

Mundos imaginarios y sagas

A. Bravo Gaviro

ANPE, España

Resumen

Alimentar la imaginación sea tal vez la contribución más importante de la literatura fantástica y, en particular, de las sagas. Vamos en este artículo a hacer un breve recorrido por un concepto menos vago que el de "Fantasía", se trata de la noción de "mundo imaginario", la cual, según podrá verse, reviste muy diferentes formas e interpretaciones, de las cuales se hacen eco las sagas más conocidas.

Palabras clave:

Literatura, Literatura de ficción, Ciencia ficción, Cuento, Escritura creativa.

Abstract

To feed the imagination is perhaps the most significant contribution of the fantastic literature and, in particular, of las sagas. We go in this article to do a brief route for a less concept slacker that that one of "Fantasy", it is a question of the notion of "dream world", which, according to will be able to is, covers very different ways and interpretations, of which echo are done the most well-known sagas.

Keywords:

Literature, Fiction, Science fiction, Short stories, Creative writing.

Tipos de mundos imaginarios

Las historias fantásticas nos proponen o nos construyen ámbitos que solemos llamar “mundos imaginarios” que proponen y construyen las ficciones o “universos de ficción”. Ahora bien, bajo esta etiqueta pueden rastrearse realidades muy diferentes:

1- Mundos imaginarios de los niños, en relación con las llamadas fantasías infantiles: no sólo el caso de los amigos invisibles, sino las formas complejas y elaboradas, como los mundos alternativos o Paracosmos, que García (2004), ha descrito de forma sistemática en esta misma revista.

2- Mundos imaginarios del folklore y la mitología. Constituidos especialmente por la visión de mundos alternativos que se da en los cuentos, mitos y leyendas, por ejemplo, “el País de Nunca Jamás” de los cuentos de hadas o los ultramundos que recorre Hércules en sus Trabajos. Están, pues, muy relacionados con las representaciones cósmicas, y, por tanto, con los mitos de generación (cosmogénesis) o del origen de los dioses (teogonías). Por ejemplo, “Hades” o “el Infierno judeocristiano” (Gardiner, 1989) aparecen a menudo como representaciones del Inframundo, vinculado a las entrañas de la tierra, el fuego, etc.

3- Mundos imaginarios de la literatura, son los universos de ficción que el escritor recrea, como el Macondo de “Cien Años de Soledad”, o Comala en “Pedro Páramo” (microuniversos que el autor forja y dota de una coherencia total en el interior de la obra).

4- Mundos imaginarios de las artes audiovisuales. La historia o archificción puede ser única, pero la expresión varía con el lenguaje artístico y el soporte empleado. Precisamente las sagas tienen exponentes creados en origen no desde la literatura sino desde el lenguaje del cine (“Star Wars” (1999), o “Matrix” (1999)), la Televisión (“Star Trek” (1966)), los videojuegos (“Resident Evil” (1988)) o el mundo de la imagen fija (cómic, manga, anime). Aunque la palabra siga siendo, de un modo u otro, el hilo conductor de estas historias, el poder de las imágenes es tan obvio que han creado una fascinación al margen de lo puramente verbal, por ejemplo, los efectos especiales de “Star Wars”, que se reparten en batallas galácticas, persecuciones, etc...

Esta nueva manera de narrar no se puede desvincular, además, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, de lo que se ha llamado la “revolución digital”, por eso es especialmente sensible a estos recursos el público juvenil. Así, una variedad de estos Mundos imaginarios audiovisuales son los propiamente cibernéticos y de juegos, esto es, aquellos ámbitos diseñados herramientas digitales, como en los videojuegos.

Variedad de mundos imaginarios

Sean de una u otra procedencia, lo cierto es que el imaginario folklórico, literario o cinematográfico nos han surtido de un repertorio de lugares, tiempos y personajes de toda índole. Una valiosa antología de ellos consta en la valiosa enciclopedia de Manguel y Guadalupi (1980), que en realidad un catálogo de estos universos imaginarios.

