebra, *El devorador de libros*, Sevilla, Algaida, 1994, pág. 38.

como Tiresias. En *Lo que piensan las mujeres*, Mel Gibson, en simpático papel protagonista, obtiene el don de penetrar los pensamientos de las mujeres de su entorno tras padecer un *shock* eléctrico que le ha producido el secador del pelo.

En mi libro *Aventuras con tito Paco*, Yuan-Tsé, el viejo ciego que debe considerarse jefe o maestro de los fáneg, un oscuro pueblo que sobrevive en lugares profundos de la Tierra (en el norte de la India), puede ver a través de los ojos de un pez escarlata que mantiene en una pecera y acaricia continuamente. Cuando tito Paco mete la mano en el agua y toca el pez explica lo que sintió:

Un calambre sacudió mi mano y se extendió por algún nervio de mi brazo derecho. La sensación, que llegó hasta mi cerebro, apenas duraría un segundo, pero en ese período tan breve de tiempo pude leer con claridad en la mente del anciano y aprender lo que en ningún libro está escrito todavía: el secreto de la vida y de la muerte, el principio y el final del universo, el instinto de dominación y la virtud de la humildad, y supe también que el amor es, en todos los casos, el punto de partida y el punto de llegada²⁵.

Éste sería, desde luego, un excelente logro para el ser humano, pero en otras ocasiones, ha de admitirse, las consecuencias de determinados "inventos" para el individuo o para la especie son nefastas. La hipnosis, por ejemplo, de la que nadie duda, y que ha significado el nuevo boom de la Literatura infantil en *Molly Moon y el increíble libro del hipnotismo*²⁶, de Georgia Byng, puede tener aspectos negativos y positivos. Los fáneg, en *Aventuras con tito Paco* aprovechan esa capacidad que en ellos es natural para "anestesiarse" a Raj-Taj, un hombre doble que tiene atemorizada a una comarca. Durante su aletargamiento, tito Paco procederá a separar quirúrgicamente a los dos seres que conforman esa entidad doble.

²⁵ A.A. Gómez Yebra, *Aventuras con tito Paco*, Zaragoza, Edelvives, 1988, págs. 66-68.

²⁶ Georgia Byng, *Molly Moon y el increíble libro del hipnotismo*, M., SM, 2002.

Todas las posibilidades fantásticas se hacen realidad. Julio Verne viajó a la Luna 104 años antes de que Armstrong convirtiera en realidad el viejo sueño de la Humanidad, y no es menos cierto que el hombre había volado de muchas maneras y por medio de diversos artilugios mucho antes y en diversas civilizaciones.

Tres personajes literarios de renombre habían volado mucho antes. Aladino lo había hecho en una alfombra mágica con la que recorrió miles de kilómetros por los cielos de Oriente; Ícaro lo intentó, con un éxito parcial, sobre las islas del Egeo; y el propio Alejandro Magno en sus aventuras librescas llevó a cabo una navegación aérea primitiva de un modo singular, que le permitió conocer buena parte del mundo antiguo. Un viaje, el suyo, que le proporcionaría la situación de los puertos marítimos, así como otras entradas por donde dar paso a su ejército, y un sinfín de detalles más que lo convirtieron en el primer observador militar aéreo de todos los siglos:

Hizo cazar dos grifos, que son aves valientes,
cebólos bien con carnes saladas y recientes;
túvolos bien cebados con carnes convenientes,
hasta que se pusieron gruesos y muy potentes.

Mandó hacer una casa de cuero bien sobado,
donde cabría un hombre a lo ancho tumbado;
atóla a los grifos con un fuerte hilado
que no se rompería por un hombre pesado.

A los grifos tres días los dejó sin comer
y así ganas tuviesen de se satisfacer.
Entretanto él se hizo en el cuero meter,
la cara descubierta para poder bien ver.

En pértiga muy larga puso carne espetada
en medio de los grifos, pero muy alejada;
los grifos por cogerla dieron pronto volada,

intentaban cebarse, mas no les valía nada.

Cuando ellos volaban, el rey mucho se erguía;
Alejandro, igual que ellos, siempre lo mismo hacía.
La pértiga alzaba, a veces la subía,
así iban los grifos a donde el Rey quería²⁷.

Bastantes siglos más tarde, no harán falta grifos de ningún tipo para ascender y desplazarse con su ayuda. Por medio de un polvillo mágico que les proporciona Peter Pan, James M. Barrie hará que unos niños consigan alzar el vuelo de su fantasía y viajar al País donde los más jóvenes no desean crecer, porque eso significa convertirse en adultos y cargarse de responsabilidades:

Peter: Primero tengo que rociaros con el polvo de las hadas. *(Afortunadamente, su ropa está impregnada de ese polvo y sopla un poco sobre cada uno de ellos.)* Intentadlo ahora, desde la cama. Solamente tenéis que mover los hombros así, y luego lanzaos²⁸.

Otro personaje con alma de niño, aunque procedente de un lugar distinto de la galaxia (en principio era Júpiter), Clark Kent, logrará algún tiempo después desplazarse por el aire sin necesidad de aparato volador ni de elemento mágico alguno. Superman porta una herencia genética que le permite no sólo volar, sino llevar a cabo una serie de actividades hasta entonces prohibidas al ser humano, prodigios de la fantasía que el hombre terminará realizando. Porque yo me cuento entre quienes creen que el hombre, al no haber desarrollado hasta ahora más que en una mínima proporción la capacidad de su cerebro, terminará volando como Goku y otros personajes de ficción.

El ansia de volar, que está presente en las actividades de los dioses (Mercurio sería el paradigma clásico), en los ángeles, que son eficaces y rápidos mensajeros de Dios, y en los efrits orientales, está también en la

²⁷ Anónimo, *Libro de Alejandro*, ed. de Elena Catena, M., Castalia, col. Odres Nuevos, 1985, págs. 326-327.

²⁸ J.M. Barrie, *Peter Pan*, M., Siruela, 1999, pág. 62.

actividad en que muchos creen a pies juntillas: la levitación. Una actividad que algunos santos (Santa Teresa, sin ir más lejos) cristianos y orientales han realizado, y para la que también tito Paco parece estar capacitado:

Tito Paco había colocado la mesita de troncos en un rincón y se había tumbado boca arriba sobre una sábana, en el suelo. El halo de luz que emitía su cabeza era más ostensible que el día anterior, cuando, a las once de la noche, tuvieron que dejar la historia en lo mejor para regresar a Casar del Monte.

Solamente llevaba puesto un bañador azul marino y mantenía los ojos cerrados.

Llevarían un minuto observando la escena cuando tito Paco empezó a ascender sin perder su posición horizontal. Los niños no podían dar crédito a sus ojos: aquello sólo lo habían visto por televisión y siempre supusieron que había gato encerrado. Ahora estaban seguros de que no existía trampa alguna. Tito Paco se había elevado unos veinte centímetros del suelo y flotaba horizontalmente en el aire de la habitación²⁹.

También por medio de la fantasía, Julio Verne realizó 20.000 leguas de viaje submarino, luchando su capitán Nemo con todo tipo de monstruos, y construyendo para él un mundo utópico, cuando todavía el submarino estaba en mantillas. Claro que siglos atrás Alejandro había conseguido, en alas de la fantasía, un viaje por los fondos marinos en un aparato ciertamente rudimentario pero que sirvió para que los hombres del Medievo se permitieran introducirse en un mundo absolutamente desconocido entonces:

Dicen que por saber qué hacen los pescados,
cómo vivían los chicos entre los más granados,
en gran cuba de vidrio con bordes bien cerrados,
metióse Alejandro con dos de sus criados. (...)

²⁹ *Aventuras con tito Paco*, pág. 56.

Con buen betún la cuba fue calafateada,
y con buenas cadenas sujeta y amarrada,
con buenas ligaduras a las naves atada;
para que no se hundiese quedó de ellas colgada.

Mandó que lo dejaran quince días estar,
que las naves con todo comenzasen a andar;
mientras tanto, podría saber y meditar,
y poner por escrito los secretos del mar³⁰.

Nadar y volar, aumentar o disminuir de tamaño a voluntad, eran actividades que parecían lejos del alcance del hombre, porque su cuerpo no estaba genéticamente preparado para ello, y fueron desde antaño dos sueños que se intentaron alcanzar de mil maneras.

La literatura popular, que también entiende de hechos fantásticos, resolvió la necesidad de volar y aumentar o disminuir de tamaño de una manera tan providencial como original. Por ejemplo, en el cuento "El monte de cristal", que recogió en el siglo XIX Alexander Afanásiev, aunque lo he visto en otros lugares, y que empieza así:

En cierta tierra, en cierto país, vivía un zar que tenía tres hijos varones. Llegó un día en que los tres le dijeron: "Padre y muy señor nuestro, danos tu bendición, queremos salir de caza". El padre les dio su bendición, y partieron los hijos en distintas direcciones. Tras de mucho cabalgar, el menor se perdió y fue a parar a un claro donde yacía un caballo muerto. Cerca se agolpaban fieras, pájaros y reptiles. Levantó el vuelo un halcón, se posó en el hombro del zarevitz y le dijo: "Zarevitz Iván, reparte entre nosotros ese caballo. Hace ya treinta y tres años que yace ahí, y, por más que discutimos, no sabemos cómo dividirlo". Desmontó el zarevitz y dividió en partes la carroña. Dio los huesos a las fieras, la carne, a los pájaros, la pelleja, a los reptiles, y la cabeza, a las hormigas. "Gracias, zarevitz Iván! -dijo el halcón-. Por el favor que nos has hecho, puedes convertirte en halcón o en hormiga siempre que lo desees".

³⁰ Libro de Alejandro, págs. 300-301.

*Se abatió el zarevitz Iván sobre la húmeda tierra, se convirtió en halcón y voló a un reino muy lejano, más de la mitad lo ocupaba un monte de cristal refulgente*³¹.

En este caso, la facultad para disminuir o aumentar el tamaño, así como el hecho de volar dependen de un don, un favor concedido por la Naturaleza a un ser humano que ha obrado con rectitud. Como era de esperar, el joven zarevitz Iván utilizará el don para conseguir su meta: liberar el reino del dragón que lo sojuzga, salvar a la princesa, y conquistar su mano.

Cuando necesita llegar rápidamente a algún lugar poco accesible por cuestiones geográficas, se transforma en halcón, y cuando la dificultad surge porque su tamaño le impide trasladarse al interior del palacio de cristal, se transforma en una hormiga que puede pasar fácilmente por una pequeña fisura.

Aceptado que el hombre puede transformarse a voluntad (ya sin necesidad de poción mágica alguna) y modificar su tamaño para superar algún obstáculo, nada impide admitir que el hombre consiga, mediante algún artilugio, pasar desapercibido.

De ahí irrupción de objetos maravillosos, como anillos o capas, que permiten, una vez colocados en un dedo o sobre el cuerpo de una persona, hacer invisible a quien los lleve encima.

La capa que el protagonista utiliza en *Harry Potter y la cámara secreta* no es un invento de la Rowling, ni mucho menos, como no lo es casi ninguno de los elementos mágicos o fantásticos que introduce en sus libros. Ya estaba en *Los Nibelungos* y en otras obras de la mitología nórdica; y, en gran medida, es el fundamento de *El hombre invisible*, que también se procuró un bebedizo oportuno para conseguir pasar desapercibido ante y entre sus semejantes. También se encontraba en *Los Nibelungos* el anillo que Tolkien pone en poder

³¹ A. Afanásiev, *Cuentos populares rusos*, Moscú, Ed. Raduga, 1983, pág. 42.

de Frodo para idéntica misión en una aventura que ha producido mucha admiración aunque también cierta animadversión.

Sin ningún tipo de capa o de anillo, ni siquiera de pócima, se presenta a Antonio Juan una especie de *alter-ego*, conciencia, otro-yo, que a partir de entonces lo provocará, lo meterá en líos, una modalidad nueva de ángel-demonio de la discordia. Para distinguir las expresiones del Invisible de las de Antonio Juan, éstas van en color negro, y las de aquél en azul celeste:

-Eh, ¿quién habla ahí?

