



Revista
electrónica
de la Secretaría
de Investigación

FHyCS-UNaM

N° 23 DICIEMBRE 2024



► www.larivada.com.ar



La Rivada. Investigaciones en Ciencias Sociales.
Revista electrónica de la Secretaría de Investigación. FHyCS-UNaM
La Rivada es la revista de la Secretaría de Investigación de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Misiones. Es una publicación semestral en soporte digital y con referato, cuyo objeto es dar a conocer artículos de investigación originales en el campo de las ciencias sociales y humanas, tanto de investigadores de la institución como del ámbito nacional e internacional. Desde la publicación del primer número en diciembre de 2013, la revista se propone un crecimiento continuado mediante los aportes de la comunidad académica y el trabajo de su Comité Editorial.
Editor Responsable: Secretaría de Investigación. FHyCS-UNaM.
Tucumán 1605. Piso 1.
Posadas, Misiones.
Tel: 054 0376-4430140
ISSN 2347-1085
Contacto: larivada@gmail.com

Artista Invitada
Ingrid Petterson
@ingridpetterson_

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Misiones.

Decano: Esp. Cristian Garrido
Vice Decana: Dra. Zulma Cabrera
Secretaría de Investigación: Dra. Beatriz Rivero
Secretaría Adjunta de Investigación: Mgter. Natalia Otero Correa

Director: Dr. Roberto Carlos Abinzano
(Profesor Emérito/Universidad Nacional de Misiones, Argentina)

Consejo Asesor

- Dra. Ana María Camblong (Profesora Emérita/ Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- Dr. Denis Baranger (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- Dra. Susana Bandieri (Universidad Nacional del Comahue/Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, Argentina)

Equipo Coordinador

- Romina Inés Tor (Universidad Nacional de Misiones, Argentina/CONICET)
- Lisandro Ramón Rodríguez (Universidad Nacional de Misiones, Argentina./CONICET)
- Christian N. Giménez (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)

Comité Editor

- Débora Betrisey Nadali (Universidad Complutense de Madrid, España)
- Zenón Luis Martínez (Universidad de Huelva, España)
- Marcela Rojas Méndez (UNIFA, Punta del Este, Uruguay)
- Guillermo Alfredo Johnson (Universidade Federal da Grande Dourados, Brasil)
- María Laura Pegoraro (Universidad Nacional del Nordeste, Argentina)
- Ignacio Mazzola (Universidad de Buenos Aires-Universidad Nacional de La Plata)
- Mariana Godoy (Universidad Nacional de Salta, Argentina)
- Carolina Diez (Universidad Nacional Arturo Jauretche, Argentina)
- Pablo Molina Ahumada (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina)
- Pablo Nemiña (Universidad Nacional de San Martín, Argentina)
- Daniel Gastaldello (Universidad Nacional del Litoral, Argentina)
- Jones Dari Goettert (Universidade Federal da Grande Dourados, Brasil)
- Jorge Aníbal Sena (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- María Angélica Mateus Mora (Universidad de Tours, Francia)
- Patricia Digilio (Universidad de Buenos Aires, Argentina)
- Mabel Ruiz Barbot (Universidad de la República, Uruguay)
- Ignacio Telesca (Universidad Nacional de Formosa, Argentina)
- Bruno Nicolás Carpinetti (Universidad Nacional Arturo Jauretche, Argentina)
- María Eugenia de Zan (Universidad Nacional de Entre Ríos, Argentina)
- Juliana Peixoto Batista (Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Argentina)
- Noelia Giselle Dormond (Universidad Nacional de Misiones/CONICET)
- Yanina Vanesa Tetzlaff (Universidad Nacional de Misiones/CONICET)

Consejo de Redacción

- Julia Renaut (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- Julio César Carrizo (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- Lucía Genzone (Universidad Nacional de Misiones, Argentina/CONICET)
- Marcos Emilio Simón (Universidad Nacional de Misiones/Universidad Nacional del Nordeste)
- Emiliano Hernán Vitale (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- Nicolás Adrián Pintos (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- Mónica Faviana Kallus (Universidad Nacional de Misiones, Argentina).
- Carolina Miranda (Universidad de Victoria, Wellington, Nueva Zelanda)
- María Alejandra Avalos (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- Alexander Ezequiel Gómez (Universidad Nacional de Misiones, Argentina/CONICET)

Corrector

- Juan Ignacio Pérez Campos

Diseño Gráfico

Silvana Diedrich /Maira Antunez para Terruño - Diseño +Sostenible

Diseño Web

- Pedro Insfran

Web Master

- Santiago Peralta



ENSAYOS

Una pizca de magia sagrada. Notas sobre las huellas del mito en los mundos de fantasía
Por Ailén Spera

