

MUNDOS PARALELOS: UN ACERCAMIENTO A LA FANTASÍA EN LA LITERATURA INFANTIL

Rocio G. DAVIS
Universidad de Navarra

LA FANTASÍA ocupa un lugar privilegiado dentro de la literatura infantil. Si entendemos esta forma literaria como un tipo de literatura, paralela a la literatura de adultos por el carácter específico de su público, formas y propósito, la fantasía es otro modo que la hace distinta. Un acercamiento al género literario de la literatura infantil merece un detenido análisis de este subgénero, que es quizá la forma más conocida y apreciada, no solamente por la crítica, sino por lectores de todas las edades. La primera parte del título de esta presentación —mundos paralelos— puede entenderse bajo dos aspectos: en primer lugar, se refiere a la posición de la literatura infantil respecto a la de adultos. En segundo lugar, describe lo propio del género fantástico dentro de la literatura, es decir, la creación de un mundo alternativo al real, que, sin embargo, proporciona modelos de comprensión y comportamiento, por ser un mundo caracterizado fundamentalmente por las grandes posibilidades de aprendizaje y realización personal.

Lograr una definición completa y comprensiva de «fantasía» es tarea ardua, si no imposible. Es quizá más propio hablar de los rasgos que tienen en común las obras que reconocemos como fantásticas, para llegar a un acuerdo. En general, los libros de fantasía presentan lo que se denomina un «mundo secundario», independiente y distinto pero relacionado con el nuestro, donde habitan seres de la mitología o de la imaginación que se rigen por otras leyes temporales. La crítica distingue habitualmente dos tipos de fantasía en la literatura: la que se denomina «fantasía doméstica» y la «alta fantasía». Aunque las dos comparten características, la diferencia fundamental estriba en la forma en que el autor presenta el mundo secundario. Asimismo, ambas comparten rasgos comunes a gran parte de la literatura infantil en general. La doble finalidad de enseñar y deleitar, fomentando la imaginación está presente de modo singular. Por analogía, la creación de

un mundo de fantasía ofrece ideas sobre la construcción de nuestras sociedades, y permite al niño conocer otros puntos de vista, o ver su mundo desde otra perspectiva. Además, con frecuencia en la fantasía, la característica principal de los niños es que poseen una gran independencia: son huérfanos o, por lo menos durante el tiempo de la narración, están apartados o separados de sus padres. Las razones son evidentes: los adultos limitarían las posibilidades del niño de adentrarse en la aventura, aportando una visión demasiado pragmática de las situaciones y evitando cualquier posible peligro. Según Louisa Smith, la representación de un grupo familiar tradicional puede destruir el concepto de fantasía, porque subraya el conflicto fundamental entre un acercamiento al mundo desde la fantasía o desde el racionalismo, o desde el punto de vista del niño y desde la perspectiva del adulto¹. Asimismo, en la medida en que se representa un mundo más realista —con tiempo y localización específica— se dificulta la suspensión del juicio.

La fantasía doméstica comienza con una representación realista de nuestro mundo; tiene sus raíces en un mundo reconocible como propio del niño. Los niños protagonistas viven en una casa normal, con una configuración familiar concreta. A partir de aquí, hay dos formas de introducir la fantasía: uniéndola con la realidad —haciendo que elementos de la fantasía entren en el mundo real— o haciendo que los niños entren en un mundo secundario. Dos obras importantes de la literatura infantil ejemplifican el primer caso: *Mary Poppins* de P.L. Travers y *Matilda* de Roald Dahl. La primera novela está situada en Londres a principios de siglo, con un contexto económico y social en profundo cambio. El problema familiar es un recurso frecuente: los padres buscan una niñera para cuidar a sus hijos. Aparece Mary Poppins —sin referencias, porque dice que ya no están de moda— y la contratan. Inmediatamente comienzan a ocurrir cosas fuera de lo normal: ella llega empujada por el viento, sube las escaleras sentada en la barandilla, saca todo tipo de objetos de un maletín y reparte medicinas de distintos sabores de la misma botella. Cada vez que salen de paseo, ocurre algo extraordinario. Lo fantástico sucede cuando están los niños con Mary Poppins o con alguno de sus amigos; los padres, por supuesto, no comparten esta experiencia. Lo interesante de este personaje es que Mary Poppins, después de cualquier aventura, niega que haya ocurrido algo extraordinario. Esto puede deberse al fin didáctico de este tipo de literatura. Los niños son conscientes de los poderes especiales de Mary Poppins, mientras que los padres sólo perci-