-Yo.

-¿Quién es yo?

-Bueno, yo soy yo, lo mismo que tú eres tú.

-¿Dónde estás? ¿Por qué no te puedo ver?

-¿Siempre eres tan curioso?

-Sí.

-Soy invisible.

-¿Invisible?; Pero si eso no existe!

-¿Ah, no?; ¿Acaso puedes verme?

-No, pero...³²

Desde luego, la gran aventura que el hombre se propone llevar a cabo desde que advirtió sus límites es la de superar las barreras del tiempo.

Ya en la *Biblia* se advierten varias posibilidades. La primera es una gran longevidad en hombres justos como Matusalén, que vivió un gran número de años (969 según unas versiones, 720 según otras). La segunda es ascender físicamente, en vida, mediante algún artefacto, y desaparecer en el cielo, como ocurre en el caso de Elías, que yendo con su discípulo Eliseo caminando en agradable conversación junto al Jordán, “un carro de fuego con caballos de fuego se interpuso entre ellos; y Elías subió al cielo en el torbellino”³³. Esta

³² Klaus-Peter Wolf, *Antonio Juan y el Invisible*, Zaragoza, Edelvives, 2000, pág. 9.

³³ 2 Reyes, 2,11.

posibilidad es la que ha alentado la fantasía y la creatividad de numerosos escritores, entre ellos J.J. Benítez, y su *Caballo de Troya*.

La tercera, lógicamente, es la resurrección, que se produce en el caso de Lázaro imperfectamente (se da por hecho que volvió a morir) y de un modo definitivo en el de Jesús, que para los cristianos es un hecho irrefutable.

La posibilidad de recobrar la vida un ser que había fallecido unos minutos, unos días, un siglo o un milenio antes, ha originado no poca literatura fantástica. El mito del Ave Fénix, que también incorpora la Rowling a *Harry Potter y la cámara secreta*, responde de manera fiel al mito clásico: el ave que muere e instantáneamente renace de sus cenizas.

Una variante del mito, pienso que algo más original, es la creación del Gallo Eterno, otro personaje singular de *Aventuras con tito Paco*. Se trata de un animal de tres picos. Por el de la izquierda canta al amanecer, por el central a mediodía, y por el de la derecha al atardecer. Aunque es macho pone “un huevo al amanecer y lo calentaba hasta el ocaso. Entonces salía un pequeño pollo al que observaba unos instantes: si tenía un solo pico, o dos, lo arrojaba al suelo, por lo que moría de inmediato. Si tenía tres picos lo calentaba y le daba alimento durante tres días. En esos días el nuevo pollo se hacía adulto, y el padre, después de cantar por los tres picos al mismo tiempo, iniciaba un viaje sin regreso³⁴.

Se trata, en efecto de una nueva forma de perduración, y en cierto sentido, el vampirismo, que supone, a fin de cuentas, la inmortalidad de sus secuaces, responde también a ese ferviente deseo humano de trasladarse a través del tiempo, y, a ser posible sin fecha de caducidad.

El mito del vampiro se ha extendido a la Literatura infantil, y al cine, en todos los géneros y subgéneros -también la comedia, también en los dibujos animados-, con protagonistas adultos y jóvenes, hombres y mujeres. Ciertamente no es necesario ser vampiro para conseguir alguna modalidad de

³⁴ *Aventuras con tito Paco*, pág. 30.

eternidad. Yattir, el protagonista de *El espejo del más allá*, de Francisco Díaz Guerra, tras atravesar el espejo llega a un lugar de cuyo arroyo toma una botella de agua. Un agua muy especial, según le advierte Shiva al recomendarle qué debe hacer con ella:

El agua que bebiste era la que me concedía mi perenne juventud. Fue mi primera creación, en la cual se cimentó todo el oasis. Bebe un pequeño cuenco cada tres lustros. Así tu edad quedará estancada, no envejecerás mientras dispongas de agua³⁵.

Una nueva modalidad para trascender los límites del tiempo es el viaje al futuro, (o al pasado) que ha producido también muchas variantes. Viaje al futuro que es una manera de situarse en un tiempo que no nos corresponde cronológicamente y al que nos gustaría acceder pero que contemplamos como algo imposible porque nos sentimos sometidos a las barreras del tiempo (y por supuesto, del espacio).

La cuarta es la reencarnación, reproducirse en otro ser, hecho éste que de alguna manera le acontece a Gregorio Samsa en *La metamorfosis* de Kafka, donde el protagonista no se siente precisamente a gusto dentro de un cuerpo de insecto repugnante.

La quinta sería la congelación, que ya ha saltado a la pantalla grande en películas de acción como *Terminator* y similares, y la quinta sería la clonación, que ya está dando frutos. Por ejemplo, en mi libro *Una aventura espacial*, donde un habitante de un lejano planeta propone la clonación que más bien es duplicación:

Hace varios milenios que no nacen niños en Zálter. Los niños resultaban muy engorrosos... algunos, incluso, nacían con problemas de todo tipo... decidimos crear clones de nosotros mismos, antes de que nuestro

³⁵ F. Díaz Guerra, *El espejo del más allá*, Málaga, Ed. Sarriá, 2002, pág. 154.

organismo empieza a sufrir deterioros... Así puede decirse que hemos conseguido la inmortalidad³⁶.

Una variante de éstas sería la colocación de un cerebro humano en un cuerpo o estructura no humana que le sirviera de soporte, y que ya ha pasado también al cine, incluso al de animación.

Pasar al futuro es una vieja aspiración del ser humano que se siente capaz de todo, hasta el punto de emular al propio Creador, sea quien fuere, o a la Madre Naturaleza y su impulso hacedor, que vendría a ser un equivalente para quien se considere agnóstico.

Crear seres más o menos humanos (deseo que se empezó a convertir en realidad de ficción con Frankenstein), antropoides, androides, humanoides, mutantes, robots, cyborgs, responde a la vieja aspiración de trascender los propios límites tanto como a la de llegar a convertirse en creador. Cuando Carlo Collodi anima a Gepetto a construir un muñeco de madera, está repitiendo sin saberlo el mito de la creación de algunos pueblos indígenas que consideran que Dios hizo al hombre de un trozo de madera al que dotó posteriormente de vida. También lo han intentado en ocasiones relojeros que han construido autómatas bastante perfeccionados. Alguno de ellos también en la ficción. Por ejemplo, Juan de Ameno, un personaje al que Juan Miñana convierte en relojero de Carlos IV en su novela *El jaquemart*. Éste será una especie de réplica de su creador, que “quizás había soñado que podía perpetuarse en un jaquemart que representara todo lo que él había sido (...) porque la vida seguía siendo muy corta incluso para un hombre hastiado de todo”³⁷. Éste es el retrato que Juan Miñana lleva a cabo del invento de su personaje:

Era un hombre sin edad, de estructura vagamente infantil. Llevaba babuchas árabes, calzas ceñidas al volumen de unas piernas delgadas, un

³⁶ A.A. Gómez Yebra, *Una aventura espacial*, Madrid, Ed. del Laberinto, 2001, págs. 130-131.

³⁷ Juan Miñana, *el jaquemart*, Barcelona, Tusquets, 2000, pág. 235.

jubón de gentilhomme de placer rematado con una gola de estrella. Las articulaciones daban movilidad a la cintura, al brazo que sostenía el cetro y al cuello, atravesándolos con rodamientos sobre los ejes. La hermosa cabeza que miraba con ojos ciegos era la de un hombre que sonríe porque está pensando en algo que le divierte, un secreto que sólo él conoce. El fundido destacaba el relieve de las orejeras del tocado y el pliegue de los cabellos, bajo un gorro puntiagudo con cascabeles, de base también estrellada, que se combaba hacia delante como vencido por su falsa inconsistencia³⁸.

Mucho más perfecto es el *golem* que Díaz Guerra presenta en *El alfabeto de las 221 puertas* (Premio Lazarillo, 1992), un auténtico doble de otra persona, un verdadero esclavo que lleva a cabo las tareas que le corresponden a su amo:

-Un golem es el producto de la osadía y de la temeridad del que, despreciando a Dios, se alía a las malignas fuerzas que luchan contra el positivo orden de la Naturaleza. El golem es un ser creado por el hombre a su imagen y semejanza. No ha sido gestado en vientre de mujer, y debe su nacimiento a la ofensa de las leyes divinas, por lo que su destino será desgraciado³⁹.

El hombre intenta superar sus barreras, sus límites, alentando sin cesar nuevas posibilidades, que si en un principio son fantásticas, como parece en los últimos años la realidad virtual que ya tiene un modelo "clásico" en *Matrix* y en su continuación, *Matrix reloaded*, con el tiempo muchas veces se convierten en realidad real. La Literatura Fantástica con el tiempo se hace más real que la vida misma. Sólo necesita eso: tiempo.

³⁸ Id., pág. 231.

³⁹ F. Díaz Guerra, *El alfabeto de las 221 puertas*, Madrid, Bruño, 1993, pág. 34.

6 LITERATURA FANTÁSTICA Y FOLKLORE: BESTIARIOS.

GLORIA GARCÍA. UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

Los cuentos de animales y los fabularios han existido siempre en la literatura y el folklore. En Grecia y Roma, sin embargo, aparece como un género relacionado con las narraciones orientales, que se sirven de alegorías para explicar una enseñanza oculta, como los apólogos. Desde el s. XVI aparece en Europa la fábula clásica o culta, con este mismo afán moralizador, que lo hace un género ideal para la educación de los niños.

La fábula ha sido objeto de discusiones pedagógicas e ideológicas. Tras una época de rechazo (por su excesivo adoctrinamiento) hoy se ha recuperado una actitud positiva, especialmente por parte de la psicología. A ello ha ayudado la existencia de los **Bestiarios**, colecciones de historias pero centradas en animales fantásticos y legendarios. Los Bestiarios eran tratados propios de la Edad Media que contenían la descripción de animales, y que se suelen presentar en correspondencia con virtudes o pasiones humanas, a las cuales, mediante un complejo sistema de símbolos, representan.

Bestiario, en particular, es el nombre que se les da a los maravillosos libros medievales donde se recogían descripciones literarias e ilustraciones de animales que hoy nos parecen fantásticos. Estos seres pertenecen a una fauna de monstruos, de animales terribles, de seres milagrosos que permita hacer un inventario patentado por la imaginación oídas las definiciones de caminantes o peregrinos que recorrían Europa durante todo el medievo.

A estas bestias producto de la imaginación necesaria para satisfacer el espíritu y engrandecer lo minúsculo que puede considerarse el ser humano cuando se enfrenta a poderes superiores hay que unirles los seres **mitológicos** que pueblan desde los cantares épicos de Homero o del Anillo de los Nibelungos a las modernas sagas fantástica de Tolkien, Paolini, etc. Desde un principio y por su ubicación las bestias podemos considerarlas en los tras ambientes que circundan al ser humano y siempre dentro de su imaginación: las bestias **terrestres**, las que viven en el medio acuático y las que proliferan en el aire.

TEMAS COMPARTIDOS: LA RELACIÓN ENTRE LA LITERATURA Y EL FOLKLORE

Hay diferencias formales importantes: el cuento o la leyenda tradicionales tienden a la simplicidad, al formulismo. El cuento literario, por el contrario, tiene una mayor elaboración, y, cuando se orienta hacia un cuento infantil, el autor se esfuerza por reflejar el punto de vista del niño, es decir, por reforzar lo que de poético o simbólico tengan las imágenes de la historia y por usar una forma de contar y un lenguaje no muy complicados.

Lo común entre todas estas formas es que se nutren del imaginario común de la humanidad: las narraciones tradicionales se alimentan del imaginario colectivo, esto es, del conjunto de imágenes y temas del folklore universal; el escritor, ya sea para adultos o niños, puede innovar más, desviarse o tratar temas poco comunes.

