



MITO Y CREATIVIDAD: LAS NOVELAS MARAVILLOSAS ACTUALES

John Toro Abarza

RESUMEN:

Dentro de la labor creadora a partir de la palabra, la literatura se ha configurado en una de las expresiones comunicativas que ha incorporado los contenidos culturales del mito y de la leyenda dentro de su producción. El mito y la leyenda han dado origen al género narrativo de las novelas maravillosas, cuya orientación se extiende desde la creación pura de nuevas realidades hasta la reinterpretación del sentido del hombre, su cultura y su existencia. La forma mediante la cual el relato maravilloso revive y reelabora las tradiciones legendarias, reflejos de la consciencia trascendente del hombre, ha alcanzado en el momento actual una gran participación de autores. Este trabajo da cuenta de la obra de algunos de estos creadores, y las influencias del modelo de la narrativa maravillosa en nuestra propia producción literaria.

ABSTRACT:

Within the creative work which stems from the word, literature is one of the communicative expressions which has incorporated the cultural contents of myth and legend. These have given rise to the narrative genre of the outstanding novels, the orientation of which extends from the creativity of new realities to the reinterpretation of man, his culture and his existence. The way in which the wonderful story revives and re-elaborates legendary traditions, reflections of man's conscience, has lead to a massive participation of authors. This article is an account of the work of some of these creators and of the influence of the model on our personal literary production.

NOVELA Y MARAVILLA

Las novelas del tipo de relato maravilloso han presentado un auge en su popularidad y producción que las ha destacado en los últimos diez años. Una posible diferenciación del relato "maravilloso", respecto del fantástico, dentro de la narrativa de ficción del presente siglo, consiste en esta serie de detalles:

- a) En los relatos maravillosos surge el elemento de la máquina o lo maravilloso, lo "sobrenatural" que invade la cotidianidad del hombre con su presencia y efectos, los cuales el hombre acepta, en menor o mayor grado según el relato, porque forman parte de la armonía de un universo donde lo sensible y "real" (lo racionalmente conocido) comparte con lo metafísico o "irreal" (la magia, el mito y lo trascendente). Lo maravilloso presenta una parte desconocida y complementaria de la realidad y de la mente humanas respecto de lo conocido y concreto.

En los relatos “fantásticos” (tradicionalmente relacionados o pertenecientes al género del relato de terror) lo sobrenatural invade la cotidianeidad del hombre como una fuerza perturbadora que va destruyendo paulatinamente la realidad, y enfrenta al hombre con demonios que representan lo inconsciente y lo desconocido, quienes lo destruyen debido a su falta de identidad, coherencia o por la culpa. Los relatos de Edgar Alan Poe y los de Howard Philips Lovecraft son algunos de los ejemplos más representativos de este tipo de relato.

- b) En los relatos maravillosos el hombre posee la posibilidad de la redención y la salvación, a pesar de las pruebas fallidas o errores cometidos. El encuentro con lo numinoso carece de un sentido fatal o trágico que el relato fantástico presenta como una de sus constantes centrales.

El protagonista del relato maravilloso entra al mundo de la aventura (lo desconocido, lo trascendente, lo inconsciente) en busca de la solución de una carencia propia o ajena (pero perteneciente a su colectividad, a su “comunidad”), y su aventura muestra un final, generalmente, en el cual él logra recuperar su interior o exterior, su equilibrio y acceder a una parte de la sabiduría, que enriquecerá a los suyos a través de su ser cambiado, “renacido” (trascendido) por la aventura. Por otra parte, el protagonista del relato fantástico sufre la decadencia, la corrupción y la abyección que había ocultado celosamente en su rutina y “normalidad”. No es un héroe, es un monstruo, un ente cuya existencia contamina al mundo, y sólo el encuentro con los monstruos externos le hace reconocer su vacuidad y desequilibrio, que lo conducen al desastre por un hado inexorable e implacable, generado por su acción o por la falta de ella.

Los relatos maravillosos nos presentan mundos donde el hombre convive con los mundos de la magia, de lo legendario y de lo heroico, siguiendo modelos impuestos por la tradición de los relatos míticos, las novelas de caballerías y la ciencia ficción. En ellos lo natural y lo sobrenatural se relacionan y entrecruzan constantemente, y el elemento mítico o mágico tiene un significado de iluminación interior, autoconocimiento y de redención para el hombre, quien accede a los reinos de lo trascendente y de la aventura, para lograr un sentido en su existir. La restauración de una unidad perdida aparece como tema principal, que se expresa desde la superación de una carencia, a la reconquista de la Edad Dorada del mito clásico que Hesíodo menciona en *Los Trabajos y los Días*, símbolo arquetípico presente en el relato bíblico del Génesis, en la Edad de Saturno mencionada por Virgilio en la *Eneida*, y en la novela de caballerías hasta llegar a la novela moderna, con *Don Quijote* y su discurso de la Edad Dorada.

El trabajo realizado por las editoriales Andrés Bello, Minotauro, Alfaguara, Martínez Roca y Timun Mas, se ha traducido en la llegada constante de sucesivas oleadas de las novelas maravillosas de diversos autores europeos contemporáneos, secundadas por diversas reelaboraciones y reediciones de las tradicionales novelas de caballerías y diversa bibliografía basada en la leyenda medieval, hasta nuestras librerías y bibliotecas. Años atrás, se podía encontrar unas pocas de estas novelas y obras; hoy en día, en cambio, es posible encontrar numerosos escritos de nombres consagrados mundialmente en este tipo de narraciones: J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Michael Ende, Michael Moorcock, Robert E. Howard, Alexander Lloyd, entre otros. Entre nuestras letras, el nombre de Darío Osses va

abriéndose paso en este campo con sus novelas juveniles *Rockeros Celestes* y *Caballero del Desierto*.

Dentro de bibliografía actual de temas medievales se puede nombrar el *Libro de la Verdad y de la Fábula del Unicornio*, de Michael Green; *Los Hechos del rey Arturo y de sus Nobles Caballeros*, de John Steinbeck; *La Enciclopedia de las Cosas que Nunca Existieron*, de Robert Ingpen y Michael Page. Textos que ofrecen estudios sobre la leyenda medieval, junto con las ediciones de Siruela de la Materia de Bretaña: *La Muerte del Rey Arturo* de Mallory, el *Lanzarote* en prosa, la *Demanda del Santo Grial* y el *Vita Merlini* de Bruce.

La constante entre estos relatos y sus diversas temáticas y motivos, es la reelaboración de elementos de tipo mítico o legendario. Los talismanes, las gestas, los héroes y la magia aparecen con sus atributos externos tradicionales, repitiendo en sus narraciones la estructura del viaje heroico, según los modelos de la *Morfología del Cuento* de Vladimir Propp y de *El Héroe de las Mil Caras* de Joseph Campbell .

La materia literaria de la fábula y la gesta medievales, ya tratada en la novela de caballerías renacentista y en los textos románticos, presenta ahora una nueva reelaboración, según el espíritu de nuestra época. Las problemáticas de la ecología, de la búsqueda interior y de la iluminación, expresiones de una trascendencia actualmente en crisis (crisis nacida por el abrumador avance tecnológico de las últimas décadas, el fin del milenio, ruptura de modelos artísticos y culturales) se expresan vestidas con los ropajes del relato maravilloso.