¹ L. Smith, «Real Gardens with Imaginary Toads: Domestic Fantasy», *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, ed. P. Hunt, London, Routledge, 1996, 295.

ben que ella es una niñera ordenada y responsable. Aquí, el humor otorga una característica interesante a la fantasía, a la vez que crea una complicidad entre el niño lector y el narrador, puesto que los adultos son ajenos a los aspectos fantásticos que se introducen en lo cotidiano. En *Matilda*, una niña precoz es capaz de hacer que ocurran cosas extrañas a la gente que la maltrata. Ante situaciones de injusticia, los elementos de la fantasía actúan a su favor. Por el contrario, cuando la situación se normaliza, y Matilda encuentra su lugar en el colegio, su poder desaparece.

No obstante, los libros más conocidos de este género presentan dos mundos completamente separados, e incluyen uno de los temas más recurrentes de la literatura infantil: el viaje. La segunda forma de fantasía doméstica consiste en que un niño o grupo de niños viajan de un mundo real a uno de fantasía; el mundo fantástico está enmarcado en el mundo real. En estos casos, existe una frontera clara entre nuestro mundo y el fantástico; dicha frontera debe cruzarse mediante algún recurso narrativo, ya sea un ciclón, un armario, una madriguera de conejo, o volando, «hacia la segunda estrella a la derecha y recto a la mañana». A partir de la entrada en ese otro mundo, el autor crea lo que es propiamente el mundo secundario, con sus propias reglas y formas.

Esta entrada o escape hacia un mundo fantástico desde el mundo real tiene sus razones dentro de las leyes de la narrativa infantil. Tratándose de una literatura donde la función de educar a la sociedad está al mismo nivel que la de deleitar, la presentación de otro mundo es un técnica para conseguir esto fácilmente. El recurso a la fantasía se puede emplear para solucionar problemas reales de forma imaginativa, ofrecer una vía de escape, o enfrentar al niño con situaciones que requieren valor e inteligencia. Además, aparte de ser una forma de liberación imaginativa para el niño, la fantasía puede ser un eficaz vehículo para la enseñanza moral, puesto que la acción se hace más relevante por la proximidad de lo fantástico a la realidad del personaje-niño². Así, este tipo de fantasía suele comenzar con la vida de los personajes-niños en un mundo reconocible y civilizado: *Alicia en el País de las Maravillas* comienza en un jardín inglés; los niños de *El león, la bruja y el armario* acaban de llegar a la casa de campo de un profesor; Dorothy, en *El Mago de Oz*, vive en una granja en Kansas con sus tíos, y los niños Darling en *Peter Pan* —Wendy, Michael y John— viven en su mansión inglesa situada junto a los jardines de Kensington. El desplazamiento al mundo fantástico también implica

² L. Smith, «Real Gardens...», 295-296.

cruzar una frontera social³. Una vez en ese mundo, deben conocer sus leyes, luchar contra el mal, y, de este modo, aprenden sobre su propio mundo, adquiriendo así la necesaria madurez. Las novelas concluyen con la vuelta al mundo real, pero lo importante es que el personaje niño ha sufrido un cambio, ha adquirido virtudes, ha conocido la forma de actuar de los adultos, o ha tomado decisiones importantes. En este sentido, se entiende que la mayoría de las fantasías sean *Bildungsromane*, es decir, novelas de educación.