FOLKLORE Y LITERATURA son las dos caras de una misma moneda, la palabra artística, ligadas una a la oralidad y otra a la escritura. Ambas crean una tradición (tradición folklórica y tradición literaria), que son como dos carriles de una autopista, que se van entrecruzando, y unas veces se alejan y otras se aproximan. Las grandes obras -La Celestina, El Lazarillo de Tormes, Don Quijote...-y los grandes autores -desde el Arcipreste de Hita a Federico García Lorca- beben en fuentes tradicionales, igual que en la tradición también aflora lo individual.

Veamos como muestras algunos temas concretos:

a) El CÍCLOPE, tema del folklore mediterráneo, aparece en el folklore, como en Cantabria (el Ojáncano*) y es a la vez tema literario, en la Odisea, Góngora, etc. El argumento, netamente folklórico, es luego retomado en la literatura. El Ojáncano es un horrible gigante de un solo ojo, como los cíclopes, que tiene una estatura y una fuerza descomunal. El Ojáncano y la Ojáncana protagonizan muchas historias con pastorcillos, duendes, labriegos, Anjanas, princesas...

b) LA SERRANA DE LA VERA, o la Mujer Salvaje . Es la ogresa que guarda las montañas de la comarca cacereña de La Vera, en cuyas cuevas vive, y que luego va a ser onvertida en un mito literario que el Romancero, Vélez de Guevara, Lope de la Vega,

etc. recrean, bajo un argumento más racionalista (Isabel de Carvajal, de familia acomodada aunque no noble, es una hermosa joven que, seducida por un sobrino del Obispo de Plasencia, huye a la sierra de Tormantos para ocultar su dolor y su deshonra; allí se vengará de todo varón matándolo tras seducirlo, hasta que es capturada por la justicia y muere en la horca de Plasencia.

c) LA RECUPERACIÓN ROMÁNTICA DEL FOLKLORE: el escritor toma el folklore sobre todo como fuente. En particular, los románticos, como BÉCQUER (Leyendas) o Washintong IRVING (Cuentos de la Alhambra) se acercan al folklore con un gran interés, buscando lo exótico, pero siempre desde fuera. Así, Irving, dice de arrieros y otros tipos populares que *" sabían un inagotable repertorio de cantares y baladas" :y que " las coplas que cantan son casi siempre referentes a algún antiguo y tradicional romance de moros, o a alguna leyenda de un santo, o de las llamadas amorosas; otras veces entonan una canción sobre algún temerario contrabandista, pues el bandolero y el bandido son héroes poéticos entre la gente baja" .*

Es decir, en la tradición se mezclan los temas antiguos y los modernos, como en la literatura. Así, aunque el tesoro escondido sea un arquetipo de todas las épocas, lo cierto es que, como observa W. IRVING, es particularmente insistente en la gente menesterosa y en zonas que estuvieron ocupadas por moriscos, por suponer que éstos enterraron sus preciados tesoros debajo de los castillos, casas, fuentes, etc. Así, un mendigo con quien se encuentran en el camino a Granada, les cuenta: *"...se puso a contarnos la historia de un misterioso tesoro escondido debajo del castillo del rey moro, junto a cuyos cimientos estaba su propia casa. El cura y el notario soñaron tres veces con el tesoro y fueron a excavar al sitio indicado en sus ensueños, y su mismo yerno oyó el ruido de los picos y azadas cierta noche. Lo que ellos se encontraron nadie lo ha sabido; se hicieron ricos de la noche a la mañana, pero guardaron su mutuo secreto. Así pues, el anciano tuvo a su puerta la fortuna, pero estaba condenado a vivir perpetuamente de aquel modo.."*

Irving juzga con distanciamiento estas historias, dándoles poco crédito; apostilla que, igual que el hambriento o el sediento sueñan con fuentes o banquetes, el pobre lo hace con montones de oro escondidos, para rematar que *" no hay nada más espléndido que la imaginación de un pobre" .*

DERIVACIÓN DE LOS ANIMALES DE FÁBULA HACIA LOS MONSTRUOS

Estos animales, derivando hacia lo negativo en lugar de hacia lo positivo, nos originan los monstruos. Con el terror el desconcierto desata todas las alarmas en nuestro cerebro, y las peores pesadillas cobran realidad.

El **monstruo galáctico**, pues, como ya describimos anteriormente al hablar de las máquinas y la ciencia ficción, posee una variedad de caras y atributos fácilmente reconocibles, expresión de los arquetipos que venimos comentando (como el del doble o el del autómeta), tanto por su forma (inclinación hacia lo grotesco) como por su significado (relación con los mitos milenaristas, catastrofismo...).

LOS ARÁCNIDOS COMO PROTOTIPO

Antes de *Spiderman* o de *El Rey Escorpión*, los arácnidos nos han acompañado a través de historias del folklore mundial, cuya diversidad es muy notable. Por ejemplo, THOMPSON, el insigne folklorista, inventaría tipos y motivos⁴⁰ como los siguientes:

⁴⁰ Entre los motivos relacionados con arañas en el famoso Index de Motivos de la Literatura Popular y el Folklore, figuran éstos.

1. Mordisco de araña curado por la virgen maría
2. Como creador
3. Como héroe cultural
4. Dejándose caer
5. Entrega la caja a la hormiga y se niega a devolverla; hasta entonces las hormigas llevaban grandes cargas
6. No tiene sangre
7. Invita a la avispa a descansar en su “ cortina blanca ”
8. Hacer penitencia
9. Mal presagio en la espalda de una persona
10. Teje una araña en el cielo
11. En casa de mujer avara crece flaca
12. Piensa que ha detenido el viento
13. Transformada en hombre
14. Prenda de tela
15. Hilo de la red
16. Relacionada con la bruja
17. Color de la araña
18. Araña cobarde
19. Por qué la araña esta maldita
20. Araña devastadora
21. El demonio como una araña

- a. La araña invita a la mosca a descansar en su telaraña. La come.
- b. Parecido a los cuentos de engaños, tipo Los tres cerditos. La araña simuladora. La araña agarra algunas moscas y mosquitos. Suelta a una mosca para que puedan difundir el rumor de que está muerta. Los insectos lo creen, se regocijan, tienen menos cuidado, y caen en la telaraña.
- c. Cuento humorísticos y de costumbre. La araña adelgaza en la casa del ama muy ahorrativa.
- d. La araña se ríe del gusano de seda que trabaja tan lentamente. El gusano dice que su trabajo es valioso, mientras que el de la araña no sirve.
- e. La araña se maravilla del orden de la colmena. La abeja le dice entonces que tienen una reina para gobernar la casa, y las arañas no tienen.
- f. Las arañas cogen a un pescado en telaraña.

-
22. El perro se convierte en araña
 23. Enemistad de la araña y el cangrejo
 24. Avispa
 25. Volar
 26. Gato
 27. La mosca le quita fuego a la araña; puede comer en cualquier parte
 28. Fantasma como araña
 29. Gigante como araña
 30. Habiendo superado los mosquitos al león son en cambio aniquilados por la araña
 31. Espíritus de la araña
 32. Araña ayudante
 33. Araña mágica coge perlas
 34. Hombre muy pequeño baila en la tela de la araña
 35. Hombre transformado en araña
 36. Por qué la araña tiene señales en la espalda
 37. Araña mística
 38. Origen de la araña
 39. El alma en forma de araña
 40. Tela de araña sobre el agujero salva al fugitivo
 41. Por qué la araña tiene hilo en la espalda de su cuerpo
 42. Por qué la araña tiene una cintura estrecha
 43. Por qué la araña trae buena suerte
 44. Por qué la araña vive debajo de las piedras

Los cuentos de arañas no son abundantes en el folklore mediterráneo, por ejemplo, pero es porque los insectos casi no son objeto de cuentos y anécdotas, a diferencia del folklore del centro y norte de Europa, o del folklore africano.

En su lugar, los cuentos de arañas vienen a ser sustituidos por cuentos mitológicos, en una curiosa **trans-personificación**: a partir del mito de Aracne, lo que conocemos son multitud de cuentos de hilanderas, tejedoras, costureras... Por ejemplo, el de Grimm "Las Hilanderas", luego recogido en otras versiones en ambientes del sur de España por Fernán Caballero.

La relación con las Parcas, con el tejer y el des-tejer, y, en última instancia, la relación con lo que Eliade llamó la "magia de los nudos", es evidente. Se ata o se desata, se teje y se desteje: el poder de la araña no está en saltar de rascacielos en rascacielos, como Spiderman, sino en asimilar las cualidades mágicas asociadas al animal (nótese su relación con símbolos como la espiral). De hecho, la mujer araña es, entre los navajos, la divinidad que construye el cosmos, y ésta es la principal diferencia del mito mediterráneo con sus transposición en el superhéroe: la araña mítica es una representación femenina, ligada a lo que Gimbutas describió como "Diosa Madre", y como tal "dadora y quitadora" de vida.

Todo lo contrario que la visión banal o literalista de los arácnidos en la Ciencia Ficción anglosajona, por ejemplo en *Starship Troopers* (Tropas Espaciales), los alienígenas son arácnidos crueles que la humanidad debe exterminar.

LOS BESTIARIOS COMO REPRESENTACIÓN DE LO GROTESCO

Es sabido que los **Bestiarios** son tratados propios de la Edad Media que contienen la descripción de animales reales o fantásticos, y que se suelen presentar en correspondencia con virtudes o pasiones humanas, a las cuales, mediante un complejo sistema de símbolos, representan.

Lo que vamos a tratar de examinar es su relación con una **cosmovisión popular** que Bajtin caracterizó como "cultura cómica popular", y que puso en

conexión con las manifestaciones carnavalescas, la risa festiva y, precisamente, la plástica de lo grotesco.

Muchos de los temas y motivos recurrentes de la literatura y el cine de terror o de monstruos se catalogan a menudo de "grotescos". Por ejemplo, *el espantapájaros que cobra vida, el muerto viviente, el muñeco diabólico* y tantas otras figuras que aterrorizan a sus víctimas. A continuación pretenderemos demostrar la estrecha conexión de lo grotesco con la inducción artística y literaria del miedo. En una primera aproximación, podríamos decir que lo grotesco es lo exagerado o deforme, es decir, lo de formado, lo que no tiene forma, por ejemplo, se dice que el Fantasma de la ópera o el Jorobado de Notre Dame son figuras terroríficas y grotescas porque o no tienen faz, rostro por quemaduras o cualquier otra explicación racionalizadora o bien su fisonomía es deformada, excesiva -v.gr. el motivo de la joroba monstruosa .

De este modo, la **inducción del miedo** es significada en primer lugar por una morfología o iconología literaria, antes que por los consabidos temas del difunto, aparecido o fantasma por su aspecto, como lo prueba el que la literatura de terror se sirva de otros personajes que no entran en la tradición de la novela gótica: locos, psicópatas, máquinas... Esta idea núcleo de la deformidad es la que está, a nuestro juicio, en la base de diversos mitemas o arquetipos, que se repiten incensantemente en las expresiones artísticas: la imagen del cadáver que va "disolviéndose", perdiendo su "forma" -el vampiro a la luz del sol- o la imagen de animales primarios, como el gusano o incluso la serpiente.

Ahora bien, el prefijo negativo de *de-formidad* puede entenderse también no sólo como "carente de forma" sino como "contra la forma (habitual)". Por consiguiente, las personificaciones deformes serán aquéllas que se contraponen a la realidad percibida o que incluso se aproximan a los misterios de la muerte, el vacío, lo inaprehensible (v.gr. el jorobado de Notre Dame y los fantasmas, respectivamente). Por ejemplo, la combinación de formas animales y humanas es un principio de ruptura típico de lo grotesco o deforme, o bien la mezcla/combinación de sexos (v.gr. andrógino), etc..

Por último, también hay una concepción degradada de lo grotesco, asimilada al aspecto disparatado, absurdo, extravagante o grosero, como vemos en numerosos

personajes de las farsas de VALLE INCLÁN (v.gr. Don Latino de Hispalis, presentado como un "perro"), y, más modernamente, en los muñecos creados para dibujos animados o filmes, desde E.T. a los gremlichs, por no hablar de esos animales hiperbólicos, tiburones, pirañas...