Las misiones y viajes de estos relatos reflejan, poéticamente, crisis y búsquedas equivalentes en los autores y su medio. Por otra parte, la aceptación de estos relatos en realidades ajenas a la de su producción (como la nuestra) podría explicarse por diversas razones: su exotismo (leyendas y relatos con otros esquemas y signos culturales), su presencia indirecta en nuestra tradición literaria oral y escrita (novelas, romances, cuentos, fábulas y leyendas), sus elementos comunes con la mentalidad de nuestra juventud (la ecología, lo espiritual, lo esotérico, lo aventurero, la inquietud vital, etc.), su invitación a una evasión imaginativa de la rutina y el sentido trascendente de la vida (la magia, el don divino, el talismán sacro, el viaje iniciático, la misión), por mencionar algunas.

También puede ser mencionado el cambio que se opera en las obras de autores de otras lenguas al ser traducidas al castellano. Cada lengua posee un marco psicológico y una visión de la realidad propias de la mentalidad de la colectividad de sus hablantes, y al ser traducidas estas obras su sentido cambia, tanto a nivel de expresión del discurso como a nivel semántico. Las historias ajenas se hacen cercanas, encarnadas en el sentir y pensar de nuestras palabras, trasvasijadas en nuestro verbo con la serie de relaciones y analogías propias de nuestra habla. Por ejemplo, en inglés, Wizard (Mago) viene de wise, sabio, y de witch, curandera. En castellano, su equivalente, Mago, viene de Magi, palabra persa que se refiere a la casta sacerdotal de Zoroastro o Ahura Mazda. Cada significante se refiere, externamente, al mismo significado, pero cada uno presenta un sentido y una interrelación con otras unidades de significado:

Wizard: wise man (rey mago) – witch (actualmente, brujo o hechicera) – witchcraft (hechicería, magia negra, nigromancia).

Mago: magia (teurgia, taumaturgia) – imagen (representación, apariencia, aparición) – imaginación (evocación y creación de formas mentales).

En estas novelas, la vida se refleja como aventura, como misión y viaje heroicos, donde la vida de cada individuo posee un sentido y una importancia en el cosmos de la obra. Los límites, sean físicos o mentales, se superan gracias al coraje o a la visión de mundo trascendente de ciertos relatos; lo imposible es un hecho, y existe la necesidad de respuestas enérgicas y creativas en cada reto del viaje que es la vida de sus protagonistas. Los poderes oscuros que se levantan contra los protagonistas obligan al hombre a reconocer a sus enemigos internos (el miedo, el odio, la inhumanidad) que ellos mismos representan y alimentan, para posteriormente enfrentarlos para redimir un mundo de una pérdida unidad inicial, la Caída que refieren las tradiciones antiguas (Lemuria, Atlantis, el Edén, Agartha).

Lo divino, lo taumaturgico, el milagro, aparecen con reminiscencias de la Edad Dorada de Hesíodo, cercanos e integrados a la vida del hombre, a diferencia del efecto caótico y desintegrador de lo sobrenatural del relato fantástico. La visión animista del mundo narrado, de una naturaleza viviente, pensante y sintiente, integra en un mismo nivel lo animado con lo inanimado. Como mencionaba Bécquer en *Los Ojos Verdes* en sus *Leyendas*, la naturaleza posee mentes, corazones y espíritus que reconocen en el alma humana a una hermana. El hombre ve en la naturaleza, generalmente, la manifestación y la mayordoma (en términos cervantinos) de Lo Trascendente, y debe defenderla de aquellos que la ven de forma utilitaria, explotadora y depredadora.

En sus ríos, piedras y bosques se escuchan y se vislumbran a los espíritus elementales y primigenios que los poetas antiguos revistieron con los nombres y apariencias de dríadas, gnomos, elfos, ondinas, faunos y enanos, por sólo mencionar algunos.

En este mundo natural, sin la división del bien y del mal, estas manifestaciones de la vida telúrica y de la naturaleza toda son volubles, y tanto bendicen como maldicen a los mortales. Es el hombre, con su flexibilidad moral ante la maravilla, quien determina el "carácter" y los "efectos" de estos seres. Este mundo elemental posee también sus sombras, que conviven con sus manifestaciones luminosas, reflejo del temor del hombre a lo forestal y primitivo (símbolo del inconsciente). Junto a la dríada, la bruja; junto al gnomo, el ogro; junto al elfo, el trago. En más de una oportunidad, ambas caras son parte de un todo, que como el enano del cuento universal *El Agua de la Vida* o *Las Hadas* de Perrault, da al hombre lo que él lleva en su interior.

En este mundo, la ritualidad no ha desaparecido, sino todo lo contrario: es uno de los ejes que estructura el relato, dando al hombre un mundo con un sentido y unidad cósmica trascendente. Rituales de la magia, de la caballería, de la cortesía, del diario vivir, que revelan en las acciones del hombre actos plenos de sentido, en uno o más mundos. Las puertas de lo natural y de lo sobrenatural se abren y los límites impuestos por lo racional, se diluyen en el Todo. La magia, expresión o interpretación de la capacidad creadora (y recreadora) mediante el lenguaje (Verbo), se encarna en diversas estructuras o formas, generalmente herramientas que vienen a revelar la verdadera naturaleza de sus portadores (nunca "dueños") y que demuestran la existencia de esferas más altas que la materialidad sensible, de poderes supremos y superiores.

En estos relatos maravillosos contemporáneos, la realidad se abre desde la contingencia al imprevisto de lo arcano, de lo numinoso y de lo mítico, usados como expresiones de respuestas ocultas, inconscientes de problemas constantes: el conflicto entre el bien y el mal, el destino, la trascendencia, el sentido de la existencia... problemas cuya solución en algunas

ocasiones parece escapar a los límites de nuestros esquemas mentales racionales, y que el viaje heroico se dispone a superar.

Es el campo de acción del inconsciente colectivo, del arquetipo y del símbolo, cuyos significantes míticos tradicionales (caballeros, sabios, etc.) expresan la individualidad de un autor cuyas problemáticas pueden extenderse a otros seres humanos a través del mundo creado por su palabra. La posibilidad de descender al mundo inferior (o infernal) de lo inconsciente e instintivo es el viaje en el mundo de la aventura del héroe y de la humanidad toda con él, porque sus problemas, dolores y aciertos son comunes a otros seres humanos, incluido el lector.

El uso de los significantes míticos tiene diversos alcances en la interpretación de estos mundos narrados: la licencia poética para liberar la imaginación creadora de los moldes de lo habitual y conocido; la adopción de tópicos y tipos universalmente reconocidos y familiares a un gran público; la popularidad que el cine actual ha revivido en estos tiempos sobre estos temas; el interés y la nostalgia del hombre civilizado racional por el pagano, el buen salvaje de Rousseau; el regreso al mundo dorado de la infancia, con el reencuentro de sus legendarios compañeros de juegos, los personajes de los cuentos, fábulas y leyendas infantiles; el interés en el estudio y revaloración de la cultura medieval, a través de los estudios actuales, que rescatan su valor del antiguo prejuicio de su "edad oscura", y del movimiento y moda de la Nueva Era, que ha rescatado artística y filosóficamente el mundo del mito y del rito, tanto en el exterior como en nuestro país.

