

**ALGUNAS CONEXIONES ENTRE EL CUENTO
MARAVILLOSO Y LA LITERATURA FANTÁSTICA
ACTUAL: MEMORIAS DE IDHÚN, DE LAURA GALLEGO**

Francisco LINARES VALCÁRCEL

Universidad de Castilla La Mancha

RESUMEN

La proliferación de obras de literatura fantástica en el mercado editorial hace necesaria una revisión teórica del género. En este artículo se escoge una de estas obras, Memorias de Idhún: la Resistencia, de Laura Gallego, para poner en evidencia algunas conexiones con el cuento maravilloso.

Palabras clave: Laura Gallego, *Memorias de Idhún*, cuento maravilloso.

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años y sobre todo a raíz del estreno de la versión cinematográfica de *El señor de los anillos*, de J. J. Tolkien han proliferado los libros de literatura fantástica -algunos erróneamente adscritos al ámbito de la literatura juvenil- donde personajes extraordinarios dotados de poderes singulares y en escenarios fantásticos corren las más variadas aventuras. Su crecimiento puede ser verificado visitando cualquier librería donde se alinean en sus propios expositores, algo reservado hasta ahora para los géneros tradicionales: poesía, narrativa, ensayo...

Es evidente que el lector infantil y juvenil conecta de manera preferente con este tipo de literatura que carece casi por completo de estudios teóricos de tipo académico. A excepción de algunos estudios de Nil Santiáñez Tió¹, Agustín Jaureguizar o Augusto Uribe, entre otros, no contamos con el refrendo de la crítica para este tipo de género cada vez más difundido. Los profesores de nuestros centros de enseñanza huyen de estos libros aduciendo su escasa calidad literaria y casi nunca los recomiendan como lectura obligada en las aulas. Sin embargo, éstos se apilan en las estanterías de nuestros adolescentes, son comentados en corrillos y corren de mano en mano con gran rapidez. ¿Es éste un fenómeno novedoso? ¿A qué se debe que nuestros jóvenes ignoren las recomendaciones que sobre literatura les hacen la mayoría de sus profesores?

La literatura fantástica no es una novedad en nuestras letras aunque haya sido frecuentemente ignorada. Numerosas obras abrieron el género pero fueron rápidamente olvidadas. Citemos, entre otras, *El caballero de las botas azules*, de Rosalía de Castro; *Un viaje a cerebrópolis*, de Giné y Partagás; *El anacrónopete* de Enrique Gaspar y Rimbaud, obra escrita en 1887 que predice los viajes en el tiempo años antes de H. G. Wells, o *Cuento futuro*, de Leopoldo Alas.

En la actualidad, cuando nos referimos a literatura fantástica hablamos de aquella que presenta una temática transgresiva, que se desarrolla en mundos que de alguna manera reinventan la realidad para mejorarla y que es capaz de aislar temas que serían rechazados en la literatura convencional inscrita en la sociedad tradicional.

Podemos observar que, en ocasiones, este tipo de literatura vuelve a temas y motivos que han estado latentes en las distintas manifestaciones literarias durante siglos y que se consideran troncales por su pertenencia al folklore tradicional. Estos temas, aunque antiguos y profundamente imbricados en nuestra cultura, son utilizados como novedosos por los autores de literatura fantástica.

¹ Santiáñez-Tió, Nil (1995) (selecc. e intr.). *De la luna a mecanópolis : antología de la ciencia ficción española (1832-1913)*, Barcelona, Quaderns Crema.

Ya Harry Belevan (1977: 52), decía que:

Para ser verdaderamente creadora, la poética del relato fantástico supone el registro de las premisas objetivas (religión, esoterismo, filosofía y magia) y su deconstrucción.

Los motivos recogidos del cuento maravilloso y desarrollados en el relato fantástico actual sufren una transformación fruto de su utilización por autores educados en unos valores distintos sin contacto con la transmisión oral. Los motivos del relato maravilloso llegan pasados por el tamiz de adaptaciones cinematográficas, cómics y otras formas de expresión audiovisual que, aunque consiguen modificar sustancialmente los motivos originales, no los destruyen hasta el punto de hacerlos irreconocibles.

