

Fantasía, Ciencia Ficción y Terror : de los clásicos al s. XXI

Gloria García Rivera
Universidad de Extremadura
Seminario de Lectura

INTRODUCCIÓN

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.

Figura 1. Mapas de *El Señor de los Anillos*

1. LA APARENTE EXUBERANCIA Y LOS PATRONES SUBYACENTES DE 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 paracosmo.

2. ¿POR DÓNDE EMPEZAR? LOS PARACOSMOS COMO CONCEPTO INTEGRADOR: RÁICES EN LA PSICOLOGÍA Y EL FOLKLORE.

Retomando el famoso lema de BARTHES, está claro que debemos empezar con un concepto eje para redefinir la red conceptual que queremos articular. El concepto de **Imagen**, por ejemplo, no nos sirve para iniciarla porque tiene valores muy distintos, según que la definamos como Imagen mental, para los psicólogos, o Imagen en retórica, o Imagen dentro de un análisis iconográfico, aunque queda claro que la literatura, al fin y al cabo, no es más que un SISTEMA DE IMÁGENES (volveremos sobre ello).

Más heurístico e integrador nos resulta un concepto que ya he tratado en artículos anteriores, el concepto de **Paracosmos**, un concepto surgido de la psicología y que, como veremos, se justifica ampliamente en el patrimonio folklórico mundial.

En efecto, éste es un término tomado de la psicología infantil, concretamente de los psicólogos SILVEY y MACKETH. Para los psicólogos clásicos anteriores a ellos, la **imaginación** no tenía demasiada buena prensa en la medida en que se tomaba como un apartamiento o “extravío” de la realidad. Desde la psicología cognitiva y los estudios sobre creatividad, el enfoque ha cambiado, porque se

contempla el desarrollo de la imaginación desde una perspectiva más amplia, y lo que se ha llamado “los mundos privados de la infancia” (i.e. lo que los niños hacen con sus juguetes, las historias y papeles que se inventan jugando toda una tarde) empiezan a verse no como “residuos” de una actividad imaginativa más o menos intensa, sino como 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. Pero además, como ha estudiado BULLOCK, la costumbre de estas “fantasías infantiles” no sólo **no** son una extravagancia sino que se dan correlaciones entre el talento literario de escritores adultos y la manifestación de este fenómeno en su infancia, es decir, haciendo estudios longitudinales se percibe que este tipo de prácticas lo que hacen es habituar al niño a las convenciones literarias, es decir, lo perfeccionan como lector y/o escritor en un futuro.

Haciendo una síntesis de su investigación, SILVEY y MACKETH 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 MACKETH 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*; tercero, 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.

Figura 2: Isla Imaginaria

Son fáciles las extrapolaciones literarias tanto a nivel de temas como de autores. Las geografías míticas, los bestiarios o los autómatas – temas que he analizado en artículos anteriores- van a ser lógicamente el *leit-motiv* de esta ficción especulativa. A su vez, muchos de los grandes autores de la Literatura infantil y/o de ficción especulativa, como Lewis CARROLL, ANDERSEN o TOLKIEN, encajan en este perfil del niño que fantasea y crea paracosmos, como en las islas imaginarias de un niño de 9 años que está en el libro de COHEN-MACKEITH que tiene una relación especial con juguetes, animales o compañeros imaginarios; y vale también para libros juveniles, pues no podemos olvidar la imagen de Robert Louis STEVENSON escribiendo en la mesa de su casa y para su chico *La Isla del Tesoro*, a partir de un mapa de una isla imaginaria que él mismo confiesa le sirvió de inspiración para escribir toda la novela.

Figura 3: *La Isla del Tesoro*

De hecho, además de los dibujos, las novelas suelen ser precisamente los documentos que quedan de los *paracosmos* que imaginan los niños; finalmente, el distanciamiento que sienten algunos adultos cuando se enfrentan a sus ensoñaciones infantiles, nos lleva al tema de lo siniestro, del cuarto de los ratones, de los *asustaniños*, es decir, de todo aquello oculto en la infancia, como el miedo a la oscuridad o tantas otras cosas, que atrae y repele a la vez, que fascina y aleja, algo así como la literatura fantástica y de terror.