Estos alcances acerca del uso de los significantes míticos tradicionales también incluyen la evasión de la realidad rutinaria, que J.R.R. Tolkien definió como "la justa evasión del prisionero", la liberación de un presente desacralizado y desacralizador, del que renegaba en favor de una realidad épica y mitológica, que consagró con su trilogía de *El Señor de los Anillos*. Esta evasión no es la huida del cobarde, sino la del guerrero que se retira a lamer sus heridas y reconfortarse, antes de seguir batallando. Es el alto en el camino del peregrino, en el camino de la vida, donde se recrea, se mira a sí mismo y a otros con distancia de las mil preocupaciones de la vida diaria, y donde el juego de la aventura le recuerda al héroe que duerme dentro de sí, al deseo de un mundo mejor (del cual parecemos provenir) y que la vida es cambio, movimiento y reflejo de algo más, sea cual sea nuestra idea de trascendencia. Lo que el relato maravilloso propone como juego o símbolo, puede ser el reflejo de algo más, superior y oculto dentro de nuestra psique.

El olvido del rito, de la tradición mágica, de los mitos, es la razón de la llegada de las fuerzas de la oscuridad en diversos mundos de las novelas maravillosas actuales. La pérdida del vínculo con lo trascendente es lo que erige los poderes malignos y casi omnipotentes de la *Reina Blanca* de C.S. Lewis, del tolkiniano *Señor Oscuro* de Mordor y de la *Nada* en la *Fantasia* de Michael Ende.

Todos los seres y potencias benignos se les enfrentarán, pero serán los pequeños, los débiles e ignorados quienes traerán la cura al mundo enfermo y oscurecido, enriqueciendo sus propias vidas y mundos con su experiencia iniciática y reveladora del mundo de la aventura, como la prueba de realidades, mundos e ideas diferentes de los conocidos... al alcance de la mano de quien tenga el valor de creer y crear, empezando consigo mismo. Es el caso de los niños protagonistas de las *Crónicas de Narnia* de Lewis, de los *Hobbits* de Tolkien y de Bastian en la *Historia Interminable* de Ende. El Conan de Robert E. Howard (al

igual que otros protagonistas heroicos del mismo autor: Cormac Mac Art, Bran Mak Morn, Kull de Atlantis) es un bárbaro cuyo valor y violencia elemental le gana un trono entre decadentes mundos civilizados. Careciendo de la edad infantil, su naturaleza primitiva e instintiva lo acerca a los protagonistas antes mencionados, sin los errores o vicios de la “civilización” (la cultura de la muerte, no de la vida).

En cambio, los protagonistas de las novelas de Michael Moorcock (Elric, Corum, Erekosë y Hawkmoon) son peones trágicos en la guerra del Caos y la Ley, cuyo destino es la derrota y el olvido, en la temática rebelde de este autor inglés. Sin embargo, al precipitarse a las profundidades de la ruina y de la fatalidad, los poderes ominosos y oscuros de los dioses crueles de su “multiverso” habrán sido desterrados y derrotados por ellos. En medio de la amargura de su sino fatal, habrán liberado a sus mundos de la tiranía y dado al hombre un mundo donde vivir según su albedrío. La debilidad, física o mental, rasgo común en ellos, les obliga a aceptar los regalos e intrigas de los veleidosos dioses a cambio de sus servicios. Sin embargo, al final tomarán partido por la humanidad, incluyendo a los héroes que no son humanos, Elric y Corum.

El viaje aparece como tema constante en estas narraciones, con su significado de cambio y prueba. El alejamiento de lo cotidiano hace que el protagonista, desprovisto de la protección de lo conocido y por tanto seguro, deba abrir su visión y vida a las infinitas posibilidades nuevas con las cuales se enfrenta, despertando aspectos de la propia personalidad que se encontraban ocultos o dormidos por la contingencia. Esta temática fue recogida por el escritor Frank Herbert en su ciclo de la novela *Duna*.

Es en el viaje donde el protagonista sufre las pruebas que le harán crecer y conocerse mejor, y más importante que su meta, su desarrollo es el que logra la maduración y evolución necesarias para terminar con su objetivo. El viaje se convierte en reflejo de la vida, en vida en movimiento y cambio, donde la mayoría de las referencias surgen de la responsabilidad y de las propias decisiones. El viaje es iniciación y descubrimiento de sí mismo y de los otros, sus prójimos, su comunidad, en la maraña aparente del mito.

En las siguientes páginas, este trabajo se dedicará al tema de la trascendencia en los relatos de la novelística maravillosa, para destacar el proceso de la creatividad de los autores siguiendo esta orientación, que se expresa en su labor de reelaboración del material mítico tradicional. Esta trascendencia se relaciona con la respuesta que ellos y otros escritores dan a una sociedad que se presenta rutinaria, tecnificada y a menudo limitante.

LO TRASCENDENTE Y LO CREATIVO DENTRO DE LA NOVELA MARAVILLOSA

La trascendencia, entendida en este caso como la superación de los límites externos e internos, de las antiguas referencias y de la rutina, tiene diversas expresiones dentro del mundo de la novela maravillosa. Esta situación narrativa refleja, en lo general de las novelas de este tipo, el modelo propuesto por Vladimir Propp en su *Morfología del Cuento*: una carencia, cuya solución hace que el protagonista se aleje del mundo conocido para entrar al mundo de la aventura; el viaje o recorrido por el mundo de la aventura; la presencia de auxiliares o aliados mágicos; las pruebas; el resultado de las pruebas, como premio o castigo;

la obtención de la respuesta a la carencia inicial; el matrimonio, símbolo de la unidad alcanzada, y el regreso al lugar de origen, según el relato particular.

En su recorrido, el protagonista o héroe pasa por un proceso de individuación, de transición entre la carencia y el desarrollo, que tiene como fruto la toma de conciencia del propio destino y de la función en la existencia. Una iniciación cuyos ritos fija lo épico, en la búsqueda de lo nuevo, de lo desconocido, frente a la crisis que revela que las antiguas respuestas y medidas ya no son suficientes para responder a las dudas y problemática del momento presente. La historia sigue su curso, y los nuevos descubrimientos y cambios, tan marcados hoy en día en nuestra era tecnológica, crean nuevos retos y problemas desconocidos antes.

Esta literatura refleja, usando las estructuras y modelos de la historia épica y mítica, las inquietudes de nuestros días: desde la evasión de un mundo tecnificado y aparentemente deshumanizante, hasta la búsqueda arquetípica de un mundo perfecto, a través de la imaginación y creación narrativa, que en este caso recupera el elemento heroico. En lo heroico el hombre representa diversas ideas y alude a símbolos universales en el momento de ingresar, como autor y lector, al mundo de la aventura.