Para no extendernos más en esta cuestión de los mundos y lugares imaginarios y sus posibles significados, que nos llevaría muy lejos, simplemente concluir que familiarizarnos con éstos es como hacer una especie de “turismo de la imaginación”. Por ejemplo, al modo de Borges, Alberto Manguel (1980), también argentino, describe con erudición toda clase de lugares imaginarios, desde los más conocidos, como “la Atlántida” hasta los mundos de obras concretas, como “Liliput” de Swift. Viene a ser, pues, un diccionario no de personajes o temas sino de escenarios o marcos de historias fantásticas.

Es muy significativo que en casi todas las entradas haya un mapa, croquis o plano de esos espacios imaginarios, rasgos muy habitual en los paracosmos infantiles, pues los niños no sólo escriben sus mundos imaginarios, sino que los pintan, dramatizan, hablan, comparten con sus amigos, etc.

Literatura, mitología y sus claves

En la literatura y en la mitología los “ultramundos” son construidos a partir de una serie de tópicos. Así, Patch (1983), desde una perspectiva literaria, describe los tópicos de la visión del ultramundo en la literatura medieval, llena de motivos conocidos, como las islas mágicas (p.e. “la isla de San Brandán”) el que siempre haya un puente que lleva al otro mundo, etc., en suma, con elementos que recuerdan mucho los actuales géneros de fantasía, ciencia ficción y terror. Sirva de botón de muestra esta narración medieval del “reino oscuro”.

Otra narración es la de Gorm, quien hace un viaje para buscar el reino de Geirrod, notable por sus tesoros. Quienes lo habían intentado declaraban que era necesario navegar sobre el océano que circunda las tierras, dejar atrás el sol y las estrellas, y viajar hacia lo profundo del caos, para entrar al fin en un país donde no había luz y donde la oscuridad reinaba eternamente

En el mismo sentido que Frazer (1922) y su “Rama Dorada”, Joseph Campbell (1949) reunió, a partir de los arquetipos de Jung (2007), una descripción muy completa de lo que él llama el monomito heroico, esto es, de



los pasos y azares en la conducta del héroe clásico. Es sabido, a este respecto, que el famoso George Lucas, el creador de la saga de “La Guerra de las Galaxias”, confesó haber adaptado dicho esquema para componer el guión de su creación.

De Dumézil (1977)), el mitólogo, cabe resaltar sus estudios sobre la mitología indoeuropea y su teoría de los tres órdenes o funciones en ella representados: el primer orden, de la soberanía y magos, el segundo orden de los guerreros, y la tercera función u orden, la de los productores. Nos da claves para entender por ejemplo, “El Señor de los Anillos” (1954-1955/2006), por qué por ejemplo Gandalf es quien orienta, Aragorn quien protege y Frodo quien tiene que llevar el anillo (igual que en el ciclo artúrico, Merlín y Arturo).

Un imaginario compartido

Curiosamente, el folklore (la literatura tradicional), la mitología, la literatura infantil y/o fantástica, las artes audiovisuales y por supuesto los grandes creadores vienen a converger en el tratamiento de unos mismos temas y “patrones” narrativos (por ejemplo, los relatos heroicos o de lucha), en suma, podemos decir que comparten ciertos universos de ficción.

Así, la relación entre Folklore y Literatura Infantil y Fantástica es algo evidente y que ya ha sido demostrado por varias monografías. Por ejemplo, las de Casanueva (2002a). En todo caso, especificar los nexos entre la literatura tradicional, infantil y fantástica no sólo afecta a la teoría literaria, sino, a la fuerza, implica perspectivas como las psicopedagógicas o las de la comunicación audiovisual, es decir, es decir, se requiere investigación de base multidisciplinar. Además, si seguimos el estudio básico sobre la imaginación en el niño, de los psicólogos infantiles Cohen y Mackeith (1991) constatamos que las fantasías infantiles forman un continuum de manifestaciones, que van desde los fingimientos como juego (“el amigo invisible”), las representaciones de un papel concreto como “jugar a ser un superhéroe”) a las ensoñaciones más elaboradas, en cuya cúspide estarían los ya citados paracosmos. Es decir, “la dramatización, los juegos de simulación o la escritura libre formarían parte de un mismo grupo de actividades imaginativas que parten de un mismo núcleo o realidad mental” (Bruner, 1988), capaz de crear distintos mundos posibles en distinto “formatos” y expresiones. Y que pueden ser socializadas a través de un juego o representación