Así pues, nuestra hipótesis de partida es que los **paracosmos**, como forma de *fantasía elaborada que se orienta a constuir mundos completos*, es el **modo privilegiado de la llamada ficción especulativa**, y se caracterizaría por poseer una serie de **pautas tanto formales como temáticas**.

En cuanto a las formales, al ser precisamente un género **proteico**, que ensancha las convenciones hasta hacerlas casar con su fin superior “cosmificador” (elaborar mundos posibles) suspende las divisiones clásicas sobre el tamaño o cierre (corto/largo), o el personaje central

(central/periférico), o incluso sobre lo verosímil/inverosímil, se trata de neutralizar ciertas diferencias. Por eso también texto y paratexto, palabras y mapas/dibujos, acción o secuencia lineal/posibilidades no lineales (*precuelas* y *secuelas* actualizables de cada episodio/personaje) se dan la mano, y por eso el paracosmos oscila de su forma verbal (la novela) a sus formas mixtas (el mapa, el cómic o novela gráfica, el cine). De ahí que los críticos tengan problemas al caracterizar estas obras, y con razón dicen, por ejemplo, que *Olvidado rey Gudú* no les parece una novela en el sentido convencional del término, a pesar de que se presente y se venda como tal.

Figura 4: Portada *Olvidado Rey Gudu*

Al suspender **marcas formales**, como la de “principio” vs. “fin” del relato, o “principal” vs. “secundario” de lo que se trata, como indica Cesare SEGRE, es de “poner en pie un mundo”, conforme a un **modelo abierto** que el texto va cerrando a medida que va describiendo y compendiando los lugares, personajes y episodios, para moverse dentro de una estructura que corresponde a lo que VANSINA llama “texto libre”, frente al texto “cuajado”, memorizado y lleno de marcas. La amplitud de este tratamiento permite que paracosmos como los de TOLKIEN o MATUTE se prolonguen en libros como “enciclopedias”, es decir, en sagas extensas que requieren una forma de lectura distinta, la de la **narración no lineal**, y que por ello son susceptibles, desde sus propias configuraciones, a ser ampliadas con episodios de otros personajes y derivaciones, lo que en el cine se llaman las “precuelas” y “secuelas o continuaciones”. Esta suspensión de marcas tiene un sentido claro, la **expansión**, el construir lo que de verdad sería una “historia interminable”.

En todo caso, la consistencia del paracosmos no parte de una estructura lábil y difusa, **híbrida**, cercana a varios subgéneros de la narración folklórica; así, se parece al *cuento maravilloso* por su tendencia a la secuencia iniciática y a unos papeles básicos (héroe/agresor/ayudante/mandatario y las expansiones de éstos) ; al *mito* por su carácter cosmogónico, todo paracosmos funciona como una especie de mito fundacional; y también a la *leyenda* por su elasticidad

formal y su apego a “supuestas” tradiciones locales, como las genealogías y nombres propios y de topónimos de la saga de TOLKIEN, por ejemplo. Además, dichas acciones se enlazan unas a otras, con personajes igualmente vinculados, de ahí su afinidad a la estructura de la *saga*.

3. ¿NARRACIONES ILUSTRADAS?

Como hemos indicado anteriormente, todo el mundo conoce los **mapas** de *El Señor de los Anillos*, la *Dragonlance* y otras fantasías heroicas, sin darle más importancia que el de una ilustración más, sin embargo, STEVENSON o SWIFT ya recurrieron a estas “imágenes-guía”.