TOLKIEN Y LA TIERRA MEDIA

En las novelas del inglés J.R.R. Tolkien el tema de la trascendencia se centra en particular en los hobbits, raza de gente pequeña que él creó, dándoles las características de un pueblo sencillo, amante de la paz y la rutina que, en la opinión de su autor, reflejaban las mejores cualidades del labriego inglés. Una raza insignificante a ojos de otros pueblos, que los ignoraban o subestimaban, por su vida burguesa, cerrada y falta de ambiciones.

El llamado de la aventura, que llega a través del mago Gandalf, convierte a varios de ellos en los posibilitadores de la derrota de los poderes del mal, siguiendo la teoría de Tolkien acerca de las dos manecillas que mueven el mundo: la de los grandes y la de los pequeños. Los movimientos de lo que llamamos historia tienen influencia de los actos solemnes y humildes, y en los relatos de Tolkien son los débiles, los ignorados y subestimados quienes tienen responsabilidades vitales en el destino de todos. Cada vida tiene un papel y una importancia en la existencia, y la trascendencia entrega a cada uno habilidades y retos conforme a su situación en aras del bien común, consciente o inconscientemente.

En *El Hobbit*, Tolkien los presenta y hace de su protagonista Bilbo Bolsón un hombre acomodado y tranquilo que se deja arrastrar por Gandalf a la aventura, inicialmente con renuencia, hasta abrazar la misión por solidaridad con sus compañeros de aventura, Thorin Escudo de Roble y sus súbditos enanos. No será él quien derrote al dragón Smaug, a los malévolos trasgos y a sus aliados no menos corruptos, pero la inteligencia y valor demostrados le llevará a descubrir los medios que comparte con otros para la victoria del bien. Los peligros que interrumpen constantemente su viaje irán demostrando a Bilbo y al lector que bajo la apariencia de un cómodo y casi cómico Hobbit se esconde, hasta ser despertado, la veta de un hombre valeroso, artista y noble.

El mundo del hobbit es un mundo de hombres y de seres mágicos, donde las leyendas se vuelven verdad pasado el umbral de la tierra natal. En esta obra, la figura de Gandalf se

convierte en el poder que integra a los seres benéficos en pos de un objetivo común, una especie de conciencia colectiva cuyo instrumento es Bilbo. Gandalf incluye a Bilbo en el viaje de los enanos y les acompaña hasta estar seguro de que podrán seguir solos (aunque ellos no lo crean). Sus constantes apariciones y desapariciones se traducirán a la larga en una acción sistemática y globalizadora que derrotará a los seres malignos, por lo menos hasta la próxima vez que se hagan fuertes, por descuido de los seres benignos. La responsabilidad y valor adquiridos por Bilbo en su viaje también le servirán en su hogar, ya que la aventura lo convertirá en un desconocido para los suyos, alejado por los mayores y adorado por los jóvenes. El llamado de la aventura puede traer cambios demasiado preocupantes en aquellos incapaces de oírlo o seguirlo, aferrados al pasado sin progreso.

En la trilogía de *El Señor de los Anillos*, la historia iniciada en *El Hobbit*, como un cuento de hadas, alcanza los niveles de epopeya mágica. Frodo, el sobrino de Bilbo, recibe la misión de destruir el anillo que encierra los poderes de Sauron, Señor de la Oscuridad. Los peligros y eventos de *El Hobbit* aparecen aquí, no con el dibujo esfumado de un recuerdo sino con la recreación y expansión de su forma y significado. La derrota del dragón es reemplazada por la derrota del Señor de la Oscuridad Sauron, las arañas gigantes del Bosque Negro abren camino a Ella-Laraña, y la batalla regional contra el mal se torna mundial. El diseño original crece y evoluciona, dejando un relato épico comparado por la crítica inglesa con el *Paraíso Perdido* de Milton y la *Faerie Queene* de Spence.

En este relato la figura de Gandalf alcanza rasgos angélicos, el mundo terrenal convive con el paraíso de las Islas Afortunadas de los Elfos, y la naturaleza aparece representada en seres mágicos: Tom Bombadil, encarnación del bosque; los Ents, humanización de los eternos árboles y los Elfos, los duendes arbóreos. No sólo los límites entre lo material y lo inmaterial, sino también los de lo animado, móvil o inmóvil, se van debilitando.

Frodo no es un héroe en el sentido estricto de la palabra, ya que cerca del final sucumbe a la corrupción, pero él carga con la oscuridad en nombre de su tierra y su gente, para finalmente viajar a las Islas Afortunadas en busca de cura para sus heridas más espirituales que físicas. *El Señor de los Anillos* no tiene, estrictamente hablando, un final feliz. El sentimiento de pérdida, expresado en la partida de Frodo y de la magia del mundo, el dolor y males de Frodo que lo llevan lejos de sus amigos, muestra que la victoria sobre el mal exige la disposición de pagar un precio, a menudo alto, para que otros puedan vivir en paz: es la solidaridad que es el instrumento y fruto de la misión de *El Señor De los Anillos*.

El final de *El Señor de los Anillos* nos muestra la partida de la magia del mundo, y la llegada del tiempo del hombre, que deberá vivir sin la guía o amenaza de los poderes sobrenaturales. Es la conclusión constante en estos y otros escritos de Tolkien, tales como el *Silmarilion*, *Egidio el Granjero de Ham* y *El Herrero de Wotton Mayor*. La magia pasa a desaparecer, físicamente hablando, del mundo, pero deja al hombre la experiencia y el recuerdo de antiguos horrores y maravillas, a través de la tradición que aparece como integradora del pasado con el futuro.

El legado de la magia consiste en el reconocimiento de las respuestas propias y ajenas frente al reto de lo oculto y desconocido, como testimonio de una inteligencia y fe en nosotros mismos y lo trascendente (fe, familia, comunidad) que podrá ser usada en lo venidero. Esta trascendencia, a través de la escritura, está reflejada en las crónicas de los

hobbits y de los elfos de las cuales Tolkien dice ser traductor y no autor, en el afán de dar mayor verosimilitud a una obra desarrollada durante gran parte de su vida.

Tolkien deseaba ir más allá de crear historias de fantasía por la fantasía misma; él deseaba imaginar una mitología exclusivamente inglesa, de la que su cultura había carecido siempre, como manifestó en declaraciones recogidas por sus biógrafos. En su opinión, lo que los ingleses llamaban su propia mitología era solamente el conjunto de las tradiciones de pueblos extranjeros que llegaron a Bretaña como invasores y colonizadores, y el material recogido de la epopeya francesa y alemana. No había un sistema de creencias propias, ya que todo había sido modificado por los invasores sucesivos de la isla. El objetivo de Tolkien era prolongar, como se ve en los textos inconclusos que su hijo Christopher recogió y editó como *El Libro de los Cuentos Perdidos*, sus historias de Tierra Media hasta la historia inglesa conocida, convirtiendo su relato maravilloso en un hipotético poema fundacional.

Más que narrador, se consideraba recreador de mitos o, como él mismo se definiera, “subcreador”, tomando de las historias recogidas en toda una vida un sentido creador que las convirtieran en mitos. Porque para Tolkien los mitos no eran mentiras o falsedades, sino los restos de una sabiduría primigenia perdida, recuperada de forma imperfecta por narradores de historias como él mismo. Ello lo declaró en su extenso poema *Mitopoieia*, dedicado a su amigo C.S. Lewis, donde revela el sentido que él otorgaba al mito como búsqueda de la verdad, de un principio único y supremo.