Conviene también examinar los orígenes de esta noción, siguiendo la magnífica exposición de M. Bajtin, así como la explicación de Henryk ZIOMEK. En un principio, se entendió por grotesco (del italiano *grottesco*, de *grotta*) un estilo ornamental romano a base de figuras humanas, de animales o criaturas fabulosas, combinadas con guirnaldas, flores, tallos u otras decoraciones, arabescas o cartelas. Esto nos demuestra que lo grotesco era ya conocido en la Antigüedad, como además podemos reconocer en personificaciones mitológicas como los centauros, sátiros, tritones, medusas y otros entes. La literatura y el arte medievales están, por tanto, poblados de expresiones grotescas, dada la tonalidad religiosa de dichas artes, y la conexión de lo grotesco con el mundo sobrenatural y escatológico. En efecto, es de forme lo que hay más allá de la muerte, en el doble sentido de carente de forma (espíritus, duendes, etc.) y de exageración o deformación (v.gr. las visiones del Infierno, la imagen del diablo con cuernos, pies enormes y alas de murciélago).

La evolución semántica del término grotesco a lo largo del Renacimiento y Barroco indica cómo éste se desplaza del campo de las artes plásticas a las demás expresiones y actitudes. Es con el Romanticismo cuando su uso se intensifica, habida cuenta del gusto romántico por mezclar lo cómico con lo trágico, lo hermoso y lo feo. El jorobado de Notre Dame es todo un emblema. En la medida en que lo grotesco es siempre una ruptura del orden normal, de la "forma" percibida cotidianamente, su traslación al campo de la ficción es la de un juego en que el artista ha de saber envolver al lector, a través de una serie de claves o estímulos que hagan verosímil y atrayente la "propuesta de juego". Por ejemplo, la introducción de lo grotesco en la novela gótica primer exponente como género de la literatura de terror se hacía situando a los personajes en un marco medieval, con castillos de gélidos salones, camas con dosel, cuadros de mirada siniestra, recámaras, mazmorras y demás parafernalia.

DEL BESTIARIO ANTIGUO AL MODERNO

Como botón de muestra, podemos hablar del Bestiario de Juan de Austria, un manuscrito del Siglo XVI, publicado por CBV editores, cuyo autor fue Martín Villaxide y que se llama así porque fue dedicado a D. Juan de Austria, hijo bastardo del emperador Carlos V, al que conoció en 1558 en el Monasterio de Yuste. Lo que nos interesa es que sigue las características de los bestiarios medievales en su arquitectura moralizante y simbólica, así consta de siete partes:

1ª "Peces".

2ª "Aves".

3ª "Animales".

4ª "Monstruos".

5ª "Consejos Morales a Don Juan de Austria".

6ª "Ensalzamiento de la Conquista de Granada".

7ª "Anatomía de lo que es el Hombre".

Según la propia tabla de contenidos (<http://www.cbv-editores.com/bestiariumesp.htm>) el número de descripciones contenidas es amplísimo y las ilustraciones que acompañan a los textos son igualmente fascinantes, por la enumeración podemos hacernos una idea de la totalidad:

Entre los Peces: langosta de mar, besugo, sábalo, pez raya, dragón marino, pulpo, estrella de mar, gallo marino, delfín, pez rémora, pez torpedo, pez liebre, pez araña, calamar, lampea, cocodrilo de Arabia, carpa, ballena...

Entre las Aves: halcón, águila real, grifo, grulla, codorniz, pavo real, gallo, ánade, faisán, mochuelo, búho, papagayo, cisne, tórtola, mirlo, canario, verderón, mariposa, cantarina, alacranes, cuclillo, avispa, buitre, ave fénix...

Entre los Animales: lebre, galgo, podenco, león, elefante, dromedario, búfalo, unicornio, caballo, toro, murciélago, arpa, conejo, pulga, chinche, rinoceronte, oso, zorra, armiño, gato, ciervo, nutria, sagitario, basilisco, salamandra, dragón, sierpe...

Entre Peces y Aves el autor intercala consejos para la realización de los jardines que considera deberían hacerse en el Alcázar de Toledo para recreo de la Reina Dª Isabel de Valois, esposa de Felipe II, así como consejos morales destinados a la reflexión de D. Juan de Austria. Al terminar el "Libro de los Animales" presenta al

hombre, sus características y cualidades, incluyendo monstruos realmente alucinantes.

Por tanto de esta descripción o sumario, vemos el carácter no sólo alegórico sino misceláneo e iconológico, al modo de la literatura de emblemas, que estos libros contenían, y, en consecuencia, la naturaleza intelectual y abstracta de estas figuraciones que, al fin y al cabo, seguían la línea ya establecida por la alquimia y las tradiciones esotéricas, frente a la línea de simples leyendas o mitos locales, carentes de todo este simbolismo y cercano a la conseja o tradición local, que explica el nombre de una calle ("Calle Serpes", en Sevilla), una gruta o algún otro hecho grabado en la memoria popular.

No siempre es fácil distinguir estos papeles en animalarios concretos, por ejemplo, en una lista de motivos folklóricos como *Licántropos*, *Dragones*, *Gusanos*, *Sierpes*, *Salamandras*, *Perros del Infierno*, etc. se amalgaman a veces distintas tradiciones, es decir, se tiende al sincretismo haciendo difícil separar unas capas de otras (v.gr. si el perro salvaje forma parte de un cortejo infernal, y por tanto tiene un sentido simbólico como ser o expansión de la Corte Oscura, o es una simple leyenda de aldea relacionada con la caza).

En cambio, ambas facetas, la literal y la simbólica, se dan la mano nuevamente en el bestiario moderno propio de las obras de Tolkien, Lovecraft, Cortázar y tantos otros autores, y también en la propia iconología de los medios, en los monstruos de pantalla, tan conocidos como *Alien* o *King Kong*. Lo que sí revela esta mitología moderna no es sólo la influencia mediática en la literatura sino cómo la propia globalización ha afectado a la utilización localista (e incluso nacionalista) del folklore: ahora las criaturas sobrenaturales, como los *aliens*, se colocan en un plano mucho más general, e incluso en el espacio, subrayando simbolismos, de todos modos, que son parejos a los ya trazados en la *Divina Comedia* de DANTE.

Los seres infernales se colocan ahora ante el hombre (al modo de LOVECRAFT) del modo más descarnado, y es ahora el hombre desacralizado del s. XX el que está alejados de toda gracia divina y se enfrenta a un poder que lo desborda -como el numen del que hablaba Otto- pero en un sentido inverso, destructor, sin apenas esperanza. Y como en la coreografía romántica o dantesca, hay también unos niveles

desdoblados y perfectamente jerarquizados: cielo-infierno, arriba-abajo, Tierra-Planetas de destierro.

El horror de estos nuevos monstruos no está en su crueldad o en esa masa teriomórfica que le da forma, lo tremendo es que, como en el caso de Alien, puede vivir alojado en nuestro cuerpo, acoplado de forma barroca y haciendo que los cuerpos se fundan, se ensamblen y, como ante un redivivo Mr. Hyde, el fiel compañero o esposa se convierta en un ser abominable, impuro, cuyas visceras explotan ante nuestros ojos.

Así pues, lo que nos horroriza no es tanto su faz inexpresiva como esta hibridación posible que acaba pareciéndose al espejo de Dorian Grey: el monstruo nos devuelve la imagen fiel de nosotros mismos, y por eso, tarde o temprano, hemos de convivir con él, como el Dr. Frankenstein con su engendro. Así que la línea discontinua de "La Bella y la Bestia" con el estado puro e impuro del héroe se ha convertido ya en una línea de fuga, donde todo es posible, y los animales (v.gr. *La Isla del Dr. Moreau*) pueden ser más humanos que las personas, o éstas muchos más sanguinarias que cualquier fiera, sólo hay que ver las ficciones de psicópatas, tan propia de nuestro siglo y de nuestra cultura.

Tal vez esta visión pesimista y apocalíptica tenga mucho que ver con el milenarismo de estos años, y, en este caso, también aquí hallaríamos la doble corriente: la literal, que llena la pantalla, los comics y los libros de toda clase de catástrofes y monstruos -más o menos aparatosos pero siempre destructores- y la simbólica, que ve en estas nuevas "bestias del Apocalipsis" la señal de una revolución cultural, la renovación de una sociedad en crisis. Tal vez estos animales paradójicos, bien por su conducta bien por su monstruosidad, lo que hagan es, al interrogarnos, sacarnos de nuestro propio etnocentrismo humano y abrirnos a una nueva comprensión de las cosas, y en ello la literatura infantil y el folklore son enormemente ricos.

Por citar un caso significativo, tenemos el libro de Álvaro del Amo, *Niños y Bestias*, que es sumamente interesante, porque supone la inversión de la fábula clásica. Este desconcertante bestiario está escrito a partir de unas expresivas ilustraciones, realizadas previamente, y plantea las extraordinarias relaciones que pueden surgir entre unos animales libres de prejuicios y unos niños preparados, como

todos, para la sorpresa. La realidad se invierte cambiando el punto de vista y así, buitres, moscas o hipopótamos habitan una nueva dimensión, tras hacer “borrón y cuenta nueva” de lo cotidiano. Es decir, todo en un tono muy de *non-sense*, de Alicia, de surrealismo.

Las ilustraciones, extraños enigmas trazados con lápices de colores, son desentrañados con ingenio por el escritor, formando un conjunto integrado de difícil definición. Como en Cortázar (*Casa tomada*) o en la mejor literatura fantástica, o en el cine de Hitchcock (“*Los pájaros*”), este buitre al lado de la niña nos desconcierta, nos introduce en el terreno del subconsciente, nos inquieta profundamente, porque, como diría Freud, tiene algo de siniestro, de un miedo no reconocido y sin embargo familiar.

Tal vez esta misma *desazón* sea lo que aporte esta nueva visión del animal, respecto a la visión clásica que describe, en el marco de la cosmovisión popular, Bajtin y que él definió como “cultura cómica popular”, poniéndola en conexión con las manifestaciones carnavalescas, la risa festiva y, precisamente, la plástica de lo grotesco. Recuérdese, por ejemplo, la *batalla de D. Carnal y D^a Cuaresma*, o ciertos episodios de *Gargantúa y Pantagruel*, o las celebraciones del Corpus, las *Carantoñas* de San Sebastián, y tantas otras manifestaciones cuyo denominador común es que los animales acompañan el devenir humano como simples auxiliares, bien como comida, representación de los vicios o chivo expiatorio. Ahora, en cambio, los animales nos interrogan. Y, al hacerlo, acaso estamos aprendiendo mejor nuestro papel.

ANEXO DIDÁCTICO: LIBROS CLAVE PARA BESTIARIOS

1. Jorge Luis Borges, *El Libro de los Seres Imaginarios*, Alfaguara
2. Juan Perucho, *Bestiario Fantástico*, Cupsa
3. Juan Luis Gisbert, *Bestiario*
4. Tolkien, *Bestiario*
5. Charbonneau-Lassay, L.: *El bestiario de Cristo*, Palma de Mallorca, José J. de Olañeta, ed., 1996, Fray Antonio de la Peña, *El Ente Dilucidado*
6. C. Kapeck, *La Guerra de las Salamandras*
7. Horacio Quiroga, *Cuentos de la Selva*

SECCIONES TEMÁTICAS PARA UNA POSIBLE EXPOSICIÓN

1. ANIMALES-PIEDRAS: MITOLOGÍA Y OCULTISMO. CRIPTOZOOLOGÍA.
2. ANIMALES QUE HABLAN: LA FÁBULA
3. BESTIARIOS Y ANIMALES FANTÁSTICOS.
4. MODERNOS RELATOS DE ANIMALES: CIENCIA FICCIÓN, NIÑOS/JÓVENES Y BESTIAS
5. ESTUDIOS POSIBLES DE CASOS:
 - BESTIAS Y RELATOS MILENARISTAS
 - LA ARAÑA COMO MONSTRUO
 - LOS DINOSAURIOS.
 - MONSTRUOS DIGITALIZADOS.

