

Tópicos de la fantasía épica en la literatura infantil y juvenil. Un recorrido por la construcción narrativa de Mago por casualidad de Laura Gallego

Topics of epic fantasy in children's and youth literature. The narrative construction of the book Mago por casualidad by Laura Gallego

Mari Cruz Palomares Marín/ Andrés Montaner Bueno

Universidad de Murcia

mariacruz.palomares@um.es/ andres.montaner@um.es

Recibido el 20 de agosto de 2014

Aprobado el 11 de noviembre de 2014

Resumen: El objetivo del presente artículo es realizar un acercamiento desde el ámbito educativo al intrincado mundo de la imaginación y la fantasía que rodea a parte de la producción literaria actual destinada al público infantil. Para ello, trataremos de definir y caracterizar los imprecisos límites de este género, a partir de un breve recorrido por los escenarios y personajes que habitan y pueblan lo fantástico en la obra de la escritora valenciana Laura Gallego, *Mago por casualidad*. Con ello, buscamos la reafirmación de la literatura fantástica dentro de los cánones escolares, a partir de la implementación didáctica de textos como el seleccionado, que se convierten, por su naturaleza y contenido, en obras atractivas para trabajar el fomento de la lectura y la escritura creativa en los primeros lectores.

Palabras clave: fantasía épica; educación literaria; tópicos; literatura infantil y juvenil.

Abstract: The aim of this article is to approach from an educational scope the intricate world of fantasy and the imagination which form part in the production of contemporary literature. In order to do this, we will attempt to define and distinguish the imprecise limits of this genre, starting with a brief examination of the scenes and characters that inhabit the Fantastic in the work of the Valencian writer Laura Gallego, *Mago por casualidad*. Within this, we look for the reaffirmation of fantasy literature within scholastic ideals, starting with the didactic implementation of texts such as the latter, which become appealing works to achieve the development of the reading and creative writing of beginner readers, due to both their nature and content.

Keywords: epic fantasy; literary education; topics; children's and youth literature.

Cuando Alicia cruza la neblina del espejo, no pasa a un mundo que, por el mero hecho de ser inventado, resulta totalmente imaginario e irreal. Por el contrario, Alicia se introduce en un mundo que es mágico simplemente porque, en él, realidad y fantasía se entremezclan, se sitúan en un mismo plano.

Ana María Matute. *En el bosque. Defensa de la fantasía*, 1998.

Estas eran las palabras que Ana María Matute enunció en su discurso de

entrada en la Real Academia Española, allá por 1998, momento en el que nos abrió las puertas de lo que ella denominaba su “bosque”, el lugar en el que lo misterioso y lo fantástico se verbalizaba y volatilizaba, un “bosque” que acompañó a lo largo de tantos años a lectores de todo el mundo en cada una de sus historias. Aprovechando la ocasión introdujo también en él la necesidad vital de todo ser humano de sentirse vivo, de crear mundos e inventar historias que le ayuden a realizarse como persona. Nada mejor para ello que servirse de dos de los instrumentos más poderosos de la mente humana: la imaginación y la fantasía, herramientas olvidadas y perdidas, menospreciadas por infantiles, por considerarse alejadas y ajenas de la vida cotidiana. Ante esta infravaloración, ella nos propone recuperarlas y reconstruirlas en clave lúdica como una suerte de terapia que nos aleje de los problemas del día a día: *No desdeñemos tanto la fantasía, no desdeñemos tanto la imaginación, cuando nos sorprenden brotando de las páginas de un libro trasgos, duendes, criaturas del subsuelo*. No perdamos ese poco que nos une con algo tan esencial como es juego, tan terapéutico como es la imaginación.

Son muchos los que han sentido la necesidad de recurrir a la fantasía que se esconde en los cuentos, historias y relatos, de dejar constancia de esos textos que forman parte de la infancia y que el peso de la realidad de la vida adulta, y también académica, olvida y relega. SAVATER (1976), por ejemplo, en su “infancia recuperada”, retoma aquellas historias que marcaron sus años como lector, relatos todos ellos *que pueden –y deben– ser leídos en cualquier época de la vida, aunque por sus características intrínsecas suelen ser disfrutados en la adolescencia y la primera juventud* (SAVATER, 1976: 15). Aventuras, a medio camino entre la fantasía y la realidad, con unos límites difusos, en textos que esconden ese bosque del que nos hablaba Matute, plagado de misterios acechando en cada árbol, en cada página.