ILUSTRACIONES: Ingrid Petterson

Una pizca de magia sagrada. Notas sobre las huellas del mito en los mundos de fantasía

A pinch of sacred magic. Notes about the traces of myth in fantasy worlds

Ailén Spera*

Recibido: 10/09/24 // Evaluado: 14/10/24 // Aprobado: 19/11/24

Resumen

El presente trabajo aborda el género de fantasía y su relación con el mito, entendiendo ambas narrativas en tanto matrices culturales y campos de construcción de sentido, con el objetivo de establecer ciertas regularidades que permitan una aproximación a la forma en que se configuran los mundos narrativos. El ensayo transita los orígenes del género, donde el mito aparece como una de sus raíces primarias, para luego desarrollar las tensiones en torno a la definición de la fantasía y su asociación con lo irreal y lo extraordinario. Es así como la noción de mundo se torna central, especialmente en relación a la relevancia que adquieren las coordenadas espacio-temporales y las formas de representación de la trascendencia en el establecimiento de las continuidades y diferencias entre fantasía y mito. En este trayecto, cobra relevancia la dimensión afectiva y la tensión creativa que se da entre la pulsión mimética y simbólica en ambas formas narrativas.

Palabras claves: Fantasía – Mitos – Narración - Construcción de mundos



UM
Universidad Nacional de Misiones

Abstract:

The present work addresses the fantasy genre and its relationship with myth, understanding both narratives as cultural frameworks and as fields for constructing meaning. It aims to establish certain regularities that allow an approach to the ways in which narrative worlds are configured. The essay traces the origins of the genre, where myth emerges as one of its main roots and then delves into the tensions around the definition of fantasy and its association with the unreal and the extraordinary. Thus, the notion of world becomes central, particularly in relation to the significance of spatial-temporal coordinates, and how transcendence is represented in establishing the continuities and differences between fantasy and myth. Along this journey, the affective dimension and the creative tension between the mimetic and symbolic drive in both narrative forms gain importance.

Keywords: Fantasy - Myths – Narrative - Worldbuilding



Universidad Nacional de Misiones

*** Ailén Spera**

Diseño y narración audiovisual. Diseñadora de Imagen y Sonido (FADU-UBA) y realizadora cinematográfica (ENERC-INCAA), actualmente cursa la Maestría en Comunicación Digital Audiovisual (UNQ). Docente de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual e investigadora del Instituto de Estudios en Ciencia, Tecnología, Cultura y Desarrollo de la Universidad Nacional de Río Negro. E-mail: aspera@unrn.edu.ar

Como citar este artículo:

Spera, Ailén (2024) "Una pizca de magia sagrada. Notas sobre las huellas del mito en los mundos de fantasía". Revista La Rivada 12 (23), pp 87-97 <http://www.larivada.com.ar/index.php/numero-23/ensayos/438-una-pizca-de-magia-sagrada>

Introducción

La mente del hombre tiene la capacidad para formar imágenes de cosas que no están de hecho presentes. (Tolkien, 2009: 294)

Si la noción de género narrativo se presenta siempre como una variable inestable, también es cierto que cada inestabilidad hace vibrar imaginarios diversos. La fantasía que, como tal, comienza a configurarse en el romanticismo, y aparece entramada por una fuerte tensión espacial y temporal. Tal es así que, siendo un género moderno, huele a relatos ancestrales; y siendo un concepto, es fácil perderse en él confundiéndolo con un espacio. En este último sentido, es notable la definición del mismísimo J. R. R. Tolkien (2009) al hablar de los cuentos de hadas, donde, según el gran demiurgo, no se trata de hadas sino de adentrarse en el Reino Peligroso, o sea, adentrarse en Fantasía.

Otro rasgo notable es cómo, desde su génesis literaria, la fantasía pulsó hacia la imagen. Mapas, ilustraciones, bestiarios, etc., fueron materializando un género con un gran potencial expansivo en diferentes materialidades. Y, a fines del siglo XIX, esta pulsión visual y mimética encuentra un medio ideal en el cine, que desde los orígenes de su historia estableció numerosas tensiones en torno a la noción de realismo. En este sentido, cabe recordar que, en 1896, a pocos meses de la creación del cinematógrafo, Alice Guy filmó la primera ficción cinematográfica: *El Hada de los repollos*. Por su parte, Georges Méliès desplegó el mundo de la magia en relatos que se aventuraban en los territorios de lo imaginario y lo irreal. Desde entonces hasta la actualidad, la fantasía continúa siendo un género dilecto del audiovisual, especialmente en el ámbito del *mainstream* y las narrativas transmedia.