FUENTES EN LA RED

1. Seres Fantásticos: <http://www.zoom.es/usuario/manaon/>
2. Relatos: http://www.geocities.com/SoHo/Museum/1457/relatos_index.htm
3. Ilustraciones a la acuarela de animales fabulosos + Fotos de gárgolas de la Torre de Belém y el Monasterio de los Jerónimos, Lisboa:
<http://www.teleline.es/personal/sal.mo/home.htm>
4. Guias de temas olvidados: <http://www.civila.com/hispania/necrolibro/guia.html>
5. Tolkien: <http://personal1.iddeo.es/miquelg/tolk.htm>
6. Guía general de CF: <http://sflovers.rutgers.edu/Web/SFRG/>
7. Archivo de imágenes de animales en general: <http://www.best5.net/animal/>
8. Posters películaqs CF: <http://anubis.science.unitn.it/services/movies/>
9. Underground: <http://www.civila.com/hispania/necrolibro/gunderground.htm>
10. Dinosaurios: <http://www.expage.com/page/dinosar>
11. Criptozología:
<http://www.geocities.com/Area51/Dunes/9515/Criptozologia/cripto.html>
12. Animales por continentes: <http://members.es.tripod.de/hnando/animales.html>
13. Iconos: <http://members.xoom.com/Iconos/david.htm>
14. Mitología del dragón:
<http://www.geocities.com/Area51/Corridor/4965/spmitos.html>
15. Zoo virtual: <http://www.geocities.com/SoHo/9637/main.htm>; granja digital:
<http://www.lagranja.com.uy/>

16. Taller de cuentos: <http://www.escritores.org/taller/index.htm>
17. Esferas de piedra: <http://www.geocities.com/Paris/9111/>
18. Biblia ilustrada: http://www.sedin.org/propesp/dic_bib.htm
19. Zoo loco: <http://www.arconet.es/users/marta/>
20. Bestiario en juegos de rol: <http://www4.uji.es/~al020260/hall.html> y
<http://www4.uji.es/~al020260/hall.html>

2. FRANKENSTEIN, LIBRO Y PELÍCULA

ALBERTO MARTOS. UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

Frankenstein es uno de los grandes mitos del cine y de la literatura de fantasía y terror. Sin embargo, su origen literario, vinculado al Romanticismo, es poco conocida, si se compara con la popularidad de sus versiones cinematográficas. Tema es muy interesante para reflexionar sobre las relaciones entre texto e imagen, literatura y cine, y cómo los distintos códigos de expresión moldean un mensaje y qué diferencias aportan cada uno de los lenguajes.

La obra *Frankenstein*, tanto en su manifestación literaria como fílmica, lo vemos siempre como algo “desconcertante”, pues la Criatura por un lado repele pero, por otro, despierta compasión y simpatías. La *ambivalencia del tema* y sus orígenes y conexiones con otros temas es lo que nos ha preocupado más, es decir, por qué M. Shelley crea este mito y por qué sigue gustando al público, por qué le sobrecoge o emociona en sus diversas facetas, desde la mirada del muerto viviente al “deseo antinatural” de la Criatura de tener “pareja” o vivir una vida “normal”.

SINOPSIS DE LA NOVELA Y DE LA PELÍCULA. LA IMAGEN DE LA CRIATURA, ORIGEN DE TODO

El protagonista de *Frankenstein*, obra ambientada en el s. XVIII, es un científico suizo, Víctor Frankenstein, que aspira a crear un nuevo género de seres vivientes por el procedimiento de impulsar con energía eléctrica tejidos orgánicos muertos. Lo consigue, pero el resultado es tan horripilante que abandona a su destino al ser que ha creado, y sólo se refiere a él llamándolo “Monstruo”.

La Criatura creada, al principio, muestra sentimientos bondadosos y necesidad de afecto, pero después de experimentar el rechazo de los humanos termina por sentir sólo odio, que concentra en su creador. Termina vengándose de él destruyendo a todos los seres queridos de Frankenstein, lo que desencadena una persecución entre ambos que termina en el Ártico, con la muerte de Frankenstein. Su criatura desaparece llena de remordimiento.

LIBRO: La novela se escribió en 1817. Su autora, Mary Shelley, contaba con sólo 20 años de edad y obtuvo un éxito inmediato. Se dice que la idea surgió de una simple apuesta, una noche de tormenta, en una de las veladas que en Villa Diodati, a orillas del lago de Ginebra, pasó en 1816, junto con su marido, Lord Byron, Polidori... La consigna era: "escribir la más terrorífica historia de horror".

Mary Shelley empieza diciendo que la obra fue fruto de una conversación y que otros motivos se fueron añadiendo a los originarios *a medida que la obra iba tomando forma*: admite la obra literaria como un conjunto de imágenes mentales, y en eso está ya relacionando lo verbal y el mundo de las imágenes. Nos habla de un historia que se "monta" (concepto cinematográfico) por asociación: sobre la imagen del Criatura y su "vínculo" con su creador, Mary Shelley fue moldeando todo lo demás.

El director de esta nueva versión fílmica, Kenneth Branagh, también aceptó el desafío de ser uno de los actores principales y co-productor junto a un grande del cine, Francis Ford Coppola. Branagh encontró su Criatura ideal en la piel de otro gigante de la pantalla grande, Robert De Niro.

El Frankenstein de Coppola y Branagh supera la simple historia de terror; plantea problemas reales acerca de los límites de la muerte y la vida, como así los sentimientos humanos. M. Shelley, además del típico cuento gótico de fantasmas, supo dar a su Criatura una personalidad especial al concebirlo como un *alma consciente y dotada de sensibilidad*, réplica de su propio creador. Estos paralelismos han permitido a Kenneth Branagh ver la obra literaria en clave biográfica y apartarse más de las otras películas, más en clave del terror gótico.

Aunque la trama básica se conserve en ambos lenguajes (el cadáver recompuesto y vuelto a la vida merced a la obsesión de Víctor Frankenstein) hay diferencias notables en el desarrollo de la historia, así como en lo que sería el *punto de vista*, que en la novela aparece en forma bastante compleja, a través de las cartas del joven Robert Walton y de la confesión del Doctor Frankenstein (además de los fragmentos de monólogo de la propia Criatura), y que en la película se expresa a través del lenguaje propio de la cámara, los encuadres, diferencias entre planos, etc.

TEMÁTICA

Uno de los temas principales de la obra es la muerte, el deseo obsesivo del hombre (en este caso, de un hombre en particular) de vencerla y la posterior venganza del destino (o de Dios) por esa soberbia. No olvidemos que el subtítulo de la novela es "El moderno Prometeo". La mitología cuenta que Prometeo robó a los Dioses uno de sus más preciados secretos, el fuego, en beneficio de la Humanidad; y cómo fue castigado por ello. Frankenstein, como un Prometeo moderno, quiere descubrir el secreto divino de la inmortalidad, cómo vencer a la muerte, y el castigo a su atrevimiento es la destrucción total, suya y de sus seres queridos.

Sin embargo, se podría decir que la ambición es también importante, ya que corren paralelas la de Frankenstein por crear vida y la del capitán Walton por descubrir los misteriosos parajes del Polo. El desastroso resultado del éxito del primero sirve como lección moral al segundo. De este modo, se podría decir que el propio argumento de la obra consiste en una concatenación de algunos de los temas que se nos sugirieron: muerte - ambición - éxito - castigo (o, lo que es lo mismo, la venganza del destino)

También debemos analizar qué significados tiene la Criatura en su contexto, para poder entender mejor la película y no quedarnos en la simple historia. En el libro y en la película el mito de Frankenstein se actualiza con múltiples connotaciones. Porque Frankenstein es varios personajes a la vez: *el ser que viene de la muerte*, como el vampiro, la *Criatura grotesca* mezcla de partes, el *monstruo* que se manifiesta de forma *rebelde y violenta* frente a su creador y a todo el orden imperante, etc. Todas estas personalidades confluyen en el mito de Frankenstein.

Primero, es una figura típicamente gótica y romántica, por el contraste entre la deformidad corporal y la "autenticidad" de los sentimientos, o por la escenografía de un paisaje bello y hostil que sirve de contrapunto a la acción. También es el "*antihéroe*", lleno de fealdad, rechazado por todos y herido mortalmente por la soledad, que acaba abrazando el mal por no poder escapar de ésta. En segundo lugar, la Criatura se relaciona con el mundo de la ciencia de finales del siglo XVIII. Frankenstein es un científico visionario que crea un monstruo inteligente que podía pensar y sentir y que se vuelve contra la Humanidad después de ver cómo le repudiaban todos, incluso su creador. Especialistas creen que Mary

Shelley se basó en prácticas científicas que, en aquella época, eran casi inaccesibles. Así, la criatura de Frankenstein personificaría *el miedo a la ciencia y la técnica*.

El tema de Frankenstein sintetiza todas estas tendencias. Es una Criatura producto de la extravagancia al modo romántico, pero también es un engendro que la Ciencia crea a partir de una mezcla de cosas, es decir, al modo en que los científicos trabajaban ya con los *autómatas*. (Asimov). Se llega así, por tanto, a la idea del *hombre artificial* que Mary Shelley prefigura en su *Frankenstein*. Frankenstein ya es un clásico que aglutina todas estas tendencias y despierta aún hoy interés en directores y público por ser una historia que parece nunca acabarse, porque plantea conflictos que están más vivos que nunca: el poder del hombre sobre la naturaleza y la soberbia de querer superar lo insuperable, la muerte.

En lo relativo a otros temas, la obra de Mary Shelley pertenece al Romanticismo. Quedan recogidas algunas de las nuevas ideas románticas tales como la exaltación de la fantasía, propia de la historia, el idealismo respecto al ser humano y a la vida. Los sentimientos apasionados son de alguna manera el hilo conductor de la acción, sentimientos como la amistad (sentimientos de F. hacia Clerval, de Walton hacia F.), el amor (familiar y sentimental, como el de F. hacia Elisabeth), el odio (mutuo entre Frankenstein y su Criatura), la soledad (de la Criatura), el deseo de venganza de ésta... El exotismo es otra idea romántica. En esta obra se nos presentan lugares insólitos, parajes desconocidos... Y se describen de tal manera que hace posible desplazarnos mentalmente a esos lugares.

[Ir al inicio](#)

ELEMENTOS DIFERENCIALES DEL LIBRO Y DE LA PELÍCULA "REMANDO AL VIENTO"

La novela de Shelley se inspira en el cuento gótico de terror. Sin embargo, el *Frankenstein* de Coppola y Branagh trata de superar la simple historia de terror; plantea problemas reales acerca de los límites de la muerte y la vida, como también los sentimientos humanos. La interpretación magistral realizada por De Niro saca matices nuevos respecto a la novela: no es sólo la Criatura romántica que experimenta su soledad, sino que tiene un enorme deseo de conocimiento sobre las cosas que en principio son nuevas para él. Pide aceptación y busca sus raíces. Sin

embargo, el horror que siente Víctor por su creación supera cualquier posibilidad de convivencia..