Teniendo en cuenta estas palabras, con el presente artículo buscamos acercarnos desde el ámbito educativo el intrincado mundo de la imaginación y la fantasía que rodea a parte de la producción literaria actual. Así, en primer lugar trataremos de definir y caracterizar un género tan ambiguo como es la literatura fantástica, en especial, aquella

que ha estado asociada a la producción de textos para el público infantil y juvenil. En este análisis nos valdremos de la obra de la escritora valenciana Laura Gallego, *Mago por casualidad* (Bruño, 2012), tomándola como base para ahondar en los escenarios y personajes que habitan y pueblan lo fantástico. Con ello, buscamos la reafirmación de la fantasía dentro de los cánones escolares, a partir de la implementación didáctica de textos como el seleccionado, que se convierten, por su naturaleza y contenido, en obras atractivas para lograr el fomento de la lectura en los lectores más jóvenes.

Así pues, es nuestra intención adaptar al ámbito académico un género que tradicionalmente no ha sido tenido en cuenta en el canon clásico de lecturas -entendamos, de calidad-, y que ha sido mirado con recelo desde el entorno educativo, siendo frecuentemente relegado a un segundo plano. Esta situación se acrecienta cuando, además, lo vinculamos a textos propios de la Literatura Infantil y Juvenil (MARTOS GARCÍA, 2009).

La fantasía, unida a conceptos como los de “imaginación”, “creatividad” o “pensamiento divergente”, tiene un marco de actuación reducido si tenemos en cuenta el contexto actual en el que nos movemos. Partiendo del discurso audiovisual que cambia el imaginar la palabra escrita por la visualización de imágenes, y llegando hasta el ensalzamiento de valores en los que prima lo efímero y emergente, unidos ambos hechos al pragmatismo propugnado por los nuevos modelos sociales y económicos, y el prosaísmo y falta de creatividad que caracteriza muchas de las producciones culturales actuales, se hace difícil encontrar un hueco donde la mente pueda sobrepasar los límites de lo que ve. Es así como surge la necesidad de reafirmar la presencia de la fantasía en las lecturas de los más jóvenes. Textos nuevos o antiguos, bautizados como clásicos o recién salidos de la imprenta que inviten a dar algo que solo la educación puede proporcionar, aquello que la realidad no da por sí sola, ese algo que nos invite a soñar e imaginar con lugares que de ninguna otra manera podríamos alcanzar. Una idea que Michael ENDE (1993: 27-28) en *La historia interminable* puso en los pensamientos de Bastián:

No le gustaban los libros en que, con malhumor y de forma avinagrada, se contaban acontecimientos totalmente corrientes de la vida totalmente corriente de personas totalmente corrientes. De eso había ya bastante en la realidad y, ¿por qué había que leer además sobre ello? Por otra parte le daba cien patadas cuando se daba cuenta de que lo querían convencer de algo. Y en esa clase de libros, más o menos claramente, siempre lo querían convencer a uno de algo. Bastián prefería los libros apasionantes, o divertidos, o que hacían soñar; los libros en los que personajes inventados vivían aventuras fabulosas y en los que uno podía imaginárselo todo.

El texto seleccionado para este estudio sumerge a los más pequeños en las redes de la literatura fantástica a través de un discurso plagado de alusiones a clásicos del género y personajes que forman parte de estos universos quiméricos. La trama se desarrolla en un escenario fantástico, donde hombres conviven con dragones, seres mitológicos y animales parlantes, convirtiéndose todos ellos en un señuelo para el joven lector, con esa magia que entusiasma tanto a niños como a adultos. Asimismo, un marcado estilo directo y diálogos cargados de humor, juegos de palabras y cambios de

roles, permiten reconocer y caracterizar, sin dificultad alguna, a cada uno de sus múltiples personajes y escenarios. El texto responde a esa doble finalidad de la obra literaria que ya refería Cervantes: la de enseñar y deleitar, fomentando la imaginación de un modo muy particular.