La trascendencia en los relatos de Tolkien incluyó al lenguaje, ya que gracias a su labor como filólogo él creó dos alfabetos y un lenguaje originales, incluida su gramática. También creó una fauna y flora extensamente descritas en su obra, un poema fundacional (*El Silmarillion*), una colección de poemas y cantos (*Las Aventuras de Tom Bombadil*) y recopilaciones de tradiciones (*Los Cuentos Inconclusos*, *El Libro de los Cuentos Perdidos* y *La Historia de Tierra Media*).

Tolkien, deseando influenciar en la mentalidad de su pueblo, no sólo entregó información a los fanáticos y admiradores de sus relatos, sino que dio material de investigación a los estudiosos y profesionales de diversas disciplinas. La complejidad y variedad de los temas tratados por Tolkien en su obra ha despertado el interés entre numerosos lectores por todo el mundo, desde la primera mitad de nuestro siglo hasta la fecha.

Tolkien proponía en sus relatos su deseo por una sociedad regida por una realeza trascendente, una humanidad guiada por la voz del mito y la tradición, y la alternativa de una sociedad integrada positivamente a la naturaleza, frente a la industrialización absorbente y contaminante de sus días (y los nuestros) que él no dudó en atribuir como característica de sus villanos: los trasgos, los orcos y el mago renegado Saruman.

El triunfo de los seres integrados a la naturaleza, los hobbits, los elfos forestales, los enanos terrenos y los hombres aliados a ellos, mostraba su deseo por una vuelta a la naturaleza, a la aldea y lo pagano, que sería la tarea principal de los hombres cuando la magia pasara a una realidad superior, dejándolo a cargo de crear un mundo de vida y crecimiento y no un mundo de “metal y ruedas”. Ella es la conciencia que Tolkien dejó en sus obras como propuesta a sus lectores, y la misión que anunció al mundo, con su palabra y su obra.

La importancia que Tolkien atribuía a la fe, cualquiera que fuera su objeto y fuente, aparece en su concepto de la eucatastrofe. La eucatastrofe, definida por Tolkien como la “inversión gozosa de los acontecimientos”, es un vuelco que dentro de la tragedia o derrota evidentes hace brotar a la inesperada victoria, a través de pequeños detalles o elementos que van, desde su aparición en el relato hasta el desenlace, gravitando en el curso de los hechos. Lo inesperado de su aparición no afecta la coherencia del relato, gracias a la preocupación del autor en los detalles. En medio de la oscuridad permanece un destello de esperanza, que pasa a convertirse en un torrente que derriba a las fuerzas malignas.

LA HISTORIA INTERMINABLE

En la *Historia Interminable* del escritor alemán Michael Ende nos encontramos con otro ejemplo de trascendencia. Lo real, lo concreto y material, a medida que se va desarrollando la historia paralela del niño Bastian y de Fantasia, se va acercando hacia lo maravilloso e imaginario. El libro mencionado dentro del relato, la *Historia Interminable*, es el mismo libro que se encuentra el lector real: un libro escrito con tinta verde y roja, cuyos capítulos comienzan con cada letra del abecedario, y con dos serpientes en la portada.

Bastian acude a este libro como una forma de evadirse de su realidad, en la cual él se subestima y es constantemente descalificado por quienes le rodean. La advertencia del dueño de la librería acerca de su falta de valor para poder leerlo, le asusta y atrae, y finalmente un impulso le lleva a tomar el libro. Este impulso vital le lleva a enfrentarse a lo desconocido, lo mágico, con el escudo de lo racional y la puerta de sus constantes ensoñaciones. Este impulso dual de Bastian, de protección y creación, será duramente puesto a prueba a lo largo del relato, hasta que los límites de los dos mundos, el concreto y el literario, Bastian y Fantasia, se crucen y formen un solo mundo.

A través de la lectura que hace de esta historia, Bastian, un niño tímido y débil, va descubriendo que él forma parte de esa historia escrita, y que el viaje del héroe Atreyu, un niño también, tiene como objetivo hacer que el niño lector comprenda que él es el único que puede salvar al mundo dentro del libro. La reacción inicial del niño es el temor y la duda, pero la atracción que ejerce la historia sobre él va abriendo en su mente la posibilidad de atreverse a creer. Es el riesgo de creer que fuera de nuestra realidad hay otras realidades, y que lo que llamamos realidad es sólo parte de un todo mayor donde lo posible y lo imposible están separados por una fina línea. Es la posibilidad de ser un héroe, un salvador, si se logra el valor de dejar lo conocido y lo que tomamos como seguro para arriesgarnos en el mundo de la aventura. Dejar de ser quienes creemos que somos y ser quienes queramos, con el simple acto de pronunciar una palabra.

La dualidad, la separación de lo racional, se refleja en el mismo libro: escrito con tinta verde y roja, y presidido por el símbolo sagrado de la Emperatriz Infantil, dos serpientes enlazadas con los mismos colores. Cada color separa una realidad, la de la historia interminable y la de Bastian, hasta el momento del círculo del eterno retorno que se forma cuando un personaje cuenta la historia una y otra vez. En ese momento Bastian “entra” y su relato cambia de color y de mundo. Esa misma dualidad se va superando mientras se narra la destrucción realizada en el reino de Fantasia por la Nada, la incapacidad del hombre de soñar y tener esperanzas. Finalmente, Bastian decide dejar lo racional y cumple con su misión de salvar este mundo al darle nuevo nombre a la Emperatriz.

Ende también explica lo peligroso de permanecer demasiado tiempo en el reino del sueño y de la imaginación, por la progresiva pérdida en el contacto con la realidad contingente. Fantasia, el reino de los sueños, es un lugar de reposo, curación y batalla, un alto en el camino de la existencia en el cual el hombre se renueva y se redescubre, libre de las máscaras de lo cotidiano y de lo externo. La filosofía, la búsqueda de la verdad y la inquietud constante acerca de las acciones propias y sus consecuencias se van expresando a lo largo de la segunda parte del relato de Ende, y tienen como fruto el conocimiento sobre sí mismo y la vida propia.

Una vez alcanzado el conocimiento necesario, ha de retornar a su camino, con la iluminación de su experiencia en el oscuro y luminoso mundo de lo inconsciente y del mito.

La trascendencia se expresa a través del lenguaje escrito, que sirve de puente a los mundos real y narrado, que en nuestra perspectiva de lectores concretos se reconoce así. El niño Bastian va descubriendo lo limitante de sus juicios sobre sí mismo, y al atreverse a soñar se encuentra con dificultades y pruebas que le ayudan a tomar conciencia de sus límites reales, porque dentro de las vestiduras de la fantasía su mente, su corazón, se mantienen inalteradas.