Así, en el desarrollo del argumento y en la forma de presentación de éste surgen diferencias que detallamos aquí:

LIBRO	PELÍCULA
<p>Narrado en 1ª persona (Cartas de Walton, relato de Frankenstein, relato de la Criatura).</p> <p>Los sentimientos se describen con detalle, cada uno por su poseedor:</p> <p><i>"...mi alma se llenó de alegría con una diabólica sensación de victoria..." (p. 192)</i></p>	<p>Lo que Frankenstein y la Criatura narran en 1ª persona aquí se cuenta en 3ª, superponiendo planos. <u>La acción es lo principal</u>, los pensamientos y emociones se expresan mediante diálogos o gestos, <u>la fotografía sustituye a extensas descripciones del libro</u>.</p>
<p>La autora nos cuenta que</p> <p><i>"...el fundamento de mi relato me fue sugerido por una simple conversación..." (p. 26)</i></p>	<p><u>Palabras de Mary Shelley</u>, en off, comentando el propósito de la historia. <i>Min. 0-0'30: "Me propuse idear una historia..."</i></p>
<p>Cartas/diario del capitán Walton a su hermana. Aspiraciones, proyectos para el futuro, soledad. <i>"Primera carta. A la Señora de Saville...Robert Walton" (p. 31)</i></p>	<p>La acción comienza directamente con el barco del capitán Walton en el hielo. <i>Min. 1,10 -3,40</i></p>
<p>Divisan a la Criatura de lejos. <i>"Observamos, a una media milla de nosotros, cómo un trineo tirado por perros corría en dirección norte" (p. 41)</i></p>	<p>Pelea de perros con la Criatura, él los mata. <i>Min. 4,55-5,11</i></p>
<p>Cuando encuentran a Frankenstein deja pasar unos días antes de contar la historia.</p> <p><i>"Me dijo entonces que comenzaría relato al día siguiente..." (p. 51)</i></p>	<p>No la cuenta, de repente y sin avisar la acción se remonta al pasado.</p> <p><i>En el min. 6,53 se traslada la acción a Ginebra, de repente</i></p>
<p>Habla de la historia de sus padres.</p>	<p>No dice nada de esto, llega directamente a</p>

"Soy ginebrino de origen ..." (p. 53)	cuando él era niño. <i>Min. 6,53-9,50. Escenas de la juventud y de la infancia de F.</i>
Hay un tercer hermano, Ernest.	No aparece
Clerval, es su amigo desde la infancia, estudia para comerciante. "Henry Clerval era hijo de un comerciante ginebrino..." (p. 60)	Lo conoce en la Universidad de Ingolstadt, estudia medicina. <i>Min. 22,20-23,36.</i>
La madre muere de escarlatina, contraída por cuidar de Elisabeth, después de irse F. a Ingolstadt. "...Elisabeth se había salvado, pero la devoción que mi madre demostró le fue fatal; cayó enferma a su vez..." (p. 66)	La madre muere al dar a luz a William. <u>F. jura que vencerá a la muerte.</u> <i>Min. 11,28-12,07. "Nadie tendría que morir nunca. Yo le pondré fin a esto. Lo prometo".</i>
Se describe cómo se aficionó F. a los antiguos filósofos, Paracelso "...encontré por casualidad en un albergue, un volumen de las obras de Cornelius Agrippa..." (p. 62)	No se dice, sólo los menciona en una clase ante Krempe, que se burla de él. <i>Min.21,07-22,15. Krempe: "Paracelso, ¡un suizo mentecato y arrogante!"</i>
No hay ningún experimento con pararrayos.	Experimento de F. con un pararrayos. <i>Min. 13,09-14,33</i>
Waldman es sólo un buen profesor, que estimula la pasión de F. por la ciencia. La idea de crear vida es sólo iniciativa de Frankenstein. ..."Imbuído en este estado de ánimo, me lancé a la creación de un ser humano..." (p. 80)	<u>Waldman conoce las oscuras técnicas que quiere F. pero se las niega porque sabe lo que pasaría.</u> Se cree que el profesor ha podido experimentar anteriormente. <i>Min. 26,10 - 28,42 y 29,08 - 30,20 Waldman: "...abandoné mis otros estudios hace muchos años (...) porque <u>dieron como resultado... una abominación</u>"</i>
No se dice exactamente a quiénes pertenecen los materiales que emplea para construir el cuerpo: es "anónimo". ..."La sala de disección y el matadero me proporcionaban la mayor parte de mis materiales..." (p. 82)	Waldman muere asesinado por un criminal y F. se apodera de sus notas. El criminal es ajusticiado y su cuerpo será el material para la Criatura, el cerebro es el de W. También hay una epidemia de cólera. <i>Min. 30,40-32,52</i>
Elisabeth aparece poco, sólo escribe de	va a Ingolstadt para convencer a F. a que

<p>vez en cuando, cumple un <u>papel más pasivo</u>. (propio de la época)</p> <p><i>...(Elisabeth) "Olvidaba sus propios sentimientos al esforzarse en hacer más llevaderos los nuestros..." (p. 68)</i></p> <p>La madre de Justine Moritz ha muerto: <i>"Fallecida su madre, regresó de nuevo a casa de mi tío, donde todos la queremos."</i></p>	<p>vuelva con ella, sin éxito. <u>Papel más activo</u>.</p> <p>La madre de Justine no muere</p>
<p>Frankenstein no le explica el proceso de su experimento a Walton para que este o siga su ejemplo:</p> <p><i>"¿De qué iba a servirle que satisficiera su curiosidad? ¿Acaso desea crear, también, un ser diabólico que se convierta en su enemigo...?" (p. 280)</i></p>	<p><u>Se explica con detalle el proceso de creación de la Criatura</u> (energía eléctrica a partir de anguilas, cuba con líquido amniótico...) <i>Min. 41,37-45,05</i></p>
<p>Acción concentrada en F. (las aventuras de la Criatura con los De Lacey vendrá mucho después; los De Lacey tienen una historia que explica su miseria: Félix-Safie)</p>	<p>Huye al bosque. Encuentro y aventura con los De Lacey; éstos no tienen historia que justifique su miseria; Safie no aparece. <i>Min. 55,15-1'10,00</i></p>
<p>Cuando Frankenstein está en la Universidad recibe una carta de su padre en la que le cuenta que han asesinado a su hermano William.</p> <p>Relicario con retrato de madre de F.</p> <p><i>"...Era el retrato de una mujer adorable..." (p. 192)</i></p>	<p>La Criatura encuentra a William sabiendo que pertenece a la familia de Frankenstein empieza su venganza asesinandolo. <i>Min. 1'11,00-1'14,31</i></p> <p>Relicario con el retrato de F., así lo reconoce.</p>
<p>Juicio de Justine Moritz y ejecución. Describe la injusticia de aparato legal. <i>"Durante el transcurso de aquella parodia de justicia sufrí un verdadero calvario" pág. 114</i></p>	<p><u>No hay juicio</u>. Linchamiento: Justine es ahorcada por el pueblo. <i>Min. 1'15,40-1'17,09</i></p>
<p>Desesperado, F. sale de viaje a las</p>	<p>La Criatura lo busca en su casa y lo cita en</p>

montañas. <u>Extensas descripciones de paisaje montaños.</u> Se encuentra a la Criatura que lo ha estado siguiendo.	las montañas. <i>Min. 1'17,10 Criatura: "¡Nos veremos en el Mar de Hielo!"</i>
Relato de la Criatura de todo lo que le ha pasado hasta entonces: Historia de los campesinos, la convivencia con la familia De Lacey, de la salvación de la niña del lago, la muerte de William. <i>Pág. 228, 260, 261</i>	No hay relato, sólo petición <i>Min. 1'23,15 - 1'25,08 Criatura: "Hay dentro de mí un amor tan inmenso que tú ni siquiera lo imaginas, y una rabia tan inmensa que tú no la podrías creer. Si no puedo satisfacer el uno, daré rienda suelta a la otra"</i>
<u>Expresión de la Criatura culta y refinada, a tono con el lenguaje del s. XIX.</u> Llama a su creador "vos" <i>... "Esperaba ya que me recibierais así..." (Pg 137)</i>	La Criatura se expresa torpemente (más realista, ya que acaba de aprender a hablar). Tutea a su creador. <i>(Ver arriba)</i>
Después de acceder a construirle una compañera, F. parte de viaje con Clerval sin oposición de nadie. <u>De nuevo amplias descripciones de paisajes y de estados de ánimo</u>	Pelea con Elisabeth al pedirle más tiempo para trabajar, <u>papel más activo de ésta nuevamente.</u> Se muestra la fragilidad de F. <i>Min. 1'25,45-1'27,26 Elisabeth: "¡Nunca cumples tus promesas!"</i>
Empieza a trabajar, pero cuando el experimento está casi terminado, lo destruye todo.	Aunque al principio ha accedido, cuando la Criatura le trae el cuerpo de Justine para que sea su material, F. <u>se niega antes de empezar.</u> La Criatura lo amenaza <i>Min.1'28,00 Criat.: "¡Si me niegas mi noche de bodas, te prometo estar en la tuya!"</i>
Asesinato de Clerval. Prisión de F. , enfermedad, fiebre, juicio y absolución. Vuelta a casa (boda).	<u>Clerval no muere.</u> F. y Elisabeth deciden casarse rápidamente. <i>Min. 1'30,50-1'31-34</i>
No se describe la noche de bodas. F. sale para encontrarse con la Criatura. <i>... "Le rogué (a Elisabeth) que se acostara, dispuesto a no reunirme con ella hasta que no supiera las intenciones del monstruo..." (p. 259)</i>	<u>Escena amorosa (impensable en un libro del s. XIX),</u> interrumpida por flauta de la Criatura.
La Criatura estrangula a Elisabeth. <i>"...En su garganta podían verse las horribles marcas de aquellos dedos</i>	La Criatura arranca el corazón a Elisabeth ante la mirada de F. <i>Min. 1'36,20 Criatura: "¡Yo siempre cumplo mis promesas!"</i>

<i>brutales...</i> " (p. 261)	
El padre muere de pesadumbre ante la muerte de Elisabeth. <i>"...el anciano se derrumbó ante la trágica nueva que yo le traía..."</i> (p. 263)	El padre ha sido asesinado por la Criatura poco después de la boda. Escena de la <u>resurrección de Elisabeth, convirtiéndola en otro monstruo</u> y suicidio de ésta, incendiando la casa.
Descripción de persecución de la Criatura por parte de F.	La escena se vuelve a remontar al barco de Walton. <i>Min. 1'46,00</i>
Diario de Walton. Expresión de su admiración por F. y deseo de ser su amigo. <i>"...He encontrado un amigo al que me haría feliz considerarlo un hermano..."</i> (p. 45)	Relación más fría y aséptica.
La Criatura sólo aparece en el camarote y luego se va. <i>"...¡También él ha sido mi víctima! (...) Con su muerte acaba la serie de mis crímenes."</i> (p.292)	La Criatura presencia el entierro de F. <i>Min. 11'49,00-1'51,54</i>

Las escenas del libro son mucho más asépticas en cuanto a la acción, con mayor énfasis en la descripción de pensamiento, proyectos, y con unos paisajes más animados; en cambio, en la película, las escenas de acción son mucho más explícitas, como corresponde al gusto del espectador cinematográfico; y buscan a veces despertar una sensación de horror o de asco. Ejemplo: escena del parto de la madre de Frankenstein.

En cambio, la expresión de los personajes es mucho más poética en el libro, incluso la de la propia criatura -lo cual es ilógico porque apenas ha aprendido a hablar, esto se trata con más realismo en la película-. A veces Percy B. Shelley trataba de incorporar al relato de su mujer el inglés literario del momento, pero las correcciones de Shelley introducen una retórica demasiado ampulosa en los pasajes más intimistas. La expresión de los sentimientos en el libro es exultante e incluso se incluyen algunos poemas para subrayar el efecto poético del paisaje o de las emociones.

Además, debido al cambio de 1ª persona en el libro a 3ª, observamos también una alteración en la línea temporal de los acontecimientos en la película con respecto al orden en que ocurren en el libro. En el libro conocemos los hechos según los van narrando los personajes, cuyo orden no es totalmente cronológico. Así, sabemos de las peripecias de la Criatura tras ser creada, su aventura con los De

Lacey y el asesinato de William mucho después de que hayan ocurrido, pues es la Criatura quien lo cuenta. Pero en la película, salvando el hecho de que toda la historia es un *flashback* contado por Frankenstein, dentro de este *flashback* los hechos se suceden dentro de un orden cronológico normal.

Otro hecho destacable es la introducción en la película de elementos muy comunes en nuestro días pero que eran impensables cuando Shelley escribió su novela. Parece claro que en la película se le da mucha mayor relevancia a la historia de amor entre Frankenstein y Elisabeth que la que se le da en el libro, dándole un tono mucho más pasional en lugar del carácter casi "soso" que tiene en el libro. Un ejemplo en la película es la apasionada escena de amor que protagonizan Frankenstein y Elisabeth en su noche de bodas. Esto difícilmente hubiera podido aparecer en el libro.