Figura 5. Lilliput

Una observación más profunda nos descubre que estas imágenes de mapas o guías ocupan una posición destacada, lateral, al principio o al final del relato, es decir, enmarcándolo o subrayando su función de guía. De hecho, se ha llegado a hablar de **ficción cartográfica**, pues sin estos auxiliares sería difícil seguir los vericuetos de la misma. Por tanto, lo primero que hay que remarcar es que su función va más allá de la de ser un discurso paralelo, se puede hablar de “iconotextualidad”, como dice Ottmar ETTE.

Pero más allá de lo que sería por ejemplo una biografía ilustrada, estas imágenes son más bien imágenes mentales que reclaman la consulta continua y concentración del lector, es decir, vienen a ser una especie de *mandalas*, como “timones” que guían la lectura del texto, y eso ya aparece nitidamente en novelas experimentales modernas, como *Califia* de M. D. COVERLEY, <http://califia.hispeed.com/califia1.htm>:

Figura 6 Hiperficción *Califia*

Por otro lado, la función emergente de la imagen hace que no podamos dejar de hablar de los códigos paralelos que de algún modo se

relacionan con los paracosmos, así, la arquitectura de ciudades imaginarias o fantástica y en general todo el arte en lo que tiene que ver con la imaginación más creadora, surrealismo, psicodelia..., y que todos ellos funcionarían, como propone GENETTE, de "epitexto intermedial", y desde luego todos los objetos, eventos e imágenes que acompañan a los paracosmos demuestran que la *intermedialidad* juega un papel cada vez más importante en los procesos de recepción de textos literarios, *Harry Potter* y su traslación mediática es un claro exponente de ello.

4. 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.

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.

5. 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.

Figura 7: Portada libro DUMEZIL

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.

Figura 8: Portada *El Señor de los Anillos*

Las reglas del paracosmos tolkiiano 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 *mileneristas*¹, 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 imaginaria 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

¹ La visión milenerista se evidencia en el motivo un Rey que – se encuentra “dormido”, escondido en una isla o en una profunda caverna, pero que aparecerá al final de los tiempos para hacer triunfar la justicia y la verdad, es el propio mito artúrico, pero que también se revela en la concepción de TOLKIEN de la “eucatástrofe” capaz de volcar una situación en la que parece ganar “el mal”.

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 arioiranos, 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.

6. ALGUNAS OBRAS CON ESTRUCTURAS DE PARACOSMOS

Figura 9. EL MUNDO DE NARNIA, de LEWIS

A modo de una simple muestra, pues son multitud las obras clasificables dentro de este patrón, y es tema de otra contribución su adecuada selección y clasificación, tendríamos los siguientes ejemplos:

- *Dune* (HERBERT)
- *El País de Fantasía de La historia interminable* (M. ENDE)
- *El País de Oz, el País de Nunca Jamás de Peter Pan* (L. F. BAUM)
- *El país de las maravillas* de Alicia (L. CARROLL)
- *Marte de Crónicas Marcianas* (R. BRADBURY)
- *Mundo anillo* (L. NIVEN, Ciencia ficción)
- *El Ensanche* (universo-Megalópolis de Neuromante, novela de ciencia ficción de GIBSON)
- *Saga de Hiperion* (D. SIMMONS, ciencia ficción)
- *Mundo de La serpiente Uroboros* (E. RUCKER EDDISON)