1. Hacia una definición de la literatura fantástica para niños

Ahondar en la definición de lo fantástico supone sumergirse en un mundo ambiguo, caracterizado por su naturaleza ecléctica. Un concepto universal, por todos entendido, pero que responde a muy diversas y variadas definiciones, tentativas todas ellas que buscan cercar un hecho subordinado a la imaginación, cuyas fronteras se reescriben, expanden y retraen en cada nueva obra del género. La sentencia de Wittgenstein, *los límites de mi lenguaje son los límites de mi mundo*, es extrapolable al hecho de que los límites de la fantasía están en la mente del escritor-lector que se adentre en ellos. Unas fronteras que se encuentran tanto en lo irreal como en lo real, y que tienen tanta presencia en lo cotidiano como el hecho observable, pues *¿qué es la vida sino un sueño?*, nos decía Lewis Carroll, y qué es un sueño sino fantasía.

Muchas son las definiciones que se han elaborado para intentar concretar la esencia de este término, y muchas son también las réplicas que buscan sitiar los imprecisos límites del mismo. TOLKIEN (1983: 39), como autor reconocido de este género, expuso en su texto “On fairy-stories”, que la *liberación de la esclavitud del hecho observado* se da a través de la fantasía, de aquello que está por encima de las leyes de la naturaleza, al menos, de las conocidas hasta el momento. TODOROV (1974: 44), por su parte, referencia indiscutible en todo estudio sobre lo fantástico, ve en la vacilación de la realidad, en el vértigo de los hechos que se escapan a la vista y al entendimiento, un *género narrativo que se mueve entre la representación de la realidad extraña y lo maravilloso, y se articula sobre una duda planteada y mantenida por el narrador y comunicada al lector, acerca de la realidad o irrealidad de lo narrado*. El autor francés distinguirá en su teoría tres tipos de contenidos: lo fantástico, lo maravillo y lo extraño. Así lo *fantástico* responde a la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento puntual aparentemente sobrenatural e inexplicable. Lo *maravilloso* referirá aquellos hechos sobrenaturales (o mágicos) que tienen lugar en mundos alternativos o secundarios, alejados de un mundo “primario”, real, y donde lo mágico es la ley. Y, por último, entenderá lo *extraño* como aquellos hechos sobrenaturales y/o extraordinarios que finalmente encuentran una explicación racional, siendo una mera ilusión de los sentidos.

Estos tres términos se mezclan en unas obras y otras, conformando el universo de lo imaginario. No obstante, la distinción entre unos y otros aumenta al situar la literatura para la infancia bajo esta categorización. Por ello, NIKOLAJEVA (1988: 10) separó términos en busca de una definición mucho más certera en el mundo de la literatura infantil:

Fantasy for children would probably fall under the category of the marvellous in his theory, since the young reader is supposed to believe what he is told, while the essence of

fantasy for Todorov lies in the hesitation of the protagonist (and the reader) as confronted with the supernatural—which is anything that goes beyond the natural laws.

De forma análoga, HELD (1981: 25) también deja de lado esta matización y escoge el término fantástico, y no maravilloso, extraño, feérico... para nombrar la amplia gama de textos que se cobijan bajo esta etiqueta. Para esta autora pertenecerá a la literatura fantástica toda “obra en la que la temática, la situación, la atmósfera, el lenguaje mismo, o todo esto, nos introduzca en un mundo distinto del de la percepción común; diferente, extranjero, extraño”. Y podríamos continuar con las contribuciones de otros teóricos de este campo, como ZIPPE (1991) o JACKSON (2003), cada uno aportando su visión particular y centrándola en su tema concreto de estudio. Todas son igualmente válidas como acercamiento al género ya que todas se completan de una u otra manera. No obstante, la literatura fantástica no se encierra fácilmente en definiciones que, por simplificadoras, empobrecen la riqueza que se esconde en estos textos literarios.