Un aspecto clave en la representación de la fantasía doméstica es el tratamiento del tiempo. En general, y siguiendo las estrategias tradicionales de la representación del tiempo en un mundo secundario, el paso del tiempo en el mundo fantástico se rige por leyes de la naturaleza o por un tiempo psicológico. De este modo, no se suelen medir las horas o los minutos, sino que la acción gira alrededor de las estaciones o momentos simbólicos del día, situándose en una época indefinida. Gran parte del efecto de fantasía se logra por una hábil manipulación del movimiento temporal por parte del autor, en concreto, en la relación de los acontecimientos del mundo real con los del mundo fantástico. Hay varias formas de plasmar esto. En *Alicia y El Mago de Oz*, las niñas que viajan al otro mundo viven allí un tiempo indefinido, pero, sin embargo, en la realidad sólo han estado dormidas unas horas. En *El león, la bruja y el armario*, el tiempo real se paraliza cuando los niños están en Narnia; pueden pasar días o años en Narnia pero cuando los niños vuelven a Inglaterra a través del armario, se encuentran en el mismo momento en que entraron. El tiempo en Narnia se rige por las estaciones y sus celebraciones propias: por ejemplo, el fauno Tumnus describe el país bajo el dominio de la bruja como un lugar donde siempre es invierno pero donde nunca llega la Navidad. La llegada de Papá Noël en trineo se convierte en símbolo de la destrucción del poder de la bruja. En *Peter Pan*, James Barrie introduce otra peculiaridad en la representación del tiempo: el tiempo en el mundo real transcurre normalmente, mientras que en el País de Nunca Jamás transcurren solamente las estaciones. En aquel mundo los niños crecen; en éste, sus habitantes —Peter Pan y los Niños Perdidos— permanecen niños para siempre. Todos los años Peter Pan vuelve a casa de Wendy y se la lleva para que organice la limpieza de primavera, hasta que ésta es demasiado mayor. Años más tarde, será la hija de Wendy quien acompañe a Peter. Esta forma de manipular el tiempo en la fantasía doméstica hace que se dé más énfasis al mundo primario. Aunque el lector-niño puede meterse en el mundo fantástico, la

³ J.P. May, *Children's Literature and Critical Theory*, New York, Oxford University Press, 1995, 41.

vuelta a un mundo regido por las leyes temporales que él conoce subordina la ficción a lo real. En ocasiones, el recuerdo del mundo fantástico, una vez en el mundo real, se puede reducir al recuerdo de un sueño (como ocurre con *El Mago de Oz* o *Alicia*). Este manejo del tiempo indica que en este tipo de literatura lo importante es el mundo real, y lo que quiere transmitir a sus jóvenes lectores se basa siempre en una distinción clara entre la fantasía y la realidad cotidiana de sus vidas. La fantasía recoge el mundo imaginativo del niño, dándole una forma, unos personajes y una acción, sin embargo, no pretende nunca que esa parte se confunda con la realidad, pues siempre hay una vuelta y una enseñanza clara o moraleja que ha justificado ese mundo imaginativo.

Cuando el mundo secundario es el único mundo representado en la obra, el género se denomina «alta fantasía». En este sentido, y antes de entrar en la definición, debemos señalar una diferencia importante entre lo que entendemos como «alta fantasía» y el género que se denomina «ciencia ficción». Los dos, efectivamente, crean un mundo secundario; no obstante, la ciencia ficción se aparta de la realidad contemporánea extrapolando esa realidad al futuro más o menos cercano donde el mundo que conocemos sufre modificaciones sustanciales por los descubrimientos, invenciones y el desarrollo técnico; mientras que la alta fantasía crea un mundo paralelo donde se sitúa la acción⁴. El mundo secundario de la fantasía se sitúa en un lugar que se podría calificar de atemporal: no se suele identificar la época en que se desarrolla la acción, aunque las características de ese otro mundo frecuentemente recuerdan a una Europa medieval. Por lo que respecta al tiempo, la descripción de un tiempo psicológico, un tiempo simbólico de estaciones, la repetición del tiempo o el tiempo mítico de acontecimientos legendarios, es lo más característico. Y, como no se compara con un tiempo «real», como en la fantasía doméstica, la forma en que se desarrolla el tiempo en estas narrativas es realista.

La creación de un mundo secundario como único espacio en la narración requiere cierto análisis. J.R.R. Tolkien fue uno de los primeros críticos en hablar de la importancia y las características de ese mundo secundario. En su ensayo «On fairy-stories», describe dicho concepto, poniendo énfasis en la coherencia:

What really happens is that the story-maker proves a successful «sub-creator». He makes a Secondary World which your mind can enter. Inside it, what he relates is «true»: it accords with the laws of that world.

⁴ C.W. Sullivan III, «High Fantasy», *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, ed. P. Hunt, London, Routledge, 1996, 303.