Parece como si los autores de la literatura fantástica actual rivalizaran por reinventar los espacios míticos perdidos acercándose cada vez más a los conceptos puros de la transmisión folclórica.

Dentro de los libros más recientes pertenecientes al subgénero de la literatura fantástica destaca por su éxito editorial la serie de Laura Gallego, *Memorias de Idhún*. Utilizaremos el primer volumen subtítulo *La Resistencia* para ejemplificar algunas de las relaciones con el cuento maravilloso:

2. LAS RELACIONES CON EL CUENTO MARAVILLOSO

a) La desventura

Muchos de los cuentos maravillosos arrancan en su desarrollo con la aparición de la desventura que suele desencadenar el viaje del héroe. En *Memorias de Idhún* la desventura aparece cuando la casa de Jack en Silkeborg es asaltada y sus padres, asesinados. A partir de ese momento Jack carece de ataduras y puede emprender la *búsqueda* que le llevará en primer lugar a Limbhad, en una especie de segregación, más tarde a distintos lugares de la tierra y, por fin, a Idhún. La desventura del héroe es simplemente el desencadenante de la acción,

pues el hecho que la motiva es rápidamente olvidado y reemplazado por la acción en sí.

b) La segregación

Limbhad es el lugar aislado en el tiempo y el espacio donde el héroe (los héroes, en el caso que nos ocupa) pueden escapar poniéndose en conexión mental con *El alma*. Limbhad es inaccesible para los enemigos de la Resistencia y se mantiene como un limbo donde los protagonistas permanecen a salvo de cualquier agresión externa. Cumple así la función tradicional encomendada al lugar de la segregación en el cuento maravilloso, donde los hijos del rey o aquellos que son depositarios de un valor troncal para el relato son segregados y mantenidos fuera del alcance, incluso visual, del resto de los personajes. Esta segregación cumple una función señaladora y marca a los héroes como seres dotados de poderes mágicos y únicos.

La segregación a que son sometidos los héroes del libro, a diferencia de la marcada por Propp, es doble y en parte reversible. Los héroes son apartados de sus vidas para hacerlos, de manera definitiva, vivir una nueva existencia. Este es el sentido verdadero de la segregación en las *Memorias de Idhún*: una segregación interior irreversible y una segregación física que puede ser revertida en parte.

El caso de la segregación se relaciona en multitud de ocasiones, y en nuestro caso también, con la reclusión de la joven protagonista del relato. Victoria, personaje emblemático, es objeto de una doble reclusión: es escondida en su propia casa, en el palacete de su abuela situado en Madrid y, aunque disfruta de libertad de movimientos, sabemos que la abuela guardiana vela por ella y un hechizo esconde la casa de las miradas curiosas. Limbhad, como ya hemos comentado, es el segundo escenario de su reclusión, escenario que la protege de las agresiones de sus enemigos y donde se encuentra segura. Aún podríamos citar un tercer estadio de reclusión: dentro de su propio cuerpo se esconde el espíritu del unicornio que, una vez abandonado su aislamiento, y ya en su propio mundo, se mostrará como manifestación de la doble corporeidad.

Como nos recuerda Frazer, era costumbre entre los pueblos primitivos la segregación de las muchachas hasta la llegada de la pubertad. Esto ofrece una correlación con el caso de Victoria, que es «guardada» en los lugares arriba referidos hasta que muestra su paso a la vida adulta (quizá el momento en que podemos confirmar ese paso es el primer beso o las primeras manifestaciones del amor). A semejanza del cuento maravilloso el paso a la vida adulta tiene una fuerte conexión sexual.

Limbhad cumple a su vez la función de ser el lugar donde los jóvenes comienzan los ritos de iniciación que, en el caso de *Memorias de Idhún*, son la adaptación a un espacio vital diferente y el entrenamiento defensivo con armas dotadas de poderes especiales.

c) Los ritos de iniciación

La novela está construida en su totalidad como una especie de novela de aprendizaje donde los protagonistas deben recibir una iniciación para poder desenvolverse en el mundo exterior a Limbhad.

