

## EL REINO QUE SERÁ (O DE CÓMO LA FANTASÍA RECREÓ AL MUNDO)

José Octavio Domínguez Carranza

con el apoyo de Gloria Alemán y Nephtalí Balderas (alumnas practicantes)

Universidad Autónoma de Coahuila

Saltillo, Coahuila, México

En el contexto global de la actualidad, el género fantástico parece una aberración, una anomalía temporal que se niega a desaparecer. Sin embargo, en medio del desarrollo vertiginoso de la tecnología, la fantasía se instituye como un baluarte de franqueza ante la hipocresía de la sociedad. La realidad cotidiana, cada vez más caótica, peligrosa y repulsiva, se observa a través del espejo mágico de una irrealdad más franca y consistente. El género fantástico, herencia y futuro de las tradiciones, permite la disolución de la rudeza social, abriendo horizontes de comprensión y hermandad.

La fantasía se posiciona como un núcleo integrador de los temores y esperanzas del ser humano: en el espacio de manifestación de la épica, la magia y lo sobrenatural, el lector/espectador observa cómo los demonios que pueblan su mundo adquieren consistencia, se solidifican y deambulan por el mundo; al mismo tiempo, el héroe, el mismo pero diferente en cada escenario, se mimetiza con los anhelos del lector/espectador, se hace uno con el observador y enfrenta las vicisitudes con valor y determinación, convirtiéndose en un foco de esperanza, un umbral de posibilidades por realizarse, una opción para exorcizar los demonios y proporcionarle integridad a un mundo que parecía perdido. Así, alejándose de la cotidianidad, el género fantástico permite la recreación de la realidad, abre universos para comprender aquel en el que vivimos, diseñando un reino en el que los seres humanos son seres completos.

Espacio de incertidumbre, el género fantástico propone elementos imaginativos y educativos por igual: la tradición oral, quizás la más importante forma para resguardar el conocimiento, se vale del formato fantástico para hablar sobre los peligros que rodean al ser humano, al mismo tiempo que

proporciona lecciones morales, éticas y hasta estéticas en el proceso de transmisión de la historia o relato.

Ante la característica humana de hacer todo aquello que nos dicen «no hagas», el género fantástico aborda la dicotomía bien-mal sin una negativa con el fin de evitar el quebranto de las reglas sociales o con el fin de reforzarlas, adornando lo que es bueno socialmente y oscureciendo lo que es malo. Ante esta propuesta, el héroe fantástico se posiciona como un ejemplo a seguir, un modelo de virtudes que no está exento de caer en la tentación, adentrarse en el pecado y emerger de él transfigurado, pleno, preparado para realizar la misión que el destino o las circunstancias le incitan a llevar a cabo.

Es así, sugiriendo no imponiendo, que el género fantástico se propone como un modulador esencial para la construcción de una realidad, en donde los monstruos ficticios enfrentan pandillas; donde los héroes espada en mano combaten la drogadicción y el desempleo; donde un caballero de esbelta figura ataca a los molinos de la indiferencia, protege la virtud de doncellas olvidadas; donde un pequeño ser de pies peludos enfrenta al sistema legal corrupto; donde un aprendiz de mago sacrifica su vida para que la vida siga.

## **1. El camino del pasado**

El mundo fue creado con el sacrificio de dos dioses: uno, el más noble y valiente, se convirtió en el sol; el otro, el dubitativo, se transformó en la luna. El cuerpo y la sangre de ambos permitieron la formación de la tierra y la existencia del hombre. Desde entonces, el desarrollo del ser humano ha ido avanzando poco a poco.

A lo largo de la historia, los mitos y las leyendas han intentado darle una explicación racional a lo irracional. En toda la civilización occidental, un héroe (hombre, dios o quimera) se ha erguido para fundar ciudades, culturas o religiones.

En el principio, lo primero que existió fue el temor. El miedo dio forma a las sombras, les puso un nombre. En la oscuridad de las etapas primigenias del hombre, las bestias deambulaban a sus anchas y poseían el alma humana. La

tierra temblaba al paso de los gigantes; la vegetación ardía ante la furia de los seres oscuros; las aguas arrasaban la vida al mismo tiempo que la daban. Era el caos, la gestación del intelecto. Un parto doloroso que permitiría el nacimiento de una figura redentora: el héroe.