You therefore believe it when you are, as it were, inside. The moment disbelief arises, the spell is broken; the magic, or rather art, has failed. You are then out in the Primary World again, looking at the little abortive Secondary World from outside⁵.

La escritora de fantasía Ursula Le Guin también comparte las mismas teorías de Tolkien:

I think «High Fantasy» is a beautiful phrase. It summarizes, for me, what I value most in an imaginative work: the fact that the author takes absolutely seriously the world and the people which he has created, as seriously as Homer took the Trojan War, and Odysseus; that he plays the game with all his skill, and all his art, and all his heart. When he does that, the fantasy game becomes one of the High Games men play⁶.

En general, como se desprende de estas citas, escritores de alta fantasía se inspiran en la epopeya antigua, y Tolkien reconoce que aprendió la verdad sobre la fantasía del estudio de la filología antigua, en concreto, de obras como *Beowulf*. De hecho, las raíces de la alta fantasía se encuentran en la literatura medieval y antigua, ya sea por los nombres que emplean, por los personajes que aparecen (humanos, animales, figuras de leyenda o mitología como magos o dragones), la ambientación que eligen, la plasmación de un tiempo simbólico o por la manera en que se desarrolla la acción. Se comprende que el mundo de una obra de alta fantasía no pueda ser totalmente inventado, porque si es así, el lector no lo reconocería. Debe tener elementos que el lector reconozca, o que formen parte de una tradición ya conocida. Los escritores de fantasía toman esos elementos de base de las tradiciones literarias antiguas, de la mitología y de las leyendas. En realidad, algunos de los aspectos más imaginarios de la alta fantasía surgen directamente de las historias más antiguas y el héroe contemporáneo mira hacia atrás a través de un conjunto de cuentos folclóricos y de héroes legendarios, hacia los héroes épicos como Beowulf, Aquiles y Ulises⁷. Asimismo, la sociedad representada en libros de alta fantasía suele estar basada en el romance medieval: los personajes viven en castillos, el transporte se limita, por tierra, a caballo y, por mar, al barco de vela; la tecnología es parecida a lo que existía en la Europa medieval, exceptuando el caso de la magia y los ideales suelen ser una versión de la tradición artúrica. Aunque el personaje principal no sea

⁵ J.R.R. Tolkien, «On Fairy-Stories», *The Tolkien Reader*, New York, Ballantine, 1966, 37.

⁶ Véase E. Cameron, «High Fantasy: A Wizard of Earthsea», *The Horn Book* 47, 1971, 137.

⁷ C.W. Sullivan, «High Fantasy», 305.

de clase alta, siempre existe la posibilidad de que el huérfano, por su valor y espíritu de lucha, llegue a formar parte de esa élite. No se debe ignorar tampoco el papel arquetípico que juegan la naturaleza y la representación de las estaciones del año en la alta fantasía.

Para ejemplificar esta categoría de fantasía, podemos analizar brevemente la obra de los dos escritores ingleses que han marcado el género de forma definitiva. El primero, T.H. White, retomó las leyendas artúricas para crear un clásico para niños; y el segundo, J.R.R. Tolkien, creó el mundo conocido como «Middle-Earth», transformando así la alta fantasía y convirtiéndose en el padre de este género contemporáneo. La obra maestra de T.H. White, *The Once and Future King* (1939), contiene una primera parte, *The Sword in the Stone*, que fue publicada originalmente como obra de alta fantasía para niños. En esta novela, White cuenta la historia de la niñez del huérfano Arturo, hasta el momento en que saca la espada de la piedra y es proclamado rey de Inglaterra. White nos sitúa en el mundo fantástico de la Inglaterra medieval, donde el mago Merlín se encarga de educar a Arturo de una forma original, convirtiéndole en diversos animales para que aprenda de ellos ciertas verdades que le ayudarán a gobernar con justicia y sabiduría; por ejemplo, entiende que las fronteras son artificiales, creaciones humanas, o que no siempre el más fuerte tiene la razón. White introduce un detalle interesante, que multiplica los niveles de significado de la obra: lo que es el mundo fantástico para el lector es el mundo ordinario para Arturo; sin embargo, ambos, Arturo y el lector, descubren juntos la existencia de lo imposible. Merlín realiza su papel de mago y preceptor de Arturo, a la vez que sirve de guía en ese mundo que Arturo y el lector van descubriendo. Al final de la novela, después del proceso de su educación, Arturo es capaz de asumir el papel de rey. La idea de White de retomar el tema artúrico —además de las leyendas, una de sus fuentes principales fue *La Mort D'Arthur* de Mallory— ofreció al género de la alta fantasía una nueva configuración. White presenta una renovada forma de entender y adaptar el cuento medieval: puesto que existen pocos datos reales sobre Arturo, el autor inventa la historia de la educación del rey partiendo de los *Bildungsroman* de todos los héroes conocidos. Además, la incorporación del humor hace que el resultado sea una obra atractiva para los niños.