En el libro, Elisabeth es pasiva tanto en su actitud como en su personalidad, encarna un papel menos relevante, se encuentra en un segundo plano. En la película es mucho más emprendedora: va a ver a Frankenstein a Ingolstadt, discute con él y le da un ultimátum cuando éste se dedica en demasía a su trabajo... En una película de los 90, queda mucho mejor una heroína más activa en lugar de la "sufrida damisela" del Romanticismo. El tratamiento más igualitario de los sexos en una historia que, como todas las de su tiempo, ejercía una especie de "machismo paternalista", está destinada a hacer más actual la historia.

El monstruo de V. Frankenstein se ha ido convirtiendo con el paso del tiempo en un mito de leyenda. La obra de Mary Shelley encierra una serie de factores influidos por una época en la que se cruzan ideas de la Ilustración, del liberalismo y del Romanticismo radical que confluyen en lo que preocupa a Shelley: los efectos del progreso científico y tecnológico y por otro lado una búsqueda de la propia identidad del ser. Estos dos factores aún hoy, a finales del siglo XX, no han perdido el interés del hombre.

Frankenstein resulta extraordinariamente inquietante con respecto a su inesperada novedad dentro de su marco temporal, tanto por su riqueza argumental como significativa. En la obra los efectos del progreso científico y la búsqueda de la propia identidad confluyen en el terrorífico conocimiento. Por un lado, se llega a transgredir las leyes de la naturaleza y se traspasa la moral del hombre con tal de

llegar hasta el final. Esta moral se hace vulnerable hasta el punto de no saber diferenciar entre el bien y el mal.

En cuanto a la búsqueda de la propia identidad, destaca la actuación del monstruo, ya que su causa primera es conocer su identidad y paralelamente la identidad que pretende reflejar Shelley de esa sociedad que lo repudia y lo llevará a encontrar dentro de sí unos sentimientos desconocidos totalmente.

Con respecto Al análisis de contenido, nos planteamos las diferencias de argumentación y tratamiento que nos ofrecen la novela de Mary Shelley "Frankenstein" (lenguaje textual) y una película basada en la misma (lenguaje audiovisual). Ambos lenguajes tienen una serie de elementos que los caracterizan, y hemos intentado hacer una lectura analítica de ambos documentos estableciendo esos elementos que los diferencian. Hemos prestado atención a cómo se trata la historia y el tema principal en cada documento, hallando que, aunque la base temática es la misma, no es lo mismo las intenciones de una novelista romántica del s. XIX que las de una productora de cine de finales del s. XX. Mary Shelley se propuso escribir una historia que asustara, pero también como una especie de advertencia moral. Su historia surgió por casualidad fue escrita por algo tan banal como una apuesta.

Por el contrario, la productora de la película tenía un único objetivo en mente al crearla: vender, conseguir taquilla. Ésa parece ser la consigna de toda la industria de las comunicaciones de nuestros días. Prueba de ello es que la película -la cual no es más que otro *remake* actualizado de una obra clásica, algo muy de moda últimamente-, no surgió de la casualidad como la novela, sino que fue fruto de un guión muy trabajado y con un propósito mucho más comercial. El cambio de ciertos elementos no son más que "concesiones a la galería", es decir, cambios pensados para complacer al espectador y vender más. Estos cambios, que en la época en que se escribió la novela podrían resultar escandalosos, en la nuestra son por el contrario "políticamente correctos".

Así tenemos, como habíamos dicho, que en la película se destaca la relación pasional entre el protagonista y su novia, algo que en la novela sólo se menciona de pasada. Una película basada en una obra romántica en la que no haya una historia sentimental muy fuerte aburriría al público, pensarían los creadores; y por eso lo cambiaron, le dieron un carácter más "feminista" a la heroína, introdujeron escenas

de amor... Muchos detalles para actualizar una historia escrita en el s. pasado, aunque haciendo lo posible para conservar su ambientación. Ésta, cuanto más fiel sea al original, mejor; lo que debe cambiar son los enfoques y actitudes, pues si se utilizan los creados por M. Shelley en el s. XIX se corre el riesgo de que el espectador se aburra o no lo entienda en su contexto, pues no conoce éste. Ésta es la base de todas las adaptaciones de una obra clásica a un medio de comunicación actual.

Ahora bien: esta obsesión por comercializar la comunicación de hoy en día ¿redunda en el beneficio del usuario? Por una parte, si se aumentan las ventas y las ganancias se aumenta la competencia, con lo que crece la calidad y la cantidad de las obras disponibles. Sin embargo, estos cambios que se introducen para hacer más comercial la obra no respetan por entero el espíritu de ésta. Comparando estas dos obras, casi parece que en la película todo gira en torno a la relación amorosa de los protagonistas y que el tema del monstruo es secundario.

Si queremos encontrar estas claves en la película, deberemos leer también el libro, pues quien sólo vea la película y no sepa nada del libro no sacará de ella mucho más que la anécdota, la historia. Pero si se ve la película teniendo las claves del libro se comprenderá mucho mejor, y se sabrá diferenciar la simple anécdota del verdadero mensaje de la autora; y aparte se disfrutará del lenguaje audiovisual de la película, mucho más llamativo que el textual, sin caer en sus trampas. Por tanto, el lenguaje textual y el audiovisual no tienen por qué excluirse. Eso sí, no se debe caer en la pereza de ceñirse sólo al lenguaje audiovisual porque es más fácil o por el contrario rechazar éste y aceptar únicamente el textual porque "es más culto". Ambos unidos se complementan y enriquecen mutuamente en su uso conjunto.

Del mito de Frankenstein lo más inquietante, además de sus aspectos fantásticos -como la relación con la muerte-, es que plantea algunos interrogantes éticos muy importantes.

En primer lugar, está el tema de cuál es la auténtica intención de la obra. De hecho, la propia M. Shelley subraya en el prólogo que su obra no ataca ninguna moral ni doctrina filosófica sino que presenta "la bondad del amor familiar y las excelencias de la virtud universal". Ante ello cabe preguntarse si de verdad es ésa la intención de la autora, o más bien se limita a ser una declaración cautelar ante posibles reproches de inmoralidad.

Tanto la novela como la película nos da su otro sentido, cercano al de esas “novelas perniciosas” a que alude la escritora, ya que la sociedad retratada no sale muy bien parada. Es significativa la insistencia en distinguir las opiniones de los personajes de las suyas propias, como si Mary Shelley quisiera distanciarse. Quizás algo tenga ver la condición femenina de Mary SHELLEY ya que una parte importante de la novela del s.XIX está pensada para un público femenino (cf. heroínas como Madame Bovary o Anna Karenina), de modo que nos estaría diciendo que no se haga una lectura social o biográfica de la obra, al contrario de lo que vemos tanto en la película de Kenneth Bragh como en la de Gonzalo Suárez.

En segundo lugar, está la propia interpretación de la criatura y de las consecuencias de su conducta. Ya lo veamos como un simple monstruo gótico o más bien como un precedente de los robots o cyborgs de la ciencia-ficción actuales, lo cierto es que la forma anormal de su cuerpo, junto con su inteligencia y sensibilidad humanas, plantea, con más de 150 años de anticipación, los mismos problemas que ahora estamos viendo en las investigaciones sobre ingeniería genética, el genoma humano, los trasplantes de órganos, la clonación, etc.

De este modo, las fronteras entre lo “normal” y lo “monstruoso”, o entre lo natural y lo artificial, se van desdibujando, y salen a la luz interrogantes parecidos a los de la película, como cuál puede ser la identidad de estos seres “de laboratorio” en comparación con los seres humanos “normales”, peligros que luego la literatura y el cine han ido recreando en obras como *La Isla del doctor Moreau* de H.G. Wells o en la película “Blade Runner”, con el tema de los replicantes.

La respuesta moralista al final de la obra de Frankenstein es algo que así como que “no se debe jugar con fuego”, es decir, que la ciencia y la sociedad, como un binomio inseparable, están actuando como un aprendiz de brujo cuando experimenta con fuerzas que no controla del todo.

Yo creo, sin embargo, que la marcha de la Humanidad ha ido siempre en el sentido de correr determinados riesgos, y la experimentación genética, o la inteligencia artificial (la robótica), o la experimentación de técnicas médicas sobre órganos, encaminadas a prolongar la vida, puede llevar a mejorar la vida futura, donde además no tendrá sentido la figura del “científico visionario” que ha de investigar al margen de la sociedad, sino que será ésta la que será capaz de ordenar y limitar los peligros que haya en todos estos campos nuevos. O sea, que yo soy más

optimista, aunque es bueno que todos tomemos *conciencia de los problemas que se nos van a plantear en el futuro* (que es por cierto la definición que da I. Asimov de la ciencia-ficción), y a ello sirven magníficamente tanto la novela como la película.

3 . BIBLIOGRAFÍA. GUÍA AUDIOVISUAL E INTERNET .

SERGIO SUÁREZ. SEMINARIO DE LECTURA-UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

A continuación exponemos una selección bibliográfica dividida en varias apartados.

ESTUDIOS

BALLÓ, JORDI Y PÉREZ, XAVIER, 1997 *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*, Anagrama,

Colección Argumentos, Barcelona, 1997.

BARCELÓ, Miquel. *Ciencia ficción: guía de lectura*. Barcelona, Ediciones B, 1990.

CAMPBELL, JOSEPH, 1959 *El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito*, Editorial Fondo de cultura económica, México, 1997 (3ª ed.)

1993 *Los mitos, su impacto en el mundo actual*, Editorial Mairós, Barcelona, 1993.

CAMPS PERARNAU, S. (1989): "La literatura fantástica y la fantasía". *Questio*, Montena Aula, Madrid.

CUENCA, L. A. de (1975): "La literatura fantástica española del s. XVIII" en *Literatura fantástica*, BORGES et. al., pp. 59-74, Siruela, Madrid.

CENCILLO, LUIS, 1998 *Los mitos. Sus mundos y su realidad*, Biblioteca de autores cristianos, Madrid,

ELIADE, M. (1952): *Imágenes y símbolos*, Taurus, Madrid; reimpr. Planeta Agostini, Barcelona 1994

FERRERAS, Daniel F. *Lo fantástico en la literatura y el cine : de Edgar A. Poe a Freddy Krueger*, Ediciones Vosa, Madrid, 1995.

GARCÍA GUAL, CARLOS, 1987 *La mitología. Interpretaciones del pensamiento mítico*, Ed. Montesinos,

col. Biblioteca de Divulgación Temática/43, Barcelona, 1987.

1996 *Mitos, viajes y héroes*, Editorial Taurus, 1996

GUBERN, ROMAN, 2002 *Máscaras de la ficción*, Anagrama, colección Argumentos, Barcelona, 2002.

HELD, J. (1977): "Los niños y la literatura fantástica". Paidós, Madrid

Lovecraft, Howard Philips: *El horror en la literatura*, Editorial Alianza. Madrid, 2002.

LECOTEUX, G. 1988 Hadas, brujas y hombres lobos en la Edad Media. Historia del doble. Ed. Olañeta Editor, Mallorca, 1988.

MARTOS NÚÑEZ, ELOY, 2001 *Album de mitos y leyendas de Europa (I)*, Ediciones Carisma Libros, Guipúzkoa, 2001.

PRINGEL, David: *Literatura Fantástica. Las 100 Mejores Novelas y Ciencia ficción: Las 100 mejores novelas*, Minotauro.

RISCO, A. (1982): "Literatura y fantasía". Taurus, Madrid

SCHOLÉS, Robert y Eric S. Rabkin *La ciencia ficción: historia, ciencia, perspectiva* (Madrid, Taurus, 1981).

VARIOS AUTORES: *Cuentos fantásticos del siglo XIX*, Editorial Siruela. Madrid, 1988.

VARIOS AUTORES: *Los mejores relatos de terror*, Editorial Alfaguara. Madrid, 1998.