La iniciación comienza en Limbhad y sólo concluye cuando Victoria, la heroína, es capaz de transformarse en Lunnaris, el último unicornio. En el caso de Jack, el héroe, su aprendizaje terminará cuando es capaz de transformarse en Yandrak, el último dragón. Los héroes adquieren así, como nos recuerda Propp (1979: 148), una capacidad y no un conocimiento. En el caso que nos ocupa la transformación es una virtud latente en los individuos entrenados que sale a la luz después de su adiestramiento.

El adiestramiento que reciben los héroes de *Memorias de Idhún* está relacionado con el conocimiento de su nueva realidad (*Idhún*, *Limbhad*) pero también con el manejo de las armas (espadas), que estarán dotadas de poderes especiales como veremos más adelante.

d) Los objetos

El objeto que acompaña al héroe en *Memorias de Idhún* es la espada o el báculo. La espada la porta el héroe o su contrario y tiene poderes especiales:

- Las hemos llamado «armas legendarias», y no sin una buena razón. Fueron forjadas para ser empuñadas por héroes verdaderos. Sólo aquellos destinados a hacer grandes cosas tienen derecho a llevarlas. (Gallego, 2004:186)

La armería de Limbhad está llena de armas mágicas, algunas legendarias, que llegaron hasta aquí de alguna manera en los tiempos antiguos. Gallego (2004:54).

(...) las armas legendarias otorgan cierta protección a quienes las llevan. (Gallego, 2004:55).

Las espadas se distinguen por su nombre y sus poderes específicos:

Sumlaris, la imbatible:

Fue forjada por y para caballeros de la orden de Nurgón. (...) Que se sepa es la única capaz de resistir las estocadas de Haiass, la espada de Kirtash. (Gallego, 2004: 71)

Domivat, la espada de Jack, fue forjada con fuego de dragón. La espada es casi parte física del cuerpo de Jack, que desde los primeros momentos se encuentra llamado a empuñarla a la vez que la misma espada se siente atraída por el joven:

Le estaba pasando algo extraño. Tenía la sensación de que Domivat lo llamaba, y no podía apartar los ojos de la espada. Un ramalazo de nostalgia lo invadió, como si acabará de encontrarse con algo perdido y largamente anhelado. Y supo, de pronto, que Domivat había estado esperándolo todo aquel tiempo. (Gallego, 2004: 175)

La espada tiene el poder del fuego del hombre-dragón que la empuña. El poder de Jack es tal que, aún sin la espada y si acudir a la transformación, posee capacidades piroquinéticas:

Conocía la sensación, Sólo la había experimentado dos o tres veces en su vida, pero no la había olvidado. Cuando se dio

cuenta de lo que le estaba sucediendo, quiso volver atrás, pero ya era tarde. Había algo dentro de él que exigía ser liberado, y Jack gritó, sin poder evitarlo.

Y su cuerpo generó a su alrededor una especie de anillo de fuego, que se expandió por el aire como una oleada mortífera. (Gallego, 2004: 263)

Haiass es la espada de Kirtash y fue forjada por los gigantes. Su característica esencial es el frío, su color azulado parecido al hielo y que al ser empuñada por su dueño potencia sus poderes.

El arma mágica que porta la heroína es el báculo de Ayshel, que se puede relacionar con la varita del cuento tradicional. El báculo es capaz de potenciar la fuerza mágica de su portadora resultando así igual de letal que cualquier espada legendaria. El báculo emite un *suave resplandor sobrenatural* (Gallego, 2004: 115) y canaliza las fuerzas telúricas resultando así un arma mágica que se eleva por encima de algunos de los otros objetos mágicos que aparecen en el relato.

El báculo es:

(...) una maravilla de plata, diamante y cristal, pero que también contenía luz de las tres lunas, lágrimas de hada y, ante todo, el poder del unicornio. Y esto último es importante, porque, de ser cierto, el báculo funcionaría de forma similar al cuerno de un unicornio. Eso quiere decir que no es un objeto que contenga magia en sí mismo, sino que es un canalizador. (...) el báculo de Ayshel (...) actuaría como el cuerno de un unicornio pero sería casi como un bastón de mago de poder ilimitado. (Gallego, 2004:134-135).