- *Reinos del universo de Conan de Cimmeria* (*Crónicas Nemedias*, de R. E. HOWARD)
- *Terramar*, un mundo de islas marcado por la permanente presencia del mar; un lugar pleno de magia –que deriva de los nombres de las cosas–. (*El mago de Terramar*, U. K. LE GUIN. Fantasía)
- **Avalon**, de *Las nieblas de Avalon* (M. ZIMMER BRADLEY. Fantasía)
- *Islas Elder*, un mágico archipiélago situado en el golfo de Vizcaya en un periodo de tránsito donde lo “sobrenatural” va desapareciendo a favor de lo “real”. (*Trilogía Lyonesse*, de J. VANCE. Fantasía)
- Universo *Dragonlance*.
- *Loerem: El Mundo de La Gema Soberana* (creado por L.ELMORE, textos por WEIS y HICKMAN).
- **PARACOSMOS EN LA NOVELA DE STEPHEN KING: Mundo Medio**, en la saga *La Torre Oscura* de St. KING. (La historia está inspirada en el poema *Childe Roland to the Dark Tower came* escrito por R. BROWNING)
 - ❖ En *Los Ojos del Dragón* (también se habla de un reino imaginario llamado **Delain**, del tipo *Dragones y Mazmorras*).
 - ❖ En la novela *El talismán*, aparece un lugar llamado **Los Territorios**. Son descritos como “Lugar en el que existe un doble de muchos de nosotros, y de los lugares que conocemos. Es una mezcla entre universo paralelo y país de fantasía”. En la novela, Jack Sawyer, el protagonista, ha de ir a ese lugar para encontrar el Talismán, y así poder salvar a su madre.

Son los cómics, por otra parte, los que han desarrollado multitud de paracosmos. En los cómics de DC (superhéroes como *Superman* o *Batman*) existe el concepto de **multiuniverso** (universos paralelos), explicado en el cómic (o mejor, novela gráfica) *Crisis en las tierras infinitas*. Para los Superhéroes del Universo DC, no es desconocido el hecho de que existen otras Tierras con pequeñas diferencias de Tierra 1,

que es donde viven la mayoría de los Superhéroes.
[http://members.fortunecity.com/the_darknight/crisis.html]

También hay relatos de **paracosmos infantiles en la red**², como el de *Patineta, Familia y Amigos*, inspirado también en libro de R. DAHL, *Charlie y la Fábrica de Chocolate*, así como versiones **españolas** de estos géneros:

Figura 10. PARACOSMOS INFANTIL

- **Akasa–Puspa** (sistema planetario similar al descrito en *Dune*, extraído de *Mundos en la eternidad*, de J. M. AGUILERA y J. REDAL)
<http://www.cyberdark.net/portada.php?edi=6&cod=389>
- Serie de novelas Orden Estelar o del **Imperio Galáctico**, de A. THORKENT (Á. TORRES QUESADA)
<http://www.cyberdark.net/portada.php?edi=6&cod=311>
- Mundos de *Las fuentes perdidas*, de J. A. CORTINA.
<http://www.cyberdark.net/portada.php?edi=6&cod=285>

No entramos, de todos modos, en otros referentes, como los **juegos de rol**, si bien queda claro que el intercambio propio de estos juegos es en realidad la socialización de los paracosmos.

CONCLUSIONES

LOS NEXOS ENTRE LA LITERATURA TRADICIONAL, LA LITERATURA FANTÁSTICA Y LA LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL SE EVIDENCIAN EN LA EXPLICITACIÓN DE MUNDOS IMAGINARIOS A TRAVÉS DE REPRESENTACIONES ICÓNICO-VERBALES QUE TOMAN LA FORMA DE PARACOSMOS. EL PARACOSMOS ES UN CONSTRUCTO A CABALLO ENTRE EL IMAGINARIO INDIVIDUAL, LITERARIO Y FOLKLÓRICO.

² <http://www.caretas.com.pe/2003/1773/columnas/mal.phtml>

EL PARACOSMOS ES UNA FORMA DE FANTASÍA INFANTIL ESTRUCTURADA QUE LUEGO SE CORRELACIONARÁ CON GÉNEROS LITERARIOS/FOLKLÓRICOS ESPECÍFICOS, COMO EL MITO FUNDACIONAL, LA SAGA, LOS RELATOS DE VIAJES O LA FANTASÍA ÉPICA, Y, EN TÉRMINOS DE LENGUAJE HIPERTEXTUAL, CON UN MODO NARRATIVO NOVEDOSO, LA HIPERFICCIÓN.