Sin embargo, este enfoque integrador de la idea del juego, la dramatización y la ficción, tan obvia para el psicólogo infantil, no es común, por ejemplo, en otros investigadores, y es, precisamente, lo que explica el des-

lizamiento de una saga literaria a su versión en un videojuego o en un juego de rol. El mundo ficcional se nos aparece así como un “círculo mágico”, construido sobre la mentalidad del juego, que explora ámbitos de toda índole, usando la realidad “fáctica” como base de comparación, pero no como modelo único y condicionante.

De hecho, junto a mundos literarios que siguen muy de algún modo la realidad cotidiana tenemos otros mundos fabulados construidos casi “ex nihilo”, con historia, geografía, razas, nombres, cronología propias, y eso ocurre tanto en la ciencia ficción como en la fantasía épica o el terror. Queremos decir que al principio el folklore, el mito o la ficción fantástica se nutría de regiones misteriosas o mundos poco conocidos, como ciertas islas legendarias, los continentes o espacios inexplorados, los océanos, la luna o los espacios estelares. A medida que el mundo se ha convertido en una aldea global y “doméstica”, bien conocida, se ha hecho más clara la necesidad (por ejemplo, a través de la llamada “high fantasy”) de mundos alternativos en el espacio y/o en el tiempo.

Pero es que no sólo se produce el cruce entre folklore, literatura o mito, es también común en las sagas la escritura “alógrafa”, es decir, un autor “diseña” un mundo ficcional que terminan compartiendo otros escritores. Así ha ocurrido con Fundación de I. Asimov (1950), o con el mundo de “Ctulhu” de “Lovecraft” (1970) o “Dune” (2003), de Herbert, textos recreados por otros autores que han respetado en mayor o menor medida la línea argumental y los personajes principales. “Conan” (1932/2005), es otro ejemplo clásico de epígonos o continuadores, tanto en su versión literaria como en cómic o cine, a menudo tras un fallecimiento del autor, pero otras veces en vida y con consentimiento de éste, como es el caso de George Lucas y la versión “Star Revelations” (2009), generada dentro de sus fans. De hecho, el fan fiction es la otra dimensión de estos universos compartidos, cualquier puede –aunque fuera ya del circuito comercial– leer y reescribir un episodio de su saga favorita.

Mundos cruzados: Rowling, Tolkien, Lewis

Las sagas tratan siempre de construir imaginarios, de fundar ciudades, imperios, regiones, mundos en suma donde cohabitan distintas razas, familias o seres, y donde los conflictos involucran, pues, problemas de alcance colectivo. Incluso cuando hay temas de orientación particular, historias singulares, de clanes, reyes o dinastías, la implicación con temas o conflictos más universales es evidente.

Estas sagas se han construido con los mismos mimbres de todas: el imaginario colectivo. Pero al ser tamizadas por autores singulares, se ha con-

vertido lo mismo que los paracosmos de los niños, mundos completos, autoconsistentes, que pueden ser intercambiados con otros muchos, con los que guarda un aire de familia, pero que también tienen sus matices propios. Por ejemplo el volumen inicial de “Crónicas de Narnia” (1949), se entiende sólo bajo el prisma de la peculiar fusión que hace C. S. Lewis, de los mitos cristianos y paganos; sin duda, la bruja Blanca. la señora del invierno, la que cabalga con un cortejo de seres del inframundo y de canes, tiene mucho que ver con la diosa nocturna de la mitología europea, con la señora Holle de las leyendas alemanas, y en su contraposición con el León, recoge una polaridad simple, los mitos de lucha, lo solar frente a lo lunar, el invierno frente a la primavera, los seres de la luz frente a los seres de las tinieblas, y el conflicto básico no menos mítico de la lucha entre dioses, que traslada esas batallas en el cielo a las llanuras de Narnia.