VARIOS AUTORES: *Relatos fantásticos*, Editorial Vicens Vives. Barcelona, 1999.

SOLARIS, Nº 4 (GUIA BIMESTRAL DE LITERATURA FANTASTICA): A LA SOMBRA DEL MITO CONAN Y OTROS ARTICULOS de VV.AA, Editorial: LA FACTORIA DE IDEAS 2000

VAX, L.: *Las obras maestras de la literatura fantástica* (Madrid, Taurus, 1981)

SELECCIÓN DE OBRAS DE LA LITERATURA DE CIENCIA FICCIÓN

A) DE CLÁSICOS

1. "La incomparable aventura de un tal Hans Pfaall", de Edgar Allan Poe. Alianza Editorial
2. "De La Tierra a la Luna", "20.000 leguas de viaje submarino", "Robur el conquistador", "Viaje al centro de la Tierra", de Julio Verne. Aguilar.
3. "La maquina del tiempo", "La isla del doctor Moreau", "La guerra de los mundos", "Los primeros hombres en la Luna", "El alimento de los dioses", de Herbert George Wells. Plaza
4. "Serie marciana" de Edgar R. Burroughs. Aguilar
5. "R.U.R.", "La guerra de las salamandras", de Karel Capek. Alianza Editorial, Doncel. .
6. "El año 2000", de Edward Bellamy, Instituto del Libro de La Habana.
7. "Un mundo feliz", "Mono y esncia", de Aldous Huxley. Plaza-Janés, Sudamericana.
8. "En las montañas de la locura", "El color que cayó del cielo", de Howard Philips Lovecraft. Seix Barral, Acervo.
9. "1984", de George Orwell. Destino

SELECCIÓN DE OBRAS DE CONTEMPORÁNEOS

1. "Crónicas marcianas", "Fahrenheit 451", "El hombre ilustrado", de Ray Bradbury. Minotauro, Plaza-Janés, Minotauro.
2. "El fin de la infancia", "2001: una odisea espacial", de Arthur C. Clarke. Minotauro, Pomaire.
3. "Yo, robot,,," "Trilogía Fundación", "Los propios dioses", de Isaac Asimov. E.D.H.A.S.A., Bruguera.
4. "El hombre que vendió la Luna", "Puerta al verano", "Mundo futuro", de Robert A. Heinlein. E.D.H.A.S.A., Vértice.
5. "Extranjeros en la Tierra", "El crepúsculo del mundo", de Paul Anderson. E.D.H.A.S.A.
6. "El hombre demolido" de Alfred Bester. Minotauro
7. "La mente asesina de Andrómeda", "Universo de locos", "Marciano, vete a casa", de Frederic Brown, E.D.H.A.S.A.
8. "El señor de las moscas", de William Golding. Alianza Editorial.
9. "A de Andrómeda" (con J. Elliot), "Quinto planeta" (con Geoffrey Hoyle), "La nube negra," de Fred Hoyle. Plaza-Janés, Mirasol.
10. "Soy leyenda", de Richard Matheson. Minotauro.
11. "Siluetas del futuro", de Frederick Phol. E.D.H.A.S.A.
12. "El hombre imposible", "El mundo sumergido", de J.G. Ballard. Minotauro.
13. "La naranja mecánica", de Anthony Burgess. Minotauro.
14. "Expreso Nova", de William S. Burroughs. Minotauro.
15. "Más que humano", Caviar. Minotauro
16. "Un camino a casa", Theodore Sturgeon. E.D.H.A.S.A.
17. "Mundos posibles", de William Tenn. E.D.H.A.S.A.
18. "El día de los trífidos", de John Wyndham. Minotauro.
19. "Limbo", de Bernard Wolfe. Vértice.
20. "Cántico a San Leibowitz", de Walter M. Miller, Jr. Bruguera
21. "Flores fatídicas", How-2, de Clifford D. Simak. E.D.H.A.S.A.
22. "La república de los sabios", de Arno Schmidt. Minotauro.
23. "Hacedor de estrellas", de Olaf Stapledon. Minotauro.
24. "Galaxias como granos de arena", de Brian Aldiss. Ferma.
25. "Mercaderes del espacio", de M.C. Kornbluth y Frederick Pohl. Minotauro.
26. "El planeta de los simios", de Pierre Boule. Plaza-Janés.

B. PÁGINAS WEBS Y MULTIMEDIA

1. Actividades didácticas a partir de estos textos.
2. Anillo Nebula de CF , Lista de las páginas y enlaces que pertenecen al Anillo Nebula de sitios de ciencia ficción: <http://p.webring.com/hub?ring=anillo>
3. Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror: <http://www.aefcft.com/>
4. Base de datos de autores.: <http://www.ttrantor.org/>; de ciencia ficción y fantasía: <http://www.dreamers.com/libroscf/>
5. Bibliotecas de literatura fantástica: <http://usuarios.lycos.es/Biblioteca/Anthea.html>,
6. Bitácoras o blogs: archivo de Nessus: <http://www.pjorge.com/nessus/index.shtml>
7. Ciencia Ficción y Fantasía en España: <http://www.abast.es/~carlosg/cf&f/cf&f.html>
8. Ciencia ficción: http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficci%C3%B3n
9. Comparación entre una obra de literatura fantástica y su versión en otros discurso audiovisual: cine / cómic / serie TV / videojuego...
10. Comunidades, tertulias y lectores interesados en estas temáticas: <http://www.telepolis.com/comunidades/literaturafantastica/>; <http://www.utopika.cl/> <http://www.colectivonemo.tk/>; Comunidad de lectores dedicada a la literatura fantástica: <http://www.cyberdark.net/>
11. Conceptos generales: Una introducción muy completa en la enciclopedia on line: <http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy>, está en inglés; en versión más corta y más pobre, en español, en http://es.wikipedia.org/wiki/Literatura_fant%C3%A1stica;
12. Editoriales de Fantasía y CF: <http://www.siruela.com/catalogo/catalogo.php3?site=tema&tema=28>; http://www.geocities.com/luisgarciaprado/artifex2/portada_artifex2.htm
13. Elementos visuales en los libros fantásticos: mapas, croquis, árboles genealógicos... (por ejemplo, el Mapa de la Tierra Media en El Señor de los Anillos). El Arte y la Arquitectura y la Literatura Fantástica (v.gr. Las Ciudades Invisibles, Italo Calvino).
14. Enciclopedia literaria de Fantasía y Ciencia Ficción: <http://golwen.com.ar/mediawiki/index.php?title=Portada>
15. Escribir relatos de CF y fantasía, recursos: <http://www.ergosfera.com/escriitorescf/>
16. Estudio de Autores de literatura fantástica, como Asimov, Bradbury, Philip K. Dick, Tolkien, Poe, Verne, Herber; Lovecraft, King, Clark Ashton Smith, Ursula Le Guin... (ver una lista de autores en http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fantasy_authors (es sólo de autores anglosajones, pero están muchos de los clásicos).
17. Estudio de Obras de literatura fantástica, ciencia ficción y terror (tanto de literatura universal como la escrita en castellano),

18. Fantasia épica: portal <http://es.geocities.com/epicology2000/index02.html> y foro <http://es.geocities.com/epicology2000/foro.htm> ; <http://www.espadaybrujeria.com/>
19. Fantasia heroica: <http://www.arrakis.es/~erekose/ermizha1.htm>
20. Géneros de la literatura fantástica: ciencia ficción, terror, fantasía...
21. Literatura fantástica y sus raíces folklóricas: mitos, cuentos, leyendas como bases de relatos de literatura fantástica.
22. Lectores de la literatura fantástica: el fenómeno del Fan Fiction (los clubes de Fan de Tolkien y otros autores)
23. Literatura infantil y juvenil, portales generales y revistas de interés: <http://www.ricochet-jeunes.org/es/index.htm>; <http://www.uclm.es/cepli/>; www.alonsoquijano.org; <http://www.cervantesvirtual.com/portal/platero/>; <http://www.imaginaria.com.ar>/<http://www.cuatrogatos.homepage.com/>
24. Lovecraft: <http://www.geocities.com/soho/cafe/1131/hpl.html>
25. Mapas de mundos imaginarios: de D. Eddings (
26. Mujer y CF y Fantasía: Mujer y literatura fantástica: http://www.cubaliteraria.com/estudios_genero/index.asp Autoras españolas de CF http://www.mujerpalabra.net/CF/pages/articles/autoras_espaNolas.htm; mujer y cine fantástico: <http://www.quintadimension.com/article309.html>
27. Mundos fantásticos (ver una lista parcial en http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fantasy_worlds y otra en <http://www.geocities.com/pastorkeith/fantastic.html>; está también el libro de Alberto Manguel, *Guía de Lugares Imaginarios*). Se puede estudiar un mundo en concreto, por ejemplo, Earthsea de Ursula Le Guin, http://216.239.37.104/translate_c?hl=es&u=http://scv.bu.edu/~aarondf/earthsea/earthsea.html&prev=/search%3Fq%3Dkargad%2Blands%2Bursula%26hl%3Des%26lr%3D
28. Mundos fantásticos (ver una lista parcial en http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fantasy_worlds y otra en <http://www.geocities.com/pastorkeith/fantastic.html>; está también el libro de Alberto Manguel, *Guía de Lugares Imaginarios*). Se puede estudiar un mundo en concreto, por ejemplo, Earthsea de Ursula Le Guin, http://216.239.37.104/translate_c?hl=es&u=http://scv.bu.edu/~aarondf/earthsea/earthsea.html&prev=/search%3Fq%3Dkargad%2Blands%2Bursula%26hl%3Des%26lr%3D
29. Nombres de los personajes (onomástica legendaria) y Los nombres de lugar (toponimia legendaria) de los libros de fantasía.
30. Noticias y novedades de CF y Fantasía: <http://www.stardustcf.com/>; <http://www.bemonline.com/modules/news/>

31. Páginas personales de interés: <http://www.webpersonal.net/carlesqf/>
<http://www.arrakis.es/~cris/index.htm>; <http://www.arrakis.es/~lerad/>
32. Páginas que relacionan literatura, cine y TV, cómic, videojuegos, rol:
<http://www.fantasymundo.cjb.net/>; arte, cine y lit.:
<http://www.lacasatomada.com/>; cine fantástico <http://www.cinefantastico.com/>;
<http://www.datazine.net/>
33. Personajes de la literatura fantástica (por ej., los superhéroes, los vampiros, los marcianos...)
34. Portales generales sobre Fantasía, CF y Terror: Tumba abierta:
<http://www.tumbaabierta.com/> Rincón de la literatura fantástica:
<http://usuarios.lycos.es/cesardeandres/index.html>
35. Próximos lanzamientos editoriales: <http://www.literaturafantastica.tk/>, (pulsar en *Próximos*).
36. Realidad y ficción: LINDARAJA. Revista de estudios interdisciplinares y transdisciplinares. Foro universitario de Realidad y ficción,
<http://www.realidadyficcion.org/contar.htm>
37. Recursos: Buscador de recursos en CF, Fantasía y Terror:
<http://www.bemonline.com/modules/news/>; Guía de Recursos de la Ciencia Ficción en español · <http://www.geocities.com/Athens/7037/guia.html>
38. Reseñas críticas de libros: <http://www.bibliopolis.org/index.htm>; también en <http://www.literaturafantastica.tk/>
39. Revistas de lit. fantástica y ciencia ficción, tanto en papel como on line (ver directorio para las digitales en <http://www.othlo.com/e-fandom/ezines/fantasiacf.htm>)
40. Sagas Fantásticas/ Fantasías épicas-heroicas, Lista de:
http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_sagas
41. Temas y motivos de la literatura fantástica
42. Terror: <http://necrolibro.dreamers.com/gtl.htm>
43. Tolkien: artículos sobre este autor :
<http://www.elfenomeno.com/info/tipocont/2/grupo/98>;
<http://www.sociedadtolkien.org>
44. Universos ficcionales:
http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fictional_universes
45. Varios: <http://usuarios.lycos.es/cesardeandres/>; <http://www.espejosdelarueda.org/article-topic-6.html>