Como ya señalábamos, las diferencias encontradas entre las definiciones de unos y otros dan lugar a otros géneros, o subgéneros, afines que se subordinan a este, sea el caso por ejemplo, de la literatura maravillosa, entendida esta como el máximo grado de ficción (GONZÁLEZ SALVADOR, 1984), y que se ajusta en gran medida al texto seleccionado. Este tipo de relatos ofrece un contrato de lectura, una forma de enfrentarse al texto de forma distinta a lo entendido como “fantástico”, pues el lugar donde se mueven los personajes, su mundo, no pretende ser representativo de nuestra realidad sino que constituye un mundo poblado por seres de distinta naturaleza que conviven y se relacionan sin que ello, por sí mismo, inquiete o perturbe al lector que acepta las reglas del juego. La metamorfosis es la norma y el final feliz es la recompensa que reciben los esforzados héroes en su lucha contra las diversas manifestaciones del mal.

En nuestro caso, siguiendo los objetivos planteados en un inicio y teniendo en cuenta los destinatarios y la obra objeto de análisis, nos alineamos con la postura de DAVIS (2000) quien se mantendrá al margen de la ardua tarea de su definición y aludirá directamente a los elementos que caracterizan el género como tal, aquellos elementos que reiteradamente han ido tejiendo, de unos autores a otros, la enmarañada cartografía de las narraciones fantásticas. Dicho autor arguye que los libros de fantasía presentan mundos alternativos, diferenciando un mundo primario o real, de un mundo secundario e independiente, distinto pero relacionado con el nuestro, donde habitan seres de la mitología o de la tradición folclórica que se rigen por otras leyes temporales. Es esto por lo que distingue dos tipos de fantasía en la literatura: “fantasía doméstica” y “alta fantasía” (del término inglés *high fantasy*, conocido especialmente a partir de los textos de J.R.R. Tolkien). En cada una de estas, los personajes acceden de forma diferente al mundo paralelo. En la primera, un elemento del mundo “real” actúa como canal de acceso al mundo imaginario: un armario en *El león, la bruja y el armario*, o un agujero-madriguera en *Alicia en el País de las Maravillas*. En el segundo, el lector se introduce directamente en un mundo nuevo, totalmente desconocido y sin ninguna alusión al mundo “real”, donde la magia estará presente en cada uno de sus rincones, y el escritor tendrá la dificultad añadida de dibujar las líneas de un mundo verosímil para aquel que se introduce en sus páginas. La Tierra Media de *El Señor de los anillos*, Terramar en *Un mago en*

Terramar o *Poniente en Canción de Hielo y Fuego* son ejemplos reconocidos de esta “alta fantasía”.

Otros autores, como GRAMBLE & YATES (2008), diferencian la “alta fantasía” en tres términos, separando la localización – o deslocalización- de esos mundos en relación al denominado “mundo primario”. De una u otra manera, se construyen y reinventan mundos que, pese a las diferencias abismales que los separan del nuestro, proporcionan unos modelos de comprensión y comportamiento propios de este mundo, que bajo el manto de la magia y lo extraordinario, esconden pautas y conductas sociales, críticas, situaciones y vivencias que se convierten en elementos con amplias posibilidades de aprendizaje para el lector.

Esta idea está próxima a lo que HELD (1981: 56) denominó como aquellos textos que suponen la “introducción de elementos extraordinarios que evolucionan en un universo en sí mismo extraordinario”. Y que otros como NIKOLAJEVA (1988: 36) prefirieron dejar de lado, acuñando su propia terminología. Ella lo expresaba en los siguientes términos: *I prefer to avoid the term “high fantasy” because of its quality connotation. Worse still is its opposite, “low fantasy”, the term sometimes used to denote fantasy taking place wholly in the primary world.* Así pues, esta autora introduce nuevos términos para calificar dichas realidades: “close worlds”, “open world” e “implied world”. El primero de ellos se corresponderá con el término de “alta fantasía”, como aquel mundo secundario sin conexión directa (y entendemos también explícita) con el mundo primario. Mundos con su propia geografía, población y criaturas, sus propias leyes, todas ellas, sin embargo, reconocibles por la experiencia previa del lector.

2. Literatura infantil y fantasía: la importancia de la construcción de mundos imaginarios en las primeras edades

Niñas que caen por agujeros, tifones que te transportan a mundos gobernados por ilusionistas y vigilados por brujas maniqueas, casitas de chocolate, niños de madera, alfombras que vuelan, varitas mágicas y genios que ponen en tu mano los más insospechados deseos... El traslado a mundos de fantasía, habitados por toda una serie de criaturas donde brujos, seres mitológicos y animales parlantes son mirados sin el menor recelo por sus espectadores, ha sido uno de los temas cumbre de la Literatura Infantil y Juvenil.