Pero al cristianizar toda esta mitología convirtiendo al León en un duplicado del Salvador y a la Bruja Blanca, en una copia de las fuerzas del Mal, C.S. Lewis, como Tolkien, simplifica la tradición, y sataniza la dama blanca, que, como sabemos por el folklore, presenta también aspectos positivos, tal como se pone de manifiesto en las leyendas de damas blancas que salvan a niños perdidos, Vírgenes de las Nieves, etc. Tolkien, Lewis o incluso Rowling necesitan estos esquemas de bipolaridad y les cuesta trabajo ofrecer el punto de vista de los “malos”. Sin embargo, desde el ciberpunk al manga, la importancia de los antihéroes es creciente en las nuevas sagas, igual que las distopías o mundos degradados (“Blade Runer” (1982), “Matrix” (1999), “Dark City” (1998)) compiten con las utopías o mundos en positivo.

Además, tanto en Rowling (1997), como en Lewis (1949), los mundos fantásticos y el mundo real se cruzan y se comunican a través de recursos como el armario o el tren, lo que en mitología equivale a los cruces de umbral entre una realidad y otra (“Ábrete Sésamo”). Y en Tolkien (1954), aunque el universo formado parece no tener nexo aparente con la realidad fáctica, todos los críticos han deducido que tantos los reinos como los personajes y razas tienen una influencia evidente del entorno histórico real en el que Tolkien (1954), escribió, o sea, que también esta obra es una parábola social cuyas claves se encuentran fácilmente.

Ensanchar la imaginación

A este respecto, la película “El Bosque” (The Village) (2004), dirigida por Night HYPERLINK "http://en.wikipedia.org/wiki/M._Night_Shyamalan" \o "M. Night Shyamalan"Shyamalan, ofrece una magnífica descripción que explica las funciones de lo fantástico dentro de una comunidad, y, por tanto nos puede servir para ilustrar el papel de las sagas. En efecto,

se puede entender como una parábola social contra la violencia en la medida en que un grupo de personas, afectadas por diversas muertes violentas que familiares íntimos sufren en la ciudad, deciden mudarse con sus familias al interior de un bosque y vivir una vida al margen de la “civilización urbana” y para ello crean un “imaginario”, unas leyendas sobre supuestos criaturas del bosque, cuyos lindes no deben traspasarse.

Ciertamente, es una historia que recuerda mucho al cuento popular de “Caperucita”, que como ésta es también un “cuento de advertencia” y que se constituye así en un imaginario de aldea. Los temas son los recurrentes en los mitos universales: la ofrenda aplacadora (el sacrificio), la medicina (la redención), la culpa... en suma, un discurso sobre la violencia y la manera en que, en el imaginario, se regulan estos conflictos. Toda la historia es un juego entre la identidad y la alteridad, nosotros y ellos, vistos como amenaza. Las sagas lo que hacen es ensanchar el campo de juego, al presentarnos un universo espacial y temporal más amplio que el de la aldea de la película: a menudo, es un país, un continente, un mundo completo o incluso una galaxia donde se dirimen los conflictos. El “otro amenazador” son, indistintamente, monstruos, máquinas (robots, cyborgs...) muertos, seres del “lado oscuro” (vampiros, hombres lobo, dioses primordiales y entes de toda índole), infectados, otras razas invasoras y un largo etcétera.