Michael Ende expresa en su *Historia Interminable* la idea de la progresiva pérdida de la fe, de la imaginación y de la esperanza del hombre actual a través de su incapacidad para soñar. Dicha incapacidad, simbolizada en la Nada que progresivamente devora a Fantasia y que convierte a sus habitantes en mentiras que llegan a nuestro mundo para que el hombre reniegue de ellos, es la expresión de poderes más allá de nuestra comprensión que desean convertir al hombre en su esclavo.

La solución propuesta consiste en atreverse a mirar más allá de los límites conocidos y seguros de lo racional y de lo lógico, en los relatos mágicos, en los sueños, para abrirse a la plenitud de posibilidades que ofrecen estas instancias imaginativas. Posibilidades que van desde la actividad lúdica, necesaria para todo ser humano, hasta la conciencia de capacidades imaginativas que pueden usarse a la hora de decidir y resolver problemas. Es una tradición no estancada ni inalterablemente fijada, ya que los temas míticos reciben una nueva interpretación a través de los autores modernos, cuya mentalidad refleja, con las diferencias del caso, las problemáticas de estos tiempos.

Ende también explica lo peligroso de permanecer demasiado tiempo en el reino del sueño y de la imaginación, por la progresiva pérdida en el contacto con la realidad contingente. Fantasia, el reino de los sueños, es un lugar de reposo, curación y batalla, un alto en el camino de la existencia en el cual el hombre se renueva y redescubre, libre de las máscaras de lo cotidiano y de lo externo. La filosofía, la búsqueda de la verdad y la inquietud constante acerca de las acciones propias y sus consecuencias se van expresando a lo largo de la segunda parte del relato, y tienen como fruto el conocimiento sobre sí mismo y la vida propia.

Una vez alcanzado el conocimiento necesario, ha de retornar a su camino, con la iluminación de su experiencia en el oscuro y luminoso mundo de lo inconsciente y del mito. Esta visión es la que orienta los dos caminos en el relato de la *Historia Interminable*: la entrada y la salida de Fantasia. Cada camino trae como consecuencia una nueva conciencia en el protagonista y el relato: la posibilidad de creer y crear una realidad alternativa, y la

valoración de las propias cualidades y virtudes para renovar el impulso a vivir nuestra vida como quienes somos realmente (maravillosamente, es decir, arquetípicamente).

LAS CRÓNICAS DE NARNIA

En el mundo de las *Crónicas de Narnia*, creado por C.S. Lewis, también aparece el tema del ser humano real que entra en el mundo de la fantasía. En Narnia, son los niños quienes acceden al mundo de lo mágico, siendo habitantes de ambas realidades. Lewis incorpora a los símbolos medievales de los cuentos de hadas los de la mitología clásica, particularmente de la griega, debido a su interés docente en la literatura renacentista en Oxford, además de expresar símbolos cristianos de forma alegórica. Aslan, el león dorado que representa a los poderes de la vida y de la luz, tiene un correlato bíblico con Cristo: la profecía de su llegada, su sacrificio, su victoria sobre la muerte y su lucha definitiva contra el mal, simbolizada por la bruja blanca. Su constante presencia y actuación es el hilo conductor de estas narraciones, siendo protector, guía y maestro de los niños que los protagonizan.

Lewis recrea diversas tradiciones en su serie de cuentos sobre Narnia, y en las aventuras y viajes narrados, hace constantes alusiones a su sociedad y la crítica, comparándola con el modelo utópico de Narnia. La trascendencia, entendida como la fe, está simbolizada en la siempre presente figura del león Aslan, quien sólo resuelve las situaciones conflictivas de cada relato guiando a los jóvenes protagonistas en sus acciones y empresas particulares, como una conciencia especialmente rigurosa.

La historia de Narnia transcurre desde su Génesis hasta su Apocalipsis, terminando con la teoría de las tierras irreales y reales, en la cual Lewis declara que nuestro mundo es tan sólo el reflejo del mundo verdadero, que une los mundos fuera y dentro de Narnia en una sola realidad, perfecta y armónica. La búsqueda de una realidad perfecta y paradisíaca aparece en plenitud, y los relatos anteriores aparecen como la preparación que lo absoluto hizo a los niños para su ingreso al mundo arquetípico.

El mundo de Narnia, al igual que el mundo de las novelas de Tolkien, nos presenta la visión maniqueísta de la realidad, la dualidad del bien y del mal que se resuelve con la acción heroica y unificante de la misión, peregrinaje y cruzada, que se puede explicar por la fe cristiana de sus autores y su interés profesional y personal sobre la materia de la leyenda y del mito.

Lewis deseaba realzar la figura de los niños de los relatos maravillosos, a los cuales dirige su obra y con los cuales dialoga constantemente en ellos, en la perspectiva del maestro que refleja errores e injusticias de su realidad concreta en un mundo narrado para despertar la conciencia de ello en los niños y los adultos que leen sus *Crónicas de Narnia*. Su crítica es a través del humor, de la sátira y de la ironía, lo cual refleja, en opinión de los comentaristas de su obra, su amor por su patria en el deseo de mejorarla.

Las Crónicas pasan del nivel de diversión al de educación dosificada y sutil, y muestran el deseo de su autor de integrar en una las tradiciones de las cuales él se sentía parte: la inglesa, por su sangre; la cristiana, por su fe; la clásica, por su labor profesional.

EL MULTIVERSO

La trascendencia, en cambio, en las novelas de la extensa producción del inglés Michael Moorcock, tiene una connotación menos benéfica que en los autores anteriormente mencionados. La producción de Moorcock, forma parte de un gran ciclo total donde las referencias y alusiones interrelacionan a las obras entre sí, llamado el ciclo del multiverso (o múltiple universo).

Moorcock relata historias de héroes, armas poderosas, de luchas entre poderes sobrenaturales, magia y batallas. Sin embargo, en sus relatos no existe la visión tradicional y evolutiva de estos elementos comunes en la narrativa épica actual: los héroes son seres consumidos por la duda y el error, esclavos de un destino implacable y títeres en las batallas entre seres superiores al hombre. Sea el caso de Erekosë, Corum, Elric o Dorian Hawkmoon, sus protagonistas deben cargar con la culpa y la duda que les torturan y anulan, obra de los seres superiores que los utilizan para sus caprichos y guerras intestinas, los amorales Señores de la Ley y del Caos.

Las armas sagradas y poderosas en estas novelas son emisarios de la destrucción y del mal, con vida e inteligencia propias, que manipulan a sus poseedores hasta el momento final de destruirlos, porque se sirven a sí mismas y los poderes en guerra. Los poderes sobrenaturales luchan entre sí, divididos en los bandos de la Ley y del Caos, de la rigidez y del desorden, sin moral o escrúpulos a la hora de actuar, ya que el bien y el mal aparecen diluidos en un relativismo confuso. El más conocido y típico ejemplo de esto es el ciclo de Elric de Melniboné, entre las primeras obras de este autor.

Moorcock despoja al relato maravilloso de toda inocencia y seguridad, incorporando la fuerza desequilibrante de la ambigüedad. El hombre actual está reflejado en las obras de Moorcock, sin idealización y pleno de imperfecciones y errores. El mundo de lo maravilloso no es refugio, sino prisión, donde ni siquiera la muerte es un descanso, ya que la muerte concreta de uno de los protagonistas es sólo la desaparición de un aspecto del verdadero protagonista.