Si nos atenemos a este campo específico de estudio, un recorrido por la producción fantástica para niños nos lleva a delimitar un extenso corpus donde diversos patrones se reiteran a lo largo de obras y autores. Lo fantástico, y todos los nombres que de él se han derivado –como lo extraño y lo maravilloso (TODOROV, 1974)-, ha sido un elemento que ha caracterizado los textos para estos destinatarios. En parte por ser uno de los géneros más receptivos a la innovación y a nuevas fórmulas, en el que la figura del niño-lector es más permeable que la del adulto y le permite “cohabitar universos alternativos con la misma naturalidad con que toman el té los extravagantes personajes de

Alicia en el País de las Maravillas, sencillamente porque el niño tiene una predisposición natural al cuento y al juego” (MARTOS GARCÍA, 2009: 26).

La literatura para niños ha estado, por tanto, aunque con excepciones, exenta de los convencionalismos sociales propios del mundo adulto, y los límites difusos entre la realidad y la fantasía han sido una de sus señas de identidad. Teniendo en cuenta la función moralizante y pedagógica que caracterizó a este tipo de literatura en sus inicios como producción reconocida e independiente a finales del siglo XVIII, y que más tarde pasó a entenderse bajo presupuestos racionalistas, en los que la educación de la población infantil se dirigía, en su mayor parte, hacia la producción industrial, provocó que se pusiera en valor una literatura de corte más realista, dejando de lado temas como el humor y la fantasía (COLOMER, 2010). Se da, por tanto, una introducción tardía de estos temas de la mano de autores como Lewis Carroll en *Alicia en el país de las maravillas* (1865) o la serie de facsímiles de *Pinocho* (1883), escritos por Carlo Collodi. Tal y como afirma COLOMER (2010), no resulta atrevido decir que no es hasta este momento cuando la literatura infantil y juvenil nace con voz propia.

Esta forma de hacer literatura surgió como una liberación frente al control social represivo de aquel momento. Así, nació la literatura como una forma de transgresión, de ruptura de la norma establecida en la que se pone en liza el componente “fantástico” y el juego imaginario como medios para superar los problemas que se le plantean al niño. Tal es el caso de clásicos como *Pipi Langstrump* (1945) de Astrid Lingren, *Momo* (1973) de Michael Ende o *Matilda* (1988) de Roald Dahl. Una crítica que no pasa desapercibida a los ojos de los niños, dando forma a un corpus de lecturas abierto a la reflexión, al desarrollo de la inteligencia, la imaginación y la sensibilidad estética.

Así pues, los textos fantásticos ofrecen al lector relatos de hechos, acciones y personajes que, en su mayoría, no son susceptibles de producirse en la vida diaria. Estos dejan atrás la vida real y se sumergen en un mundo extraordinario repleto de maravillas y sobresaltos, hasta el punto de que abrir un libro fantástico es como abrir una puerta que conduce a lugares secretos y nunca imaginados. BETTELHEIM (2012) en su obra *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, reafirma la necesidad de la fantasía en las primeras edades, destacando la capacidad para adornar el presente con esta, como un medio para la superación de objetivos y miedos, de los problemas emocionales que afronta el niño en su recorrido hacia la madurez. En esta misma línea, MONTOYA (2003: 15) señala una doble función de la fantasía en la vida y desarrollo de toda persona, considerándola bien como una válvula de escape hacia otra realidad o bien como una *fuerza impulsora que permite rectificar la realidad insatisfactoria y realizar los deseos inconclusos por medio de los ensueños*. Asimismo, COLOMER (2005), refiriendo el estudio de WELLS (1986), resalta la mejora en las destrezas del niño -ya sea lector o receptor- al poner en marcha proyectos que implican el desarrollo de formas de pensamiento complejas que requieren de la imaginación: visualizar aquello que se les cuenta, o imaginar aquello que leen o escuchan y que no tiene cabida, ni referente tangible y reconocido, en su propia realidad. En definitiva, no resulta nuevo decir lo que tantos otros han señalado antes, y es que el juego simbólico, la fantasía y la imaginación son herramientas esenciales en el desarrollo de la infancia y la adolescencia.