En este sentido, las diferencias entre “Las Crónicas de Riddick” (2004) y “The Villaje” (2004) es, a pesar de toda la parafernalia, mínima: la acción siempre oscila entre dos polos, la violencia desatada y la violencia regulada, caos/cosmos. El entorno de los héroes de las sagas clásicas son como los sabios de “El Bosque” buscan proteger un orden y para ello todo debe tenerse en cuenta, de ahí la necesidad de ofrecer mundos completos.

La visión más convencional de las sagas épicas hacen recaer el peso de la acción en lo aparente, las luchas, las armas, el héroe central; la visión más profunda del mundo de Tolkien, de Lewis y de otras muchas sagas ponen el énfasis en los símbolos colectivos de redención, los héroes se multiplican o el héroe aparente viaja en compañía de otros (“la Cofradía del Anillo”), o bien la mujer, los animales, la máquina u otros personajes -hasta ahora marginales- empiezan a tener papeles relevantes. Tenemos que aprender a convivir, a encontrar nuevas utopías, parecen querer decirnos. En pocas palabras, las sagas, en sus diferentes lenguajes, son cada vez más el imaginario de la aldea global, de eso no hay duda.



Referencias bibliográficas

- Bandeira, M. L. (2005). O fenómeno Fanfiction. Novas leituras e escrituras em meio electrónico. Passo Fundo: UPF.
- Besson, A. (2004). D'Asimov à Tolkien Cycles et séries dans la littérature de genre Paris: CNRS Éditions.
- Black, R. W. (2008). Adolescents and Online Fan Fiction (New Literacies and Digital Epistemologies). New York: Peter Lang .
- Bruner, J. (1988). Realidad mental y mundos posibles. Barcelona: Gedisa.
- Campbell, J. (1949/1992). El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito. México: EFE.
- Casanueva, M. (2002a). Relaciones entre folklore y literatura infantil. Salamanca: Anthema.
- Casanueva, M. (2002b). El elemento fantástico de la narrativa infantil y juvenil en castellano en las dos últimas décadas del siglo XX y sus relaciones con la literatura de tradición oral. Tesis de maestría no publicada, Universidad de Salamanca, Salamanca, España.
- Cohen, D. y Mackeith, S. (1991/2003). El desarrollo de la imaginación: Los mundos privados de la infancia. Barcelona: Paidós.
- Dumézil, G. (1977). Mito y epopeya I. Barcelona: Seix Barral.
- Frazer, J. G. (2006). La rama dorada. México: Fondo de Cultura Económica.
- García, G. (2004). Paracosmos: las regiones de la imaginación (los mundos imaginarios en los géneros de Fantasía, Ciencia Ficción y Horror: nuevos conceptos y métodos). Primeras noticias. Revista de literatura, 207, 61-70.
- Guadalupi, G. y Manguel, A. (1994): Guía de lugares imaginarios. Madrid: Alianza.
- Herbert, F. (2003). Dune. Madrid: Debolsillo.
- Howard, R. E. (1932/2005). Conan: El Cimerio. Barcelona: Timun Mas.
- Jung, C. (2007). HYPERLINK "http://es.wikipedia.org/wiki/Transformaciones_y_s%C3%ADmbolos_de_la_libido" \o "Transformaciones y símbolos de la libido" Símbolos de transformación. Barcelona: Paidós.
- Manguel, A. y Guadalupi, G. (1980). Guía de lugares imaginarios. Madrid: Alianza Editorial.
- Patch, H. R. (1983). El otro mundo en la literatura medieval. Madrid: Fondo Cultura Económica.
- Saint-Gelais, R (1999). De la constellation Star Trek: science-fiction et trans-fictionnalit. L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction. Québec, 341-361.
- Tolkien, J. R. R. (1937). El Hobbit. Barcelona: Minotauro.
- Tolkien, J. R. R. (1977/2002). El Silmarillion. Barcelona: Minotauro.
- Tolkien, J.R.R (1954-1955/2006). El Señor de los Anillos. Barcelona: Minotauro.