Como vemos, los objetos descritos más arriba son instrumentos de defensa y quedan invalidados como tales si no son portados por el héroe. Es éste el que les da su carácter definitivo porque traspasa parte de su fuerza al objeto o se sirve de él como canalizador de su fuerza interior.

e) Las transformaciones en animales

Más arriba hemos descrito las transformaciones de que son objeto los héroes, a saber: Victoria, la heroína, acaba transformándose en Lunnaris, el unicornio, y Jack, el héroe, en Yandrak, el dragón, pero existen otras transformaciones como la de Alsán, miembro destacado de la Resistencia y mentor de Jack en los primeros pasos de la novela que, capturado, es transformado en lobo por Elrion, el mago:

Su cuerpo llevaba un buen rato sufriendo horribles mutaciones. El joven había sentido cómo le crecía el pelo por todo el cuerpo, cómo se le alargaba la cara hasta convertirse en un hocico, cómo sus dientes se volvían afilados colmillos, sus manos garras y su voz un gruñido. Los cambios iban y venían, y el vello crecía y desaparecía, y su rostro, contraído en una mueca de dolor, mostraba rasgos humanos o lobunos. (Gallego, 2004: 180)

Por supuesto, tu alma humana no desaparecería sin más -siguió explicando Elrion-, pero quedaría sometida al espíritu del animal... lo cual tiene sus ventajas. Adquirirías la fuerza del lobo, su extraordinaria percepción, su fiereza, su coraje y su instinto salvaje... (Gallego, 2004: 173).

El cuento maravilloso y toda la literatura de origen popular están plagados de referencias a las transformaciones de hombres en lobo. Durante la Edad media eran muy comunes y en muchos cuentos el miedo al bosque está directamente relacionado con esta figura.

Esta mutación tiene dentro del relato el objetivo de situar a un ser humano sin capacidades mágicas, ni siquiera la de transformarse por sí mismo, a la altura de los seres míticos como Victoria-Lunnaris y Jack-Yandrak, capaces de hacerlo. Funcionalmente el personaje podrá participar en condiciones de igualdad en los enfrentamientos con los enemigos de la Resistencia.

La cuarta transformación es la de Kirtash-Christian, en serpiente.

El cuerpo de Christian, que aún temblaba de cólera, se convulsionó un momento y empezó a transformarse. No fue una transformación gradual, sino que por un momento, dos imágenes se superpusieron en un mismo lugar, y se fundieron hasta que sólo quedó una. Y la que quedó no era la figura de un joven de diecisiete años, sino la de una criatura fantástica, una gigantesca serpiente que se alzaba ante Jack, con su cuerpo anillado vibrando de ira, y unas inmensas alas membranosas extendidas sobre ellos, cubriendo el cielo nocturno. (Gallego, 2004: 365)

La serpiente, como nos recuerda Propp (1979: 315) es «una de las figuras más complicadas e indescifrables del folklore y la religión de todo el mundo». En el cuento maravilloso la serpiente tiene la capacidad de volar y en ocasiones esconde detrás la figura del héroe. A diferencia del cuento maravilloso, donde las serpientes tienen varias cabezas, en la transformación a la que nos referimos solo posee una. Es importante señalar que las relaciones de la serpiente con el cuento popular son numerosísimas ya que este animal pertenece al mito y a sus posteriores mutaciones.

3. CONCLUSIÓN

Las bases del cuento maravilloso siguen visibles en los relatos fantásticos actuales donde los autores, probablemente de manera inconsciente, reescriben algunas de sus temas esenciales. El caso de Laura Gallego es especialmente singular ya que con su trilogía *Memorias de Idhún*, recrea un mundo maravilloso directamente relacionado con la tradición popular.

BIBLIOGRAFÍA

- BELEVAN, Harry (1977). *Teoría de lo fantástico*. Barcelona: Anagrama.
- FRAZER, J. G. (1986). *La rama dorada*. México: Fondo de Cultura Económica.

- PROPP, Vladimir (1979). *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- RISCO, Antonio. (1982). *Literatura y fantasía*. Madrid: Taurus.