Pero fue Tolkien el que dio un paso adelante en la alta fantasía. *El Hobbit* cuenta una historia caracterizada por su humor, peligro y magia. No obstante, el logro principal de Tolkien fue la creación del mundo secundario: Bilbo hace un viaje por una tierra llamada Middle Earth donde habitan magos, duendes, trolls, gigantes y dragones que él mismo no conocía al comenzar la acción. Al igual que en la historia de

Arturo, Bilbo y el lector van conociendo ese mundo mientras prosiguen su aventura. Tolkien, gracias a su interés por la filología antigua, sobre todo por los aspectos lingüísticos de las culturas nórdicas, consigue crear un mundo coherente. Reconoce que fue influido, para la creación de Middle Earth, por las leyendas escandinavas y celtas. Sin embargo, Tolkien adopta una postura que será importante para el desarrollo del papel del narrador en el género fantástico: él sabía que el narrador más eficaz era el que desempeñaba el papel del antiguo contador de cuentos cuya tarea era, no tanto inventar historias, como volver a contar algo conocido de forma nueva⁸.

Esta idea que propone Tolkien se convierte en uno de los aspectos más fundamentales del género fantástico: la posición del narrador respecto al niño lector. En primer lugar, si el lector va a creer al narrador, éste también tiene que creer en el mundo que describe. Debe pertenecer a ese mundo de alguna forma, para no dudar ni cuestionarse las cosas que pasan, ni sorprenderse por lo fantástico. Su papel fundamental es de narrador, el que cuenta el cuento, y no el de moralista. Como en la literatura infantil en general, el lector implícito ideal es alguien que quiere escuchar historias, ya sean reales dentro del mundo real donde vive o historias reales sobre acontecimientos posibles en un mundo paralelo⁹. Es Tolkien quien nos da el mejor ejemplo de la posición del narrador; escribe que un día, a raíz de pensar en cuentos para contárselos a sus hijos, le vino a la cabeza la frase que fue la génesis de la novela: «En un agujero en el suelo, vivía un hobbit»¹⁰. Él no sabía lo que era un «hobbit» y, según él, se dedicó a «investigar» acerca de ese ser que vivía en un agujero en el suelo. Su actitud imaginativa frente al mundo secundario fue de «descubrimiento», en lugar de «invención». Para seguir con el cuento y, posteriormente, escribir la novela, se propuso aprender más acerca de los hobbit y su mundo, en lugar de «crear» ese personaje y su entorno. En este mismo sentido, C.S. Lewis afirma al referirse al origen de *Las Crónicas de Narnia*:

⁸ C.W. Sullivan, «High Fantasy», 310.

⁹ P. Nodelman, «Some Presumptuous Generalizations about Fantasy», *Only Connect: Readings on Children's Literature*, 3ª ed., eds. Sh. Egoff, G. Stubbs, R. Ashley, y W. Sutton, New York, Oxford University Press, 1996, 177.

¹⁰ J.R.R. Tolkien, *El hobbit*, trad. Manuel Figueroa, Barcelona, Ediciones Minotauro, 1988, 9.

Veo imágenes... Ignoro si es ésta la forma habitual de escribir esta clase de relatos, y más aún si es la mejor... Todo se inicia con imágenes: un fauno con paraguas, una reina en un trineo, un león imponente¹¹.

Sólo cuando el narrador y el lector implícito, por la ilusión de que esta historia de un mundo es verdadera, ignoran que el mundo es fantástico, puede establecerse la credibilidad de la fantasía.