No obstante, estos textos necesitan apoyarse en un punto de referencia familiar para el lector, que equilibre los elementos fantásticos y reales en la balanza. Una idea que parte de dotar a las criaturas de ficción de la consistencia interna de lo mundano, alejándolas de las convenciones diarias, pero situándolas en unas coordenadas espacio-temporales reconocibles, y encarnadas en unos personajes cuyas acciones, emociones y situaciones son fácilmente identificables. Por consiguiente, adquiere especial relevancia en la producción infantil la configuración de los espacios y la caracterización de los personajes que pueblan estos universos.

A continuación, repasamos algunas de las características que conforman este género literario a partir de las particularidades que se desprenden de la obra para niños, *Mago por casualidad*, de la escritora valenciana Laura Gallego, uno de los referentes indiscutibles del mundo de la fantasía para jóvenes y adolescentes en el panorama nacional.

3. Un recorrido por la fantasía de *Mago por casualidad*

El libro no podía iniciarse de otra manera: *Había una vez un reino de fantasía con hadas, dragones, caballeros y todas esas cosas que tienen los reinos de fantasía* (GALLEGO, 2012: 5). Todo suena a tópico, todo está muy visto. Laura Gallego aúna parte de los elementos arquetípicos de las historias fantásticas para hilar una trama donde el humor, lo maravilloso y lo imposible se conjugan dando forma a una obra destinada al público infantil, pero sin caer en la trivialidad -y entiéndase, por consiguiente, vulgaridad-, de los tópicos. La DRAE define tópico como el *lugar común que la retórica antigua convirtió en fórmulas o clichés fijos y admitidos en esquemas formales o conceptuales de que se sirvieron los escritores con frecuencia*. Unos clichés que no caen en la redundancia, sino que son reescritos de un modo singular, inventando sobre lo inventado. Es por tanto objeto de este análisis delimitar estos elementos comunes y extraer, a partir de ellos, las principales implicaciones para el desarrollo de actividades que fomenten la educación literaria.

La sinopsis de la historia que nos presenta su autora es la siguiente¹:

Ratón es el típico chico que trabaja en la típica posada del típico reino fantástico, con sus caballeros típicos, sus hechiceros típicos y sus típiquísimos dragones. Un día, un accidente con un objeto mágico le otorga los grandes poderes del famoso mago Calderaus... unos poderes que no sabe usar. El problema es que Calderaus, ahora convertido en cuervo, no se detendrá hasta recuperar lo que es suyo... y Ratón deseará no haberlo conocido nunca. Los dos iniciarán un delirante viaje, en el que conocerán a toda una serie de personajes extravagantes y vivirán una serie de locas aventuras repletas de humor.

¹ Fuente de la sinopsis: <http://www.lauragallego.com/libros/novelas-independientes/mago-por-casualidad/>

En el análisis del contenido y construcción de la historia, vemos cómo las características de los personajes son llevadas al extremo -entre la parodia y la ingenuidad más infantil-, respondiendo a todo lo que puede esperarse de ellos. Por ejemplo, Baldomero, héroe y caballero medieval de la historia, habla en un lenguaje culto -que trata de simular el castellano antiguo-, viste armadura y envaina espada, su cometido es velar por la seguridad del reino, y responde a cuestiones de honor, honradez y lealtad; otro ejemplo lo vemos en el elfo Adelfo, cuya condición le obliga a hablar en verso, y aparece caracterizado por su liviandad y agilidad, así como por su actitud leal. Los personajes quedan, por tanto, definidos a partir de unas pautas y códigos de conducta en lo que se refiere a su formas de actuar, hablar, comportarse, fobias, manías y poderes,... que responden a estereotipos, o a la ruptura de estos.

El paisaje imaginario enraíza a la vez en nuestro lugar de infancia real y en los elementos naturales que deseamos y de los que hemos sentido nostalgia. Así pues, el paisaje imaginario concierne por igual, en ciertos casos, a los deseos y las nostalgias del lector, niño o adulto (HELD, 1981: 61).