Así, superando un gran temor y asumiendo el rol que la necesidad le imponía, el héroe comenzó a caminar por el mundo. Enseñó al hombre a utilizar el fuego; dio luz, calor, sabor y un arma poderosa para proteger a los seres queridos. Señaló el camino a seguir, se convirtió en guía y ejemplo. Y su historia comenzó a contarse por las noches, alrededor del fuego, como una forma de preservar la verdad, aquella que es válida para unos, pero falsa para otros. Se transformó en un mito, permanente y transformable cada vez que se cuenta.

Contar, narrar una historia es una actividad humana tan antigua que se pierde en el tiempo. Desde el momento en que el hombre comenzó a describir y escenificar lo que acontecía durante sus correrías y cacerías, el arte de narrar inició un proceso de crecimiento y especialización que aún no se detiene. Contar es una actividad que además de proporcionar placer tanto al escucha como al narrador, encierra ciertos elementos de advertencia, enseñanza y conocimiento.

Prácticamente todos los grupos humanos de la tierra tienen un pasado plagado de historias fantásticas, mitos y leyendas. En México, los indígenas mexicas, mayas, olmecas y toltecas, principalmente, dejaron un legado que sigue siendo explotado en la actualidad. Leyendas nahuatl como la de las civateteo dieron origen, tiempo después, a la leyenda de la llorona: las civateteo eran una especie de espíritus vampiros que secuestraban niños pequeños para convertirlos en sus sirvientes; emitían gritos terribles y el viento traducía ese lamento como una pregunta («¿Dónde están los niños?»). Esa leyenda pasaría a la época de la colonia: una mujer (en algunas versiones, de origen indígena; en otras, una española) asesina a sus hijos y desde ese día, deambula por las calles buscándolos, en una penitencia autoimpuesta; su lamento hace temblar al más valiente.

En las regiones mayas (centro-américa y parte de México) todavía circulan las historias que hablan del Zipe y los alushes: el primero es descrito como una especie de niño muy moreno, con los pies al revés y que come carbón; aparece después de una lluvia torrencial, dejando sus huellas en el lodo; los viajeros perdidos ven las huellas y las siguen, pensando que los conducirán a una zona poblada, pero terminan cayendo en un barranco, perdiendo la vida y el corazón entre los dientes del voraz fenómeno. Los alushes y los chaneques son una especie de duendes del mundo maya; son citados en algunas versiones del Popol-Vuj y se dedican a hacer travesuras en las casas, los bosques y los sembradíos. Actualmente, la globalización ha afectado a los alushes: ahora viven en las rayas de las carreteras y aborrecen los artículos electrodomésticos.

En todos los casos, estas historias cumplen una función social: proporcionar una enseñanza, una advertencia para los incautos, descuidados o imprudentes. Las leyendas y los mitos sientan sus bases en la búsqueda de ideales más altos, en formas de comunicación que permitan la interacción con seres celestiales, divinos o mágicos.

Los mitos, al conformarse como una realidad alterna, no son un universo inexistente, sino una manifestación diferente que se realiza en el texto, en el llamado Mundo Real Textual (MRT): comparten algunos elementos identificables en el Mundo Real (MR) como la fauna y la flora, pero con propiedades que no se observan en el MR, ya que animales y otros elementos de la naturaleza se comportan de forma diferente; poseen funciones culturales (Ryan). De las historias de cacería, el narrador pasó a contar relatos ficticios que por su fuerza argumentativa enraizaron en los oyentes y fueron creciendo con el paso del tiempo. La literatura fantástica tiene su origen en este salto de la descripción de actos del MR a la formación de relatos de ficción.

La literatura fantástica, posee elementos que transforman las características habituales de los seres del MR. Ejemplos de lo anterior se pueden encontrar en las literaturas clásicas: *La Ilíada* y *La Odisea*, atribuidas al poeta griego Homero, presentan personajes extraños con habilidades suprahumanas. El cíclope es un ser con forma humanoide de gran estatura y con un solo ojo que representa a las fuerzas latentes de los volcanes; ser de fuego y de tierra, de

carácter irascible que recuerda las primeras etapas de la humanidad, cuando la tierra se encontraba más inestable y los terremotos y erupciones eran constantes. Aquiles, hijo de un mortal y una deidad, quien por efectos de una fuente mágica posee gran fuerza y vigor, representa las aspiraciones de los guerreros de ser invencibles; advierte al mismo tiempo: puedes ser el mejor, pero siempre poseerás una debilidad.

En la literatura hindú, el *Ramayana* y el *Mahabharata* son ejemplos directos de la relación entre los mitos y la ficción literaria: Avatares (conductos vivientes) de dioses como Rama, que doblegan voluntades y desplazan montañas; flechas con el poder destructivo de mil soles; monos alados que piensan y hablan. En la *Biblia* se menciona a hombres que poseen gran fuerza física y son capaces de matar a mil enemigos con tan sólo una quijada de burro como arma.