No obstante, su riqueza, muchas veces los mundos de fantasía se han menospreciado al considerarse un tipo de narrativa con fines evasivos, estereotípica y conservadora ideológicamente *per se*. Y desde esos parámetros se la ha vinculado ya sea al consumo popular, considerando los fruidores de ficciones populares en tanto consumidores pasivos, homogéneos e incapaces de negociar sentido; o al público infante-juvenil, como si sólo pudiese aspirar a un público adulto en segundo término.

Sin embargo, Fantasía es un territorio palpitante y diverso, imposible de encorsetar y profundo en sus posibilidades. En palabras de Attebery:

La fantasía es un modo narrativo sofisticado que se caracteriza por su versatilidad estilística, capacidad autorreflexiva y un tratamiento subversivo del orden social e ideológico. Probablemente el modo ficcional más relevante de fines del siglo XX, la fantasía parte de ideas contemporáneas sobre sistemas de signos y la relatividad de los significados, a la vez que ejecuta una reapropiación de la vitalidad y la libertad de formas no miméticas tradicionales como la épica, el cuento popular, el romance y el mito. (en Clua, 2017: 23)

Desde esta visión, compleja y vivificante, el presente texto pretende adentrarse en la fantasía mediante su relación con el mito, entendiendo al género y al mito como matrices culturales y campos de construcción de sentido, donde se pueden estable-



cer (al menos provisoriamente) ciertas regularidades que nos permiten comprender sus relaciones. Pero, además, asumiendo que los relatos participan de los modelos genéricos sin necesidad de quedar estancados en ellos, pues cada texto pertenece y actualiza uno o más géneros al mismo tiempo.

De este modo, se abordará, en primera instancia, el origen y las raíces primarias del género de fantasía, focalizando en el mito. Luego, el carácter genérico de fantasía en relación a uno de los elementos tradicionalmente asociados a su definición, la irrealdad, y con ella la noción de verosímil, conceptos que sin duda se ponen en juego en la construcción de mundo (diégesis). Y en tercera instancia, se desarrollarán las similitudes y diferencias entre el mito y la fantasía, centradas en las dimensiones espacio-temporales. Finalmente, cabe destacar que el recorrido va a estar constantemente intervenido por la referencia al carácter afectivo de la fantasía y el mito.

Las raíces de Fantasía

La fantasía se configura como género literario hacia fines del siglo XVIII, alcanzando su innegable madurez en la obra referencial de J.R.R. Tolkien a inicios del siglo XX. Se trata así de un género ligado al desarrollo del movimiento romántico europeo, que asumió características diversas según el periodo y el país (principalmente Alemania, Francia e Inglaterra). A grandes rasgos, según Hauser, el romanticismo se caracterizó no por representar una concepción revolucionaria o no revolucionaria, progresista o reaccionaria, sino por alcanzar una u otra posición “por un camino caprichoso, irracional y nada dialéctico” (2006: 178).

En este retorno a Dionisio que reclama el gesto romántico, en la era del imperio de la razón, el desencanto y la sociedad industrial, el cuestionamiento a lo real y la ponderación de la emoción son centrales. “¿Por qué se han de exagerar y deformar las cosas si uno no se siente inquieto por ellas?” se pregunta Hauser (2006: 180) en relación al sentimiento romántico. Es desde la inquietud, el miedo y el deseo desde donde el movimiento configura un pensamiento y una mirada en la que también se ve alterada la concepción del tiempo y el espacio, y estos desdoblamiento son parte de los mundos que narra. En este sentido, sostiene el autor, el romántico “a pesar de toda su estimación por el pasado, no juzga su propio momento ni de manera histórica ni dialéctica” (2006: 179).