La localización donde se desarrolla la trama responde también a una cartografía propia de la fantasía épica, siendo esta uno de los elementos que más consistencia aportan a la construcción narrativa del “mundo secundario”, a la que contribuyen, además, las denominaciones específicas de dichos espacios, que por falta de prosaicas descripciones - más propias del género fantástico para adultos-, se apoyan en la relación que guarda lo fantástico con el lenguaje, y la sensibilidad especial que tienen los niños al respecto. Dicha cartografía, aunque lejos de ser específica de este tipo de literatura, recurre a algunos de los lugares más paradigmáticos de la fantasía infantil. Lugares que atraen al niño por los misterios que guardan, y las promesas de aventuras y peligros velados, pero también deseados: el mar, el bosque, la isla, el barco, el templo, el mundo o la guarida subterránea...

La historia se inicia en la taberna del Ogro Gordo, situada en un cruce de caminos que lleva al castillo real, seguida por una presentación de los bajos fondos donde se encuentra la guarida del Gremio de los Ladrones, para a continuación mirar a un palacio y a una corte plagada de héroes y caballeros, gobernados por un rey que precisa ostentar el poder sobre todos. El bosque es otro espacio donde tiene lugar gran parte de la historia, nombrado como el Bosque-Tan-Peligroso-Que-De-Él-No-Vuelve-Nunca-Nadie, lúgubre y tétrico, en contraposición al bosque claro y luminoso, lleno de flores y mariposas que se localiza en la Isla de las Hadas. El barco, como otro elemento recurrente en las historias fantásticas, bautizado como *Calderans I*, naufraga y conduce a los personajes, bien a la morada de las jóvenes sirenas o bien al islote -definido como un pedrusco en medio del mar- que se convierte en el punto de reunión de los personajes en reiteradas ocasiones. Entre otros, aparece también la isla de los Magos Torpes, misteriosa y brumosa, “con mucha vegetación y muchos ruidos extraños” (GALLEGO, 2012), que cuenta con un templo abandonado y en ruinas, protegido por un titán-gigante con muy malas pulgas.

Todos ellos muestran ese estrecho vínculo entre el lenguaje empleado y la naturaleza de los elementos que se nombran, como una guía para facilitar la comprensión y la complejidad de estos relatos de ficción, de especial relevancia cuando van dirigidos a lectores con un bagaje lector limitado. Asimismo, esta relación se extiende también a las denominaciones de los personajes, arrastrando consigo evocaciones de otros, y generando, en muchas ocasiones, respuestas intuitivas de reconocimiento. Tal y como señala GONZÁLEZ DE LA LLANA (2011: 110) *la elección de las palabras y, en particular, de los nombres de los protagonistas juega un papel importante, ya que en los cuentos de hadas tradicionales dichos nombre poseen magia y los personajes muestran sus verdaderas identidades al decir su nombre real* (Tymn, Zahorski y Boyer, 1979: 8-11).

Así pues, por esta escenografía transitan una serie de personajes que traen reminiscencias de muchos de sus predecesores. Ningún autor es ajeno a influencias pasadas, es por ello que, tanto implícita como explícitamente, encontramos a lo largo de todo el texto referencias y detalles que invitan a pensar en conocidos iconos del género fantástico, fáciles de reconocer por un lector adulto, y que son un excelente pretexto lector para hablar de las mismas en las aulas. Dichas referencias hacen que la obra se convierta en un gran hipertexto plagado de numerosos hipotextos que refieren otros personajes, situaciones y escenas presentes en otras obras precedentes.

En primer lugar destaca la influencia indiscutible de la obra de Tolkien. Tal es el caso de *El hobbit*, con el Dragón-de-la-Montaña, Colmillo Feroz, que guarda celosamente en su guarida un inmenso tesoro. Su aparición en escena, y el desarrollo posterior de los hechos, sigue una secuencia similar a la que se produce en el encuentro entre Bilbo y Smaug. Este, además, evocará al que podemos considerar como el dragón de los dragones (“¡por los colmillos de Smaug!”, dirá en un momento de sobresalto). Otra situación análoga se reproduce en el encuentro fortuito con una familia de trolls, muy similar en ambos textos. De *El señor de los anillos*, vemos la compañía de héroes (humano, elfo, enano), la caracterización de los magos, el viaje “épico” o el héroe mítico, entre otras influencias.