El denominador común es la actividad imaginativa, que en el niño son descritas como fantasías infantiles, y que son abordadas desde distintas conceptualizaciones (*mundo imaginario, lugares imaginarios, geografía mítica, fantasías infantiles, ultramundo, realidad virtual, “map story”, mitogénesis, saga, etc.*).

Los paracosmos se apoyan en visualizaciones, que son algo más que dibujos o cartografías cosmológicas que marcan los escenarios y, con ellos, las “esferas de acción” (cf. PROPP) donde se reparten los personajes. De ahí también sus eventuales visualizaciones en espacios y formatos más amplios (exposiciones) o virtuales (cibespacio, 3-D). Hay que entender que estas visualizaciones funcionan cada vez como paratextos o, como decíamos, imagen mental, *mandala*, hoja de ruta de la ficción.

En todo caso, un paracosmos **debe configurar un universo completo**, es decir, acabado en cuanto a la nómina de personajes o leyes que rigen la ficción, aunque abierto en su desarrollo. Pues, como venimos instiando, el paracosmos, a modo de mito fundacional y saga, proporciona un modelo o “maqueta” de mundo completo.

Figura 11 Otros paracosmos

Los paracosmos preseleccionan un **lector modelo** capaz de leer libros muy largos y capaz de relacionar y abstraer de datos o trozos concretos. Provocan lo que se ha llamado “recepción productiva”, de ahí la gran cantidad de fans.

La lectura diversiva y de imaginación de un paracosmos es la antesala de la lectura estética, pues su carácter simbólico

/cosmológico promueve la lectura abierta y literaria **de interpretación y producción**, de modo que los paracosmos conforman un *patrimonio cultural* intangible, en la medida en que son réplicas o variantes de mitos universales.

Lejos de ser extravagancias o meras distracciones, su creación, como acicates de la imaginación, se apoya en el uso artístico de la palabra, objeto de la educación literaria, en síntesis con la imagen y otros códigos, puestos de evidencia por el cine. Es decir, sirven para una educación estética globalizada.

Así pues, como dice Luis VAX, el experto en literatura fantástica, el **imaginario popular, el imaginario individual y el imaginario literario coinciden** en una gran proporción, y el **paracosmos**, como patrón formal, texto elástico y tendente a la narración no lineal, y temática, con su cercanía al imaginario simbólico indoeuropeo, sería una buena muestra de ello, y por eso se superpone a géneros y *corsés* temáticos concretos.

Para terminar, recomendar la consulta del maravilloso libro de A. MANGUEL y G. GUADALUPI, *Guía de Lugares Imaginarios*, un auténtico **catálogo de estos sueños de ficción o paracosmos**, donde, tal como hemos venido explicando, se mezclan mitos, leyendas, narraciones de escritores y otras muchas fuentes, como las utopías.

Figura 12: Libro de MANGUEL Y GUADALUPI

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS SOBRE PARACOSMOS:

COHEN D. y MACKETH S. A. (1993), *El desarrollo de la imaginación. Los mundos privados de la infancia*, Barcelona, Paidós.

DUMÉZIL G. (1977), *Mito y epopeya*, Barcelona, Seix Barral.

GARCÍA RIVERA, G. (2001) "Personajes y escenarios de los cuentos infantiles: las señales del héroe", en *Primera Noticias*, 120, 39.47

GARCÍA RIVERA, G. (2002) "El Doble como personaje", en *Revista de Literatura*, 183, 61.74.

MANGUEL A. y GUADALUPI G. (1992), *Guía de lugares imaginarios*, Madrid, Alianza Editorial.

MARTOS NÚÑEZ E. y GARCÍA RIVERA G. (2000) "Códigos prosopográficos y sus variaciones en los géneros narrativos populares" en *Lenguaje y textos*, 16, 17.30

MATUTE, A.M. (2003) *Olvidado rey Gudú*, Madrid, Espasa Calpe.

Más recursos pueden consultarse en <http://www.questionia.com/popularSearches/paracosm.jsp>