En este convulsionado y emocional contexto comienzan a cuajar los géneros que lidian con lo irreal: lo fantástico, el horror y la fantasía, cuyos límites pueden ser confusos. Estas narrativas se van configurando a partir de la recuperación y actualización de formas narrativas previas, muchas de ellas de origen colectivo, conectando así con temporalidades pretéritas, incluso ancestrales. Clue y Grant (1997, en Clúa, 2017), denominan *taproots* (raíz primaria) a este espacio donde los límites de la fantasía se diluyen con otros géneros, y reconocen en esos umbrales las influencias de otras formas narrativas a las que denomina *taproots texts* (textos primarios):

(...) el conjunto de textos literarios que muestran un impulso hacia la fantasía antes de que podamos utilizar legítimamente este término, es decir, antes de finales del siglo XVIII. Entre estas raíces primarias del género se contarían obras pertenecientes a la esfera de la mitología y la épica clásicas (la *Odisea* de Homero, las *Metamorfosis* de Ovidio, etc.), textos medievales (como *Beowulf*, la materia de Bretaña y el ciclo artúrico), los *romanzi*



renacentistas (como el *Orlando furioso* de Ariosto) y obras como *Las mil y una noches*, *Los viajes de Gulliver* (*Gulliver's Travels*, 1726) o los cuentos de Perrault. (Clúa, 2017: 24)

Esta potente intertextualidad que establece la fantasía con sus antecedentes narrativos configura tonos-atmósferas y coordenadas espacio-temporales particulares. Y, entre esos textos primarios, está el mito, un tipo de relato con un poder evocador irreductible, sagrado, instaurado en la memoria colectiva, que habla de tiempos por fuera de las cronologías humanas y cuyo origen no es estrictamente fechable ni asignable a individuo alguno.

El mito es un relato, explicativo, simbólico y dinámico, de uno o varios acontecimientos extraordinarios personales con referente trascendente, que carece en principio de testimonio histórico, se compone de una serie de elementos invariantes reducibles a temas y sometidos a crisis, que presenta un carácter conflictivo, emotivo, funcional, ritual y remite siempre a una cosmogonía o a una escatología absolutas, particulares o universales. (Losa, 2016: 70)

De este modo, el mito cumple funciones estructurantes y afectivas en el individuo y en el colectivo. La historiadora y comunicadora Diana Uribe refiere a este poder del mito cuando sostiene que en él “está encapsulada la forma en la que los pueblos resuelven la emocionalidad de sus imaginarios históricos” (2020). Según ella, el mito escapa de lo racional, no le interesa lo histórico, ni siquiera la causalidad entre las acciones que cuenta, porque relata la “verdad del alma”, y desde su lenguaje simbólico y atractivo aborda el mundo de las emociones humanas (Uribe, 2012).

Pero, además, tanto el mito como el género son matrices culturales. Estas matrices son, para Martín Barbero (1988), supra-elementos o sistemas, configurados a lo largo de la historia, con capacidad para contener y al mismo tiempo dar forma, “memorias narrativas y gestuales” capaces de expresarse en el orden de lo narrativo y de lo escénico. Por su parte, según Gonzales (S/F), estas matrices se caracterizan por su gran economía e impacto emocional y, lejos de agotarse con la repetición, se presentan como sistemas abiertos capaces de conectarnos con lo colectivo de forma activa, porque su reconocimiento requiere un completar el sentido en la lectura. Existe así una relación dinámica entre ambas estructuras, la genérica y la mítica; las dos proporcionan estabilidad, economía narrativa e impacto afectivo, pero también ambigüedad y espacio para la construcción de nuevos sentidos.

Ahora bien, en tanto género, la fantasía va a nutrirse del mito como un elemento raíz desde su constitución, ya sea en términos de incorporación de figuras y mitemas según el relato¹, como, más específicamente, en la asimilación de ciertos rasgos que hacen al carácter mismo del género. Algunos de estos aspectos están vinculados a las tensiones entre las diversas oposiciones que genera la idea de realidad, a las dimensiones espaciales y temporales de ambos tipos de relatos y a la centralidad de las emociones en Fantasía.

1 Si bien cualquier género, y por ende cualquier relato, tiene la posibilidad de incorporar mitemas o figuras mitológicas, es interesante señalar la relación del viaje (de ida, de vuelta, fundacional, mesiánico, etc.) como una figura sumamente vinculada al *quest* de la fantasía.



Verosímil: irrealidad y afección

Sabemos que intentar definir un género narrativo no es una empresa del todo realizable, pues si algo caracteriza al concepto es su inestabilidad y sus fronteras difusas, y aun así es *un algo* que funciona y reconocemos al entrar en contacto con los relatos. Una cuestión que Altman (2000) deja claro, en relación al género cinematográfico en particular, es la polivalencia, los múltiples significados y las variadas áreas de influencia del género, que atañen a la configuración de la industria, la construcción del texto, las decisiones de distribución y las expectativas de los fruidores.

Por su parte, Aumont y Bergala (2011) van a definir el género a partir de la conformación de un *corpus* y su carácter profundamente intertextual. Por eso tienden a hablar de un *efecto-género*, en el cual descansa el mantenimiento del verosímil que a su vez cohesiona. O sea, cada matriz genérica construye un tipo de verosímil determinado, siempre teniendo en cuenta las diversas licencias que le permiten evolucionar, como así también las hibridaciones que pueden producirse al yuxtaponerse más de un género en un mismo relato.