En la Edad Media, las narraciones se centraban en las aventuras de los caballeros: personajes coloridos que emprendían misiones peligrosas para conseguir los favores de su amada y de su rey. Frecuentemente se enfrentaban a dragones y otros seres mágicos del folklore tradicional. En los bosques se encontraban elfos, hadas y duendes; vencían a magos tenebrosos o contaban con el apoyo de hechiceros benignos; portaban armas maravillosas imbuidas de magia y poder sobrenatural.

Dioses que caminan entre los mortales, dragones lanza llamas que arrasan ciudades, elfos que se enfrentan a orcos, hadas que cumplen los deseos más extravagantes, todos los anteriores, seres mágicos y elementos maravillosos que todavía forman parte de obras literarias actuales, de películas y obras de teatro. El factor mítico no abandona la memoria humana; al contrario, parece reforzarse en esta etapa abundante de tecnología.

## **2. La verdad oculta**

La necesidad del ser humano de explicar aquello que le rodea, ha dado cabida a múltiples plataformas de aproximación. La ciencia, el último bastión de la verdad, tiene sus propios mitos y leyendas. El género fantástico es

desechado, la mayoría de las veces, por la visión científica. Se considera un constructo ficticio que sirve de refugio a los temores y esperanzas de la humanidad. De constructos a constructos, la ciencia se diseña a partir de una perspectiva enajenada de algún investigador; a su alrededor, crecen cortes e «iglesias» que veneran las grandes ideas de los sabios. Explican el mundo y nos dicen lo que debemos creer.

No hay gran diferencia entre la ciencia y la ficción. La distancia se encuentra marcada por la pertenencia a un grupo académico y no por la verdad verdadera que enarbolan. Sólo pequeños reductos de las ciencias sociales y humanas consideran como campo de trabajo el mito. Lo fantástico es una lectura agradable, pero además de hablar de las locuras, sueños y anhelos del ser humano; de servir como base para el trabajo psicológico, lo fantástico no se constituye como un modelo científico.

Sin embargo, al salir de las aulas, al abandonar los cubículos de trabajo, al cerrar los archivos de la computadora, todo investigador, todo académico regresa al mundo exterior, a una realidad compartida con los demás, en donde demonios, brujas, corruptos, narcotraficantes y cornudos aguardan para recordarnos una verdad escondida.

Es afuera, en el mundo exterior, donde las necesidades de explicación buscan otras directivas. Ahí, en las calles, dioses benignos y malignos susurran a los oídos de los transeúntes para ganarlos para su causa. Ahí, en donde las cosas no son tan explicables por las teorías, las religiones y las creencias anidan en los corazones desvalidos.

Muchas religiones establecen, a través de la fe, un «contrato» con sus seguidores. Tomando al cristianismo como base, más específicamente al catolicismo, se puede observar que el convenio se realiza por medio del sacrificio, en este caso, la muerte del hijo único de Dios. Entre los rituales que forman parte del universo católico, la oración o el enunciar a través del lenguaje oral juega un papel importante: es a través de este medio que el creyente puede acceder a los niveles espirituales. Lo anterior es otro claro ejemplo en el que la enunciación permite la creación de una realidad diferente a la perceptible por

los sentidos básicos (vista, olfato, oído, gusto y tacto), expandiendo las posibilidades de manifestación de infinitos mundos alternativos.

Pero las «reglas» católicas no siempre son del todo claras para los participantes de esta religión: en el caso de la Conquista de México, los indígenas nahuatl no aceptaban plenamente el cambio de deidades, por lo que se «manifestó» la divinidad a imagen y semejanza de los naturales de estas tierras, surgiendo así el culto a la virgen de Guadalupe. Verdad o ficción, lo cierto es que el color moreno de la piel de la guadalupana hizo accesible la religión católica a un grupo de seres humanos. Un ejemplo más extremo fue el que se desarrolló entre los indios chamula de los altos de Chiapas a fines del siglo XIX. Estos indígenas, después de haber recibido la instrucción básica religiosa de parte de los monjes y misioneros, descubrieron que la redención ofrecida por la nueva religión no los consideraba, ya que el dios bondadoso del que les hablaban era blanco. La muerte de Jesucristo, el derramamiento de su sangre como señal del pacto convenido, no contemplaba a los de piel oscura. La solución que encontraron fue sencilla: si los blancos habían asesinado a uno de los suyos para acercarse a su dios, ellos, los morenos, harían lo mismo. Así, durante las festividades de una Semana Santa, eligieron a un niño de su comunidad al que crucificaron y mataron para hacer accesible el pacto. Posteriormente, este dato histórico sería retomado y actualizado por la escritora chiapaneca Rosario Castellanos en su novela *Oficio de tinieblas*.