Por ello, se entiende que la clave de la buena fantasía estriba en el estilo literario, concretamente en el control del tono de la voz, la creación, a través de una cuidadosa selección de palabras e imágenes que sirven para establecer la relación correcta entre el escritor y el lector. La clave de esa relación está en la fe que tiene el lector en el narrador: la posición que toma el narrador permite al lector creer en lo que sabemos que no existe. La valoración entre la fantasía buena y mala tiene menos que ver con el tema seleccionado que con la forma en que se cuenta la historia. El estilo es especialmente importante en la alta fantasía. Según Ursula Le Guin,

to create what Tolkien calls a "secondary universe" is to make a new world. A world where no voice has ever spoken before; where the act of speech is the act of creation. The only voice that speaks there is the creator's voice. And every word counts¹².

Por esto se entiende que el estilo elevado y formal del romance medieval se considera muy apropiado para la acción de la fantasía: esta forma literaria es cronológicamente más reciente que el mito y la épica, y muchos críticos la consideran, en su forma externa, la influencia más importante de la alta fantasía¹³.

Un aspecto muy significativo del género fantástico dentro de la literatura infantil es que nos ofrece una literatura caracterizada por la apertura de posibilidades: abre la puerta a mundos paralelos, invitando a los lectores a imaginarse otras formas de vivir y de pensar. Es, quizá más que cualquier otro género, una literatura de realización personal, en cuanto que permite a los lectores manifestarse en el mundo y comprender su lugar dentro del mismo¹⁴. La lectura de obras de

¹¹ C.S. Lewis, *Cartas a los Lectores de Narnia*, trad. C. González del Yerro, Madrid, Encuentro, 1996, 11.

¹² U. Le Guin, «From Elfland to Poughkeepsie», *The Language of the Night*, ed. S. Wood, New York, Berkeley Books, 1982, 85.

¹³ C.W. Sullivan, «High Fantasy», 306.

¹⁴ T. Pierce, «Fantasy: Why Kids Read It, Why Kids Need It», *Only Connect: Readings on Children's Literature*, 3ª edn., eds. Sh. Egoff, G. Stubbs, R. Ashley, y W. Sutton, New York, Oxford University Press, 1996, 180.

fantasía por los niños fomenta su imaginación, a la vez que los educa acerca de sí mismos. Las aventuras y la magia son los elementos que proporcionan la capacidad de creer en un mundo lleno de posibilidades y de ejercitarse en virtudes para luego trasladar al mundo real lo vivido y aprendido en la imaginación.

OBRAS CITADAS

- Cameron, E., «High Fantasy: *A Wizard of Earthsea*», *The Horn Book* 47, 1971, 129-38.
- Le Guin, Ursula, «From Elfland to Poughkeepsie», *The Language of the Night*, ed. Simon Wood, New York, Berkeley Books, 1982.
- Lewis, C.S., *Cartas a los Lectores de Narnia*, trad. Carmen González del Yerro, Madrid, Encuentro, 1996.
- May, Jill P., *Children's Literature and Critical Theory*, New York, Oxford University Press, 1995.
- Nodelman, Perry, «Some Presumptuous Generalizations about Fantasy», *Only Connect: Readings on Children's Literature*, 3ª ed., eds. Sheila Egoff, Gordon Stubbs, Ralph Ashley, y Wendy Sutton, New York, Oxford University Press, 1996, 175-78.
- Pierce, Tamora, «Fantasy: Why Kids Read It, Why Kids Need It», *Only Connect: Readings on Children's Literature*, 3ª ed., eds. Sheila Egoff, Gordon Stubbs, Ralph Ashley, y Wendy Sutton, New York, Oxford University Press, 1996, 179-83.
- Smith, Louisa, «Real Gardens with Imaginary Toads: Domestic Fantasy», *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, ed. Peter Hunt, London, Routledge, 1996, 295-302.
- Sullivan, C.W. III., «High Fantasy», *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, ed. Peter Hunt, London, Routledge, 1996, 303-313.
- Tolkien, J.R.R., «On Fairy-Stories», *The Tolkien Reader*, New York, Ballantine, 1966.
- *El hobbit*, trad. Manuel Figueroa, Barcelona, Minotauro, 1988.