A su vez, el verosímil responde a lo predecible en términos de mundo posible, “está ligado a la motivación en el interior de la historia de las acciones emprendidas (...) es un medio de naturalizar lo arbitrario del relato, de realizarlo (en el sentido de hacerlo pasar por real)” (Aumont y Bergala, 2011: 142-143). Ahora bien, para estos autores, el verosímil no se constituye en relación a la realidad, sino en relación al *corpus*.

Una tendencia muy común al intentar determinar los rasgos que hacen a la construcción de estos *corpus* genéricos, y las lógicas de sus verosímiles, es establecer las dicotomías que los estructuran (tendencia muy propia del pensamiento occidental). En el caso de la fantasía, una de las dicotomías recurrentes en los debates en torno a su definición es la que opone la realidad, o lo real ordinario, a aquello que no se considera real. De esta forma, aparecen, en el margen opuesto, los conceptos de lo irreal, lo imposible y lo extraordinario, cada uno con sus matices y discusiones. Pero no existe un único género con el monopolio de lo irreal. Sin embargo, y a grandes rasgos, se podría decir que la fantasía, a diferencia de otros géneros, naturaliza lo extraordinario (constituido, de todos modos, en base a lo ordinario como punto de anclaje) que a su vez es asumido por el personaje.

En su trabajo sobre fantasía y mito, Losada (2016) refiere que lo propio del género no es lo imaginario imposible, sino la capacidad de fusionar los mundos posibles con lo imposible, a lo que llama “coalescencia fantástica”, y pone en relevancia la importancia de la construcción de los marcos espacio-temporales. A su vez, halla en esta naturalización (y asunción) de lo extraordinario un notable punto de contacto entre la fantasía y el mito. De esta manera, pone énfasis en el concepto de la irrealidad como un elemento constituyente de ambas narrativas, pero no necesariamente en pugna o negación intrínseca de lo real, sino como condición para poder abordar la realidad. Desde esta perspectiva, revaloriza la operación vital de la narración que aborda el mundo desde la construcción de lo irreal.

La importancia de la irrealidad en nuestra vida es enorme. De hecho, siempre que una imaginación sobrepasa los límites de lo real, penetra en lo irreal. En esto nuestra vida es dual: o realidad o irrealidad, no hay más. La una lleva a la otra. Esta operación es más habitual

de lo que se piensa. ¿Quién ha dicho que la realidad detenta el monopolio de la conciencia? Precisamente nuestra conciencia se caracteriza por hermanar lo real con lo irreal. Ahí, en nuestra conciencia, ambos coinciden de manera solidaria y cimientan nuestra actitud y visión del mundo, hasta el punto que un gran filósofo haya pronunciado esta frase en apariencia paradójica: “sin contar con la noción de lo irreal no cabe ningún realismo” (Losada, 2016: 72)

Ahora bien, también es posible pensar que esta dimensión de lo irreal del mito está sesgada por una apropiación distanciada de él. O sea, cabe preguntarse si cuando el mito estructura de forma directa una sociedad (y no es percibido como tal) eso que parece una irrealidad desde una cosmovisión ajena, no es sino un parámetro más de lo que se concibe como realidad para ese colectivo. Porque, en definitiva, el problema con el concepto de irrealidad es la noción aún más escurridiza de realidad.

Otros autores proponen, en torno a la oposición de lo real, la triada posible/probable/imposible que definiría las narrativas realistas, la ciencia ficción y la fantasía. Sin embargo, como agrega Clúa en consonancia con la importancia de lo irreal a la que alude Losada, es necesario destacar que lo imposible no atañe únicamente a la inserción de elementos que no existen en el mundo ordinario desde el punto de vista cognitivo (un dragón, un unicornio, una varita mágica, etc.), sino que descansa sobre un sentido afectivo de lo imposible que impregna el tono y el escenario:

Es esta dimensión, según Wolfe, la que mantiene el interés y hace funcionar el género más que el hecho mismo de introducir lo imposible: ‘La fantasía prolonga nuestra predilección por sus mundos improbables al conferirles significación emocional’ (Clúa, 2017: 48).