En el caso del sacrificio del chamula se pueden observar dos distintas manifestaciones de los «Mundos Posibles»: el mundo religioso y el mundo narrativo. Y aunque en cierto sentido ambos mundos son ficcionales, la impresión que se tiene de ellos es distinta. Partiendo del dato histórico se puede argumentar que lo religioso está intrínsecamente relacionado con la necesidad humana de trascender. Claro que lo mismo se puede decir de una novela. Sin embargo, la creencia en un ser superior añade múltiples prerrogativas de extensión de «vida», ya que la muerte deja de presentarse como un final, transformándose en un inicio. Si desde la perspectiva religiosa católica la existencia de un dios es ya el planteamiento de un «Mundo Posible» por sus características diferenciadas del mundo «real», el hecho histórico de la

crucifixión del niño chamula llevado a la novela *Oficio de tinieblas* lo ubica de forma más específica en el universo de la ficción La narrativa oral (como las leyendas, las historias de fantasmas y los mitos) también participa en esta creación de mundos alternativos. En el caso específico de los mitos, estos se constituyen en torno a una cultura determinada, se expanden o se contraen, se actualizan o desaparecen. El estudio de los mitos permite conocer algunas características de la sociedad que los expresa y conoce; entre estas características podrían mencionarse: la forma en cómo se relata una historia, algunos aspectos de la vida de esa sociedad, las determinaciones de su entorno geográfico, etcétera. Para Roland Barthes, mito es: «Un habla, todo lo que justifique un discurso puede ser mito» (Barthes, 1983: 199).

Esta definición proporciona un margen bastante amplio sobre lo que un mito puede ser. Sin embargo, lo interesante se encuentra en el aspecto de «habla» el mito se enuncia, se dice. Esto relaciona de una manera directa al mito con la teoría de los Mundos Posibles: ambos se realizan en el lenguaje. Malinowski (citado en el *Diccionario de Filosofía*, de Nicola Abbagnano) considera que el mito:

Cumple una función sui generis estrechamente conectada con la naturaleza de la tradición y la continuidad de la cultura, con la relación entre madurez y juventud y con la actitud humana hacia el pasado. La función del mito es, en síntesis, la de reforzar la tradición y de darle mayor valor y prestigio relacionándola con una realidad más alta, mejor y sobrenatural que la de los acontecimientos iniciales. Todo cambio histórico crea su mitología, que es, no obstante, sólo indirectamente relativa al hecho histórico. El mito es un constante compañero de la fe viva que tiene necesidad de milagros, del status sociológico que requiere precedentes, de la norma moral que exige sanciones<sup>1</sup>.

Algunos aspectos interesantes destacan en esta definición: una función relacionada con la tradición; una realidad sobrenatural indirectamente relativa

---

<sup>1</sup> Este comentario apareció originalmente en “Mit. In primitive psychology” en 1926 y en *Magic, science and religion* en 1955 en la pág. 146. La cita se extrajo del *Diccionario de Filosofía*, de Nicola Abbagnano, p. 792. Editorial Fondo de Cultura Económica. D.F., México.



a un hecho histórico; fe viva; necesidad de milagros precedentes, y sanciones. Considérese el siguiente mito del sureste del país: en las regiones cercanas a la selva, se cuenta la historia de un perro negro (el Cadejo) que suele acechar a los caminantes nocturnos después de un aguacero (algo constante por estas zonas). Su forma de actuar es simple: cuando un campesino o transeúnte se interna en los caminos vecinales, ya sea que vaya de regreso a su hogar, se dirija a una fiesta o a su trabajo, después de haber llovido con intensidad, entre esos caminos rodeados de árboles (oscurecidos por la sombra de los mismos y por el cielo nublado), de pronto se le aparece un perro. Éste se mantiene a distancia del humano, pero lo vigila; de una u otra manera, el animal logra atraer la atención del caminante, lo hipnotiza o se aprovecha de su desesperación por llegar a donde se dirige. Entonces, el transeúnte (hombre, mujer o niño) sigue al perro, quizá con la idea de que el animal le conducirá a un lugar habitado. Cuando sale de su estupor, el caminante descubre que se ha internado en la selva. Por más que lo intenta nunca logra salir, por lo que se pierde y en la mayoría de los casos es hallado muerto.