Encarnado en muchos nombres y vidas, todo el ciclo de Moorcock tiene como protagonista a un sólo hombre: el Campeón Eterno, cuya vida consiste en combatir por el Caos o la Ley, confundido con el peso de otras vidas, otros errores y faltas. La felicidad que Elric y Corum alcanzan en el amor es efímera y trágica, y el regreso de Erekosë a su lugar natal, Londres, sólo es un descanso en su camino a la destrucción. Sin embargo, unos leves vestigios de esperanza aparecen con lo que llamó Moorcock en sus novelas la Conjunción del Millón de Esferas, la batalla final que terminará con la muerte de los dioses y la liberación del hombre a su propia voluntad y designio. De sus protagonistas solamente el guerrero Dorian Hawkmoon sobrevivirá a dicha instancia cósmica, para vivir en plenitud.

La vida del hombre, en el mundo de Moorcock, sólo trasciende a través de los propios actos, fastos o nefastos. En este mundo caótico y sin verdad, sus protagonistas se adhieren a la fe en quienes creen que son, en el amor y en la rebeldía contra el destino. Sus fracasos les dejan solamente la fe en su valor e inteligencia, dudosa toda otra cualidad, y la inseguridad y crueldad que domina sus vidas no logra hacerlos renunciar a la batalla, a la valentía y a lo heroico, como única forma de expresión y trascendencia.

Ellos no son seres anónimos, sino líderes en las batallas del multiverso, y su ejemplo, irónicamente, da a sus seguidores una seguridad que ellos están lejos de sentir alguna vez. Erekosë y Hawkmoon son las encarnaciones humanas del Campeón, mientras que Elric y Corum son seres inhumanos, élficos. Su constante es la tragedia, la espada y la batalla eterna.

Moorcock, sin embargo, no los deja solos en su trágico devenir. Junto con el Campeón Eterno aparece otro personaje, un consejero y guía, que es llamado el Compañero de los Héroes, en los diversos relatos del ciclo. También posee diversos nombres y aspectos, siendo Jerry Cornelius y sus anagramas los más reconocidos. Generalmente el compañero del Campeón Eterno se presenta como un aventurero y un escritor, su cronista personal. Resulta así que Moorcock se desdobra en uno de los personajes de su obra, hecho que parece repetirse en *El Señor de los Anillos* de Tolkien con Tom Bombadil, señor de todo, participante y observador de la historia. La participación del compañero es complementaria y secundaria a la del Campeón, siendo vital para sus empresas el completo conocimiento de él acerca del multiverso.

La voluntad y su ejercicio serán, al final, la forma como el hombre logrará trascender al destino y al error que gobiernan su vida, expresadas como respuesta heroica. Luchar, entregado a su decisión personal, con todas las señales de la equivocación y del fracaso, es su respuesta al determinismo de un mundo que no es como deseamos sino lo contrario. El heroísmo en Moorcock no es portavoz de ideales, sino la búsqueda desesperada por seguir sobreviviendo para encontrar algún día la verdad acerca de la vida y un sentido para ésta, en una realidad hostil al hombre y a sus afanes.

La dependencia de símbolos y elementos externos trae para sus héroes la corrupción y la fatalidad, y en medio de la desesperanza y la desilusión lo único que ganan son sus dudas, sus temores, sus sentimientos y sus ideas, lo único de lo cual no pueden ser despojados. Su fragilidad e imperfección humanas, reconocida y asumida, son su victoria sobre una realidad absurda y caótica.

CONAN

Robert Erwin Howard, por otra parte, hace de su novelística maravillosa una forma de recrearse a sí mismo y a su entorno. Norteamericano de nacimiento, Howard se consideraba descendiente directo de los irlandeses, y su admiración por los relatos heroicos de Irlanda e Inglaterra le llevó a crear una serie de relatos de historia alternativa, en mundos heroicos idealizados. Sus protagonistas son héroes tan fuertes y musculosos como él mismo, rodeados de peligros y hechos sobrenaturales que sólo resuelven con su espada y su inteligencia.

Howard declaró que escribía las acciones de sus héroes poniéndose él en el lugar de sus protagonistas, e imaginando cómo habría respondido. Tomó para ellos los temas más diversos: la Atlántida, con el rey Kull; la Irlanda medieval con el pirata irlandés Cormac Mac Art; la conquista romana de Escocia con el Picto Bran Mak Morn; los viajes de los colonos ingleses por el mundo, con el puritano Solomon Kane; la prehistoria bárbara y mítica con Conan el Cimerio, el más conocido de sus personajes.

Howard renegaba de su realidad por la falta de heroicidad y reto de la civilización del siglo XX. Su naturaleza activa e instintiva le hizo crear mundos llenos de pruebas sobre-humanas, de peligros y batallas, donde la vida era una aventura y un riesgo diarios. Integró

en sus relatos el mundo histórico y el mundo mítico, las leyendas y la realidad, y con su imaginación trató de concebir los orígenes prehistóricos del mundo actual, incorporando a sus personajes en historias entrecruzadas. Para tal efecto recreó las naciones y pueblos de la historia antigua y medieval, dándoles un aire primitivo y aprovechando de actualizar sus tradiciones.

Al igual que en el caso de Moorcock, Howard consideraba a la acción heroica la única forma segura de la trascendencia del hombre, y la única forma de sobrevivir día a día, dando lo mejor de sí y superando constantemente sus límites con las pruebas impuestas por su camino. Sin embargo, sus relatos carecen de la angustia, el cuestionamiento personal y del determinismo que florece en las novelas del multiverso, ya que la victoria sonríe a los héroes esforzados de Howard, por la seguridad en sí mismos, en sus actos y en su libre albedrío.

Howard también escribió diversos artículos donde explicaba la historia de sus relatos, y cómo se integraban los relatos fabulosos de la Atlántida, Lemuria y otras hipotéticas tierras prehistóricas con los fundamentos que crearían las tribus y pueblos primitivos, que nuestra historia da noticia como los primeros asentamientos de la humanidad. Su obra otorga a nuestra historia un pasado mítico, heroico y fuertemente ligado a ella, como la respuesta a la búsqueda de un mundo mejor, que en este caso está anclado en las brumas del pasado y de la leyenda, al cual se accede a través de sus novelas.

Howard ofrece al hombre contemporáneo, excesivamente civilizado, la llamada de la naturaleza y del instinto, expresión del ser vital que vive dentro de cada ser humano. La posibilidad de desligarse, por un momento, de las ataduras de lo civilizado, de la ciudad y lo establecido, en favor de lo bárbaro, lo vital, lo pagano y la libertad de escoger su propio orden y mundo.

Los mundos de Howard nos muestran a lo natural conviviendo con lo sobrenatural, si bien lo sobrenatural aparece en sus historias más como obstáculo para sus personajes que como guía o ayuda. Frente a lo desconocido del mundo de la magia y de la brujería, sus héroes recurren a su instinto y a su vitalidad en contra de sus recursos oscuros. Generalmente, estos esfuerzos se traducen en soluciones desesperadas, al límite de sus posibilidades, donde la suerte o la inspiración fugaz pueden ayudarles.