Esta definición pone en relevancia dos aspectos centrales: el espacial y el afectivo. Por un lado, la fantasía (a diferencia del mito) tiende a un desarrollo más pormenorizado de lo espacial, porque es ahí donde suele radicar el potencial de lo irreal-imposible. En consecuencia, la imaginería en la fantasía, ante el carácter simbólico del mito, desarrolla una fuerte pulsión figurativa-mimética, relacionada, si se quiere, a su tendencia fuertemente descriptiva (ya sea a través de la palabra o la imagen). Y desde esta pulsión, parte de las expectativas que suscita la fantasía se asocian a la exploración de ese mundo que ha de maravillar y/o sorprender, positiva o negativamente según sea el estímulo y el tono. Aparece, entonces, una dimensión afectiva del espacio creado, indisociable de la experiencia del género.

En resumen, la fantasía en tanto género moderno abreva en el mito como una de las narrativas que hacen a su raíz primaria. En ambas narrativas la noción de mundo, y por ende el verosímil, se establece en torno a la naturalización de lo extraordinario. Pero estas construcciones responden en cada caso a pulsiones diferentes, priorizando, como veremos en el próximo apartado, ora la dimensión espacial, ora la temporal. No obstante, en ambas, el establecimiento del vínculo emocional con la narración tiene su motor en el deseo asociado al desborde de la realidad ordinaria.



Coordenadas espacio-temporales en tensión creativa

En los caminos no hay un fin ni un comienzo. No hay atrás, ni adelante. Sólo la posibilidad de transcurrir, de errar por la plenitud del instante. Los caminos sólo suceden mientras los recorremos [...] ¡No hay poder capaz de apropiarse de aquello que permanece en movimiento! (Bodoc; Bodoc y Bodoc, 2022: 242)

La noción de construcción de mundo es inherente a cualquier relato, pero cobra una dimensión sustancial en el mito y en la fantasía. El mundo narrativo, en tanto sistema de representación autónomo y particular, se organiza en torno a dos coordenadas fundamentales: la espacial y la temporal.

Entonces, retomando, los mundos del mito y la fantasía comparten la relevancia del imaginario, la coalescencia fantástica, y la naturalización y asunción de esos elementos vinculados a lo irreal/imposible. No obstante, según Losada (2016), difieren en la preponderancia que asume lo espacial o lo temporal en la construcción que cada narrativa hace de lo irreal. Esta particular diferencia atañe, según el autor, a otro concepto central en ambas narrativas, la trascendencia.

Losada retoma la reflexión de Tolkien cuando sostiene que en los cuentos de hadas el poder de la magia reposa en la posibilidad de cambiar los adjetivos: “Ahora bien, la fantasía consiste precisamente en la modificación, puntual (limitada en el tiempo) y verosímil (creíble), de las condiciones materiales de personas y objetos, esto es, de sus leyes físicas” (Losada, 2016: 77).

Así, lo extraordinario en la fantasía suele recaer en lo matérico que se manifiesta en el espacio, en los cuerpos y en los objetos. Por este motivo, Losada habla de una trascendencia adjetiva. O sea, son las cualidades de los elementos las que trascienden: un dragón es un reptil gigante (aumento de cualidad física) que vuela (adjunción de cualidad, pues desde el cretácico que no habría reptiles voladores); una varita mágica es una rama, algo que tiende a percibirse inerte, con la cualidad agregada de poder modificar las cosas; el anillo de poder es un objeto con la capacidad de volver invisible a su portador. Y los protagonistas trascienden a través de ellos: Daenerys montando el dragón deviene semi-divina; Harry Potter a través de su varita es capaz de destruir el mal; Frodo asume la carga y el poder del anillo para, en su destrucción, salvar el mundo.

Son también los escenarios los que incorporan cualidades extraordinarias que alteran (mediante operaciones retóricas de adición, supresión, sustitución o intercambio) las leyes físicas que reconocemos en nuestro mundo ordinario. Estas potenciales modificaciones estimulan la exploración de los mundos propuestos, convirtiéndose en mundos dilectos para las narrativas transmedia. Es interesante, en este punto, destacar cómo las narrativas de fantasía más desarrolladas suelen establecer mapas. De este modo, lo propio de la fantasía es el predominio de lo extraordinario plástico y espacial, y una trascendencia de tipo adjetiva.



Muchos de estos elementos pueden hallarse en los mitos, sin embargo, no constituyen lo central. Lo extraordinario en el mito deviene, ante todo, de su carácter temporal, que es donde se configura la idea de lo sagrado, lo divino y lo absoluto.