Retomando los puntos destacados de la definición de Malinowski, en el aspecto de función relacionada con la tradición se observa la necesidad de avisar a los caminantes sobre los peligros que se encontrará al deambular por la selva. Se enmarca en una cultura geográficamente delimitada por árboles y agobiada por lluvias torrenciales. Posee un elemento sobrenatural, al dotar a ese perro con gran inteligencia y maldad, con capacidad para propiciar la muerte de la víctima elegida. Se relaciona con la fe, con la necesidad de milagros, con el anhelo de que los caminantes lleguen con bien al hogar. Se basa en un precedente, un hecho histórico alejado en el tiempo y que se ha tergiversado, trastocado, transformado en múltiples sentidos. Al mismo tiempo, especifica sanciones: si no haces caso del consejo que se te da, terminarás perdido y posiblemente muerto. Con relación a Barthes, el mito del perro negro es enunciado, contado a todo aquel que lo quiera escuchar.

Así, la verdad se oculta en las palabras de los mitos y leyendas, no para impedir su conocimiento, sino para reforzar su existencia. La verdad se enuncia sin enunciarse, evitando la propuesta negativa y agregando refuerzos positivos.

Los mitos no sólo proporcionan la advertencia, también instituyen valores sociales y culturales, generan identidad.

### 3. El nuevo reino

Leer un texto literario o escuchar una narración implican, hasta cierto punto, la aceptación de un «contrato» ficcional, que se manifiesta a través de diversos elementos identificables en el texto. El recorrido que se realiza a través de la lectura, no es un simple conocimiento o reconocimiento de los personajes imaginarios que se presentan a lo largo de las páginas; es, además un intercambio de emotividades. En el juego del «leer», el lector presencia (sin estar presente) los acontecimientos, las acciones que se desenvuelven en torno a los personajes que encuentra en la narración. Este «mundo de ficción» al que ingresa un espectador, es experimentado hasta el grado de sentir empatía (simpatía o repulsión) por los seres de papel que pueblan estos universos imaginarios. Quien lee *El señor de los anillos* de Tolkien, se sumerge en la «realidad» fantástica de esa obra literaria, sufriendo con el sufrimiento de los hobbits, asqueándose con la presencia de los orcos y celebrando con los héroes que derrotaron al mal; al cerrar el libro, quedan emociones impresas en el lector, y de alguna manera, experiencias experimentadas a través de otras vidas; ficticias, sí, pero «reales» a consecuencia de la aceptación que se hizo de jugar el juego de dicha ficción.

Los mitos y la literatura fantástica están relacionados con las etapas primigenias del ser humano. Surgieron en un momento de duda y expectación, cuando una explicación se hacía necesaria. Estas explicaciones, fantásticas o apegadas a la realidad, forman parte de la actitud humana hacia el pasado: son fórmulas probadas para interpretar los fenómenos que se manifiestan día a día. Los mitos se fundamentan en un proceso de enseñanza cultural: avisan sobre peligros, describen premios y castigos, y en fin, proporcionan una visión distinta de la realidad, una que otorga esperanzas y refuerza la fe; son interpretaciones que crean dioses y proporcionan bases de continuidad.

## BIBLIOGRAFÍA

- ABBAGNANO, Incola (2007): *Diccionario de Filosofía*, México: Editorial Fondo de Cultura Económica.
- ASIMOV, Isaac (1999): *Sobre la Ciencia Ficción*, Buenos Aires, Argentina: Editorial Sudamericana.
- BARTHES, Roland (1983): *Mitologías*, México: Editorial Siglo Veintiuno.
- CAMPBELL, Joseph (1980): *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*, México: Fondo de Cultura Económica.
- ECO, Humberto (1978): *Tratado de Semiótica General*, México: Lumen y Nueva Imagen Editores.
- INGARDEN, Roman (1998): *La obra de arte literaria*, México: Taurus Ediciones y Universidad Iberoamericana.
- ISER, Wolfgang (1987): *El acto de leer: teoría del efecto estético*. Colección "Persiles". Madrid, España: Editorial Taurus.
- RYAN, Marie-Laure: "Mundos posibles y relaciones de accesibilidad: una tipología semántica de la ficción" en *Semiosis* de la Universidad Veracruzana.
- SEBEOK, Thomas A.: (1996): *Signos: una introducción a la Semiótica*, Barcelona, España: Ediciones Paidós Comunicación.