Estos protagonistas no usan la magia, y prefieren que el hombre resuelva sus problemas en la medida de sus propias capacidades y habilidades. Son líderes y compañeros de sus pares, que luchan codo a codo con ellos, y su rango no los aleja de sus compañeros, debido a su condición primitiva. La guerra aparece como instancia de amistad, de camaradería y comunidad entre los hombres, unidos frente a enemigos comunes, creando una hermandad no siempre duradera pero valorada.

ROCKEROS CELESTES

En la novela *Rockeros Celestes* Darío Osses nos muestra cómo lo maravilloso va tomando forma dentro de este relato juvenil. La narración tiene la forma del testimonio que hace el joven Benjamín acerca de la desaparición de sus cuatro amigos tras el incendio del bosque a las autoridades.

Esta novela toma el tema del Grial, la Copa sagrada que guarda la sangre de Cristo y que buscaron los caballeros de la Mesa Redonda, como símbolo del autoconocimiento. El principal adversario de los jóvenes protagonistas es el pandillero Mordro, nombre que deriva del villano del mito artúrico Mordred, el sobrino o hijo traidor del Rey Arturo. Los símbolos míticos medievales son contados y su aparición es breve. Otros símbolos arquetípicos: el bosque, el arco, el cruce del umbral del lago, el fuego, entre varios otros, dan al relato las características de historia iniciática, centrada en la figura ideal del joven Gabo, mentor y compañero de los otros.

Las lecciones de Gabo, que incluyen artes marciales, baile y arquería, van despertando en sus amigos una comunicación interna y una sensibilidad acerca de ellos y su vida, que expresan en las canciones de su grupo *Rockeros Celestes* (antes llamado Grial). El alejamiento de Gabo se da en el relato con el paso de los jóvenes de la niñez a la juventud, y ellos se convierten en seres grises, preocupados del lucro y la comodidad.

El regreso de Gabo marca un cambio que hace que dos de sus tres amigos recuerden sus búsquedas infantiles. La personalidad espiritual y práctica de Gabo le lleva a encontrar el amor, y recupera a sus amigos durante el ataque de Mordro y sus motociclistas. Reunidos, los jóvenes presencian la manifestación del Grial durante el incendio del bosque. De todos ellos, sólo Benjamín no se atreve a cruzar el umbral por el cual ellos desaparecen.

Benjamín explica su reacción como el temor que sufría de dejar de ser lo que él creía que era, su ser contingente, ante el cual sucumbió. El joven asumió su decisión, y decidió no buscar a sus perdidos amigos, y esforzarse por seguir adelante con su vida. Durante la narración del incendio, la realidad lógica del relato se va desdibujando hasta alcanzar la imagen brumosa de un sueño o una aparición, abriéndose el relato a la dimensión de lo trascendente. Gabo y Milena, su esposa, cruzan el lago en un bote, mientras Daniel y Pete caen al lago y desaparecen. En ese momento crucial Benjamín siente miedo y se aferra a su contingencia, sin renegar posteriormente de ello al reconocerse demasiado apegado a su imagen personal.

En *Rockeros Celestes* la trascendencia aparece como un proceso lento y gradual, que significa poner la propia vida en movimiento, en armonía y en comunicación con otros. La trascendencia se puede dar en este mundo o en el otro, que la novela deja entrever, mientras el temor no bloquee el impulso a ir más allá de lo conocido y de nosotros mismos. El temor, la duda centrada en nosotros mismos y nuestras posibilidades, lleva a limitarse a lo conocido y seguro, antes de abrazar el camino de la aventura.

La decisión de Benjamín no es una derrota o un fracaso, ya que su relato dejó el testimonio del camino emprendido por los jóvenes del Grial, a pesar de lo alejados que habían estado de su búsqueda de ellos mismos. Frente a ellos, la superficial Pupi, el demasiado concreto Mordro, y el materialista productor Mike Báez (Miguel Baeza) son seres limitados y presos en sus pertenencias y funciones externas.

Este relato, dirigido a los jóvenes, les propone la búsqueda interior y la confianza en sí mismos a la hora de recibir el llamado de la aventura llamada vida y madurez, proyectándose desde su materialidad a la posibilidad de creer en algo inmaterial, que logre en ellos el sentido de la amistad, de la comunidad y del valor de ser ellos mismos. También les muestra el paso vivido por ellos desde la niñez a la juventud, y la necesidad de defender su camino de

vida a pesar de los obstáculos de su medio, en la medida que su camino les lleve a la vida y la unidad.

CONCLUSIÓN Y MENSAJE

Por último, sea cual sea el concepto de trascendencia en estos y otros autores del género de la novelística maravillosa contemporánea, su mejor expresión es la creatividad con la cual ellos trabajan los símbolos y la figuras tradicionales del mito y de la leyenda, dando a un material tradicional una forma que traduce las inquietudes de los hombres y de las mujeres de nuestro siglo y del siguiente. Dicha creatividad es la expresión de una individualidad que busca integrar lo pasado y lo presente, dar un aporte nuevo y original a nuestra realidad, a través de ésta y otras expresiones literarias, al comunicar su interpretación de los elementos multívocos del símbolo. Su propuesta se traduce en el cambio, en lo nuevo y distinto, como necesidad para resolver los nuevos retos de nuestra sociedad y de nuestra vida, no a través de magia o espadas, sino a través de la imaginación, la voluntad y la confianza en nosotros mismos, que han trabajado dichos símbolos, y que todos poseemos.

Porque toda vida puede ser interpretada y vivida, en forma positiva, como un viaje heroico, que debe ser vivido en plenitud, con la mente y el corazón abiertos a los problemas, aciertos y errores que pueden limitarnos o enriquecernos como experiencia y crecimiento. Una promesa más que una seguridad, que se muestra en cambio y evolución constantes, en la medida que vamos reconociendo nuestra misión, nuestro objetivo en la vida, sin estar limitados a lo conocido y rutinario. El llamado actual de la aventura consiste en vivir creativamente, esforzarnos en reconocer y lograr lo que queremos, y tener fe en lo que somos y en lo que podemos ser, para nuestro bien y el de los demás. Por la vida. Por el crecimiento. Por la trascendencia. En resumen, por nosotros mismos.

BIBLIOGRAFÍA

- Campbell, Joseph** (1986): *El Héroe de las Mil Caras*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Ende, Michael** (1993): *La Historia Interminable*. Minotauro, Buenos Aires.
- Howard, Robert** (1992): *Conan*. Martínez-Roca, Barcelona.
- Moorcock, Michael** (1994): *Elric de Melniboné*. Martínez Roca, Barcelona.
- Moorcock, Michael** (1995): *El Bastón Rúnico*. Martínez Roca, Barcelona.
- Osses, Darío** (1995): *Rockeros Celestes*. Andrés Bello, Santiago.
- Tolkien, J.R.R.** (1989): *El Señor de los Anillos*. Minotauro, Buenos Aires.
- Tolkien, J.R.R.** (1995): *El Hobbit*. Minotauro, Buenos Aires.