Por un lado, el tiempo en la fantasía es un tiempo referido a la diégesis, que configura la cronología de ese otro mundo imaginario al cual el fruidor se entrega lúdicamente, consciente de la ficción. El tiempo del mito no sucede de la misma manera, su formación tiene que ver con otro contexto y otros fines (ajenos a las nociones de literatura y ficción). Lo sobrenatural del mito comprende lo cósmico y lo sagrado, por lo tanto, tiende a lo absoluto y universal a través de lo simbólico. Así, va a conectar con *temporalidades-umbrales*: el principio de los tiempos, el final de los tiempos, el fuera del tiempo. De este modo, su tiempo se configura de forma diferente pues su función misma excede a la diégesis. En palabras de Losada, en relación al cuento de hadas, pero extrapolable a las narrativas de fantasía en general:

El tiempo del cuento de hadas está clausurado a la ficción intradiegetica: fuera de él no hay nada. No así con el tiempo del mito, cuyas historias están indefectiblemente marcadas por un carácter absoluto que apunta, de un modo u otro, a una cosmogonía o a una escatología particular o colectiva, es decir, a un tiempo exterior a la diégesis (2016: 98)

La trascendencia temporal, entonces, adquiere un orden divino, sagrado y absoluto, y, en ese sentido, se diluye su *visibilidad*. Hay en este detalle una dinámica interesante entre fantasía y mito: la fantasía, a diferencia de sus raíces primarias, consideradas por Attebery fuentes no miméticas, invita a ver, a ver en detalle. Esta invitación a explorar hace emerger la imagen con esa fuerte pulsión figurativa-mimético asociada a la imaginación que se mencionó anteriormente, ergo la descripción y el detalle cobran gran importancia. En cambio, el mito es tal en tanto cuenta con un fuera de campo poderoso y ambiguo, donde la imagen no alcanza a llegar. Y el símbolo no requiere de accesorios.

Ahora bien, podemos reconocer muchas narrativas de fantasía que presentan trascendencias de corte más absolutas, refuerzo que evidencia esa raíz mítica y se potencia el mundo de la fantasía y su significación. Son los mundos fantásticos que logran construir en paralelo a lo extraordinario adjetivo, lo extraordinario absoluto, una suerte de dimensión sagrada formando parte de ese universo. En Tolkien, por ejemplo, el final del *Silmarillon* sucede cuando el mundo, espacialmente, deja de ser plano para ser redondo, un hecho que afecta la dimensión temporal absoluta, porque el mundo de los mortales, condenados a ser efímeros y dar vueltas, queda escindido del mundo de los eternos, a los cuales sólo se llega a través del camino recto. Algo similar sucede en *La saga de los Confines* de Liliana Bodoc, cuando Nakín de Búhos se interna en el tiempo sagrado (que recuerda al tiempo de los ancestros en las culturas andinas) para resguardar la memoria contándola siempre de formas diferentes, así el tiempo absoluto aparece casi con una cualidad fractal.

Estas formas de configurar el espacio-tiempo y la idea de trascendencia tienen impacto en la manera en que se vivencian las narrativas, en tanto vínculo lúdico o absoluto. Por un lado, en la fantasía, reconocemos una diégesis, un pseudo-mundo, y la relación se juega. Desde la exterioridad transitamos hacia la interioridad del mundo propuesto en plena conciencia de la ficción. Por otro lado, en el mito no se reconoce diégesis, porque se vive en completa interioridad y es el organizador de los sentidos del mundo que propone.



Palabras finales

La fantasía es un género moderno con raíces narrativas ancestrales, entre ellas el mito. Como se esbozó a lo largo del trabajo, ambas se estructuran en torno al acontecimiento extraordinario, integrándolo y siendo asumido por los personajes (no hay vacilación). De este modo, construyen mundos caracterizados por lo que Losada denomina coalescencia fantástica. Esta articulación que se produce entre lo real y lo irreal va a estar interceptada por la idea de trascendencia, aunque en cada caso asuma rasgos diferentes al devenir en las dimensiones de lo plástico y espacial o en lo absoluto y temporal.

Estas apreciaciones teóricas pueden ayudar a advertir las continuidades y las divergencias entre ambas narrativas-matrices, observando también las funciones de cada una y los contextos de formación. Pero lo cierto es que, cada vez que estas matrices se actualizan en un relato particular, estos rasgos se entrelazan de formas particulares, aportando diversidad y multiplicidad de sentidos, y fusionando las potencialidades de la imaginación a partir de la tensión creativa entre la mimesis y el símbolo.

Ahora bien, ante la reverencia respetuosa que pareciera provocar el mito, se suele acusar a la fantasía de ser una narrativa conservadora y de evasión, en sentido peyorativo, además de definirse, también con cierto dejo despectivo, como una narrativa infanto-juvenil, como si lo lúdico o la imaginación no pudiesen cruzar el umbral hacia la adultez. Poco se considera que, como género, en tanto matriz cultural, su actualización en cada relato puede dar lugar a distintas construcciones ideológicas, más allá de las tendencias que pueden haber pesado durante su origen o las trazas ideológicas implícitas en los relatos de carácter hegemónico (la fantasía conservadora, patriarcal y clasista; el melodrama patriarcal y punitivo). En este sentido, es importante recuperar la dimensión creativa del género en general, como una estructura dinámica capaz de subvertir las etiquetas.

Asimismo, subyace en esta visión que condena a la fantasía una suerte de prejuicio sobre el poder de lo imaginario y sobre la capacidad transformadora de lo irreal, sobre todo en el mundo de la adultez. No obstante, según Tally (2014), la aparición de lo irreal naturalizado y asumido que propone Fantasía permite establecer

un sentido de diferencia ajeno a nuestro propio mundo que, no obstante, es también un terreno en el que podemos reflexionar sobre condiciones cotidianas [...] Los otros mundos [...] son el mejor vehículo para explorar nuestro propio mundo de manera crítica, histórica o especulativa (en Clúa, 2017: 58)

Para finalizar, cabe reflexionar sobre el poderoso motor afectivo que mueven a estos mundos de fantasía. Pese a que en nuestras culturas el juego, la fantasía y la irrealdad queden asociados principalmente a la infancia, se tratan, sin dudas, de potentes formas de vinculación, conocimiento y afección a cualquier edad. Quizás sea esta condición el epicentro de la vitalidad de la narrativa de fantasía. Pues, tanto desde su configuración, como en su abreviar en el mito, sigue pulsando en los territorios de Fantasía ese intento de recuperar una dimensión dionisiaca de la vida, como una forma legítima de conocimiento del mundo que nos rodea.



Referencias bibliográficas

ALTMAN, Robert (2000) *Los géneros cinematográficos*. Barcelona, Ed. Paidós.

AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel y VERNET, Marc (2011) *Estética del Cine. Espacio fílmico, montaje, narración y lenguaje*. Buenos Aires, Ed. Paidós.

BODOC, Liliana; BODOC, Galileo y BODOC, Romina (2022) *Tiempo de Dragones. Las crónicas del mundo*. Buenos Aires, D. Penguin.

CLUA, Isabel (2017) *A lomo de dragones. Introducción al estudio de la fantasía*. México, Bonilla Artigas Editores.

GONZÁLEZ, María de los Ángeles (s/f) Apuntes de cátedra sobre Matrices culturales. *Teorías y Estéticas de los Medios, Diseño de Imagen y Sonido*, FADU. Universidad de Buenos Aires.

HAUSER, Arnold (2006) *Historia social de la literatura y el arte 2. Desde el Rococó hasta la época del cine*. Buenos Aires, Ed. Debate.

LOSADA, José Manuel (2016) “El mundo de la fantasía y el mundo del mito. Los cuentos de hadas”. En *Cedille, revista de estudios franceses* [en línea]. Puesto en línea el 27 de noviembre de 2016, consultado el 23 de julio de 2024. URL: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5737860>

MARTIN-BARBERO, Jesus (1998) “Matrices culturales de la telenovela”. En *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, Vol. II, N°5, 137-164 [en línea]. Universidad de Colima, México. Puesto en línea el 24 de marzo de 2015, consultado el 2 de agosto de 2024. URL: <https://www.redalyc.org/pdf/316/31620505.pdf>

TOLKIEN, John Ronald Reuel (2009) *Cuentos desde el Reino Peligroso*. Ed. Mino-tauro, Buenos Aires.

URIBE, Diana (Anfitriona) (2020, agosto 1) “Viaje por Polonia y Hungría (Cap. 2)” [Podcast]. En *Crónicas de viajes*. Puesto en línea el 1 de agosto de 2020, consultado el 6 de agosto de 2024. URL: <https://www.dianauribe.fm/cronicas-de-viajes/viajeapoloniayhungria>

URIBE, Diana (Anfitriona) “Del mito a la filosofía- Los presocráticos (Cap. 3)” [Podcast]. En *La historia del mundo*. Puesto en línea el 8 de septiembre de 2012, consultado el 6 de agosto de 2024. URL: https://www.youtube.com/watch?v=_6SFzXWl6cc





ILUSTRACIONES: Ingrid Petterson

www.larivada.com.ar

LA RIVADA
investigaciones
en ciencias sociales