Se produce una búsqueda, en forma de viaje, que tantos otros han iniciado antes, y que recuerda a la odisea de Bastián a lo largo del País de Fantasía, al periplo de Dorothy en Oz o al deambular de Alicia en el País de las Maravillas. *La Odisea* de Homero, también aparece referida, no solo por el viaje épico previamente mencionado, sino también por la presencia de las sirenas, que aparecen retratadas como seres caprichosos que encantan con su canto a los supervivientes del naufragio.

Las sirenas se rieron y, de pronto, empezaron a cantar. Y Ratón se olvidó de todo; se sentó sobre el coral y pensó que podría pasarse toda la vida escuchando aquella música tan bonita. Y después no pensó nada más, hasta que la música cesó de pronto porque las sirenas se habían callado.

— ¿Por qué? —lloriqueó Adelfo, que solo quería que volvieran a cantar. Estaba tan confuso que ni se acordó de hablar en verso (GALLEGO, 2012: 143).

Igualmente, el discurrir por el Gremio de los Ladrones, situados en el subsuelo de la ciudad, recuerda a obras del género como *Dragonlance*, juegos de rol, o la más reciente, *Crónicas del mago negro*; y saca a la luz, además, relaciones con la cueva de “Alí babá y los cuarenta ladrones” (“¡Ábrete Sésamo!”) de entre las narraciones orientales que configuran las *Mil y una noches*, así como elementos mitológicos como el ladrón Caco (“¡Por los bigotes de Caco!” dirá el jefe de los ladrones, evocando, en este caso, al ladrón entre los ladrones). Más elementos del escenario mitológico los vemos en el gigante-titán, que a modo de ciclope, protege la isla de los Magos Torpes.

Es posible adivinar también la influencia de *Alicia en el país de las maravillas*, especialmente en el momento en el que los protagonistas llegan al bosque oscuro, totalmente perdidos, o en la caída a través del agujero-madriguera del trasto que conduce a Ratón al subsuelo. Al igual que tiene cabida hablar del islote de *Peter Pan y Wendy*, ya que en ambas obras dos personajes quedan atrapados en medio de la bahía de los indios y son rescatados por animales; en el caso de la obra de Barrie, por un pájaro, y en este caso, por unas focas.

Como no podía ser de otra manera, Ratón, el protagonista, es huérfano y pertenece a una clase social baja, al igual que tantos otros antes, desde *Oliver Twist* de Charles Dickens al más actual *Harry Potter*. Este chico se convierte sin querer en “aprendiz” de mago, mago que solo quiere su ayuda para recuperar sus poderes perdidos y trasvasados. En su condición de niño, actúa de forma temeraria, valiente y desenfadada y muestra un claro desinterés por el poder y el ascenso social, que finalmente consigue, aunque de forma un tanto accidentada. Un protagonista que responde a uno de los prototipos del héroe de la *high fantasy* (GONZÁLEZ DE LA LLANA, 2011): un humano o similar, de origen humilde (plebeyo), que en primer lugar se muestra reacio a iniciar la aventura en la que se ve envuelto, pero que finalmente termina despertando y desarrollando cualidades ocultas. Siguiendo esta caracterización, entra en escena la pequeña y rebelde Lila, coprotagonista de la historia, que recuerda al personaje de Arya Stark en la saga *Canción de hielo y fuego* de G. R. R. Martin. De hecho, aparece descrita como *una chiquilla de unos ocho años, vestida como un chico y con el cabello corto, sucia y desgreñada, que pateaba por liberarse* (GALLEGO, 2012: 28).

Por otro lado, destaca por igual la presencia de dos hechiceros, y la mención de otros miembros del mismo gremio que viajan en escoba, se teletransportan, o vuelan en alfombra. Calderaus, vestido como un cuervo (en lo que después se convertirá), ataviado con sombrero y túnica negra, con no muy buenas intenciones; y Maldeokus, mago de la corte, igual de ávido, salvo que con unos rasgos más afables, viste con una túnica azul de estrellas que recuerda a la caracterización del mago Merlín en su versión Disney. En la relación mago-aprendiz que se entabla entre Calderaus y Ratón, apreciamos la presencia de las *Leyendas artúricas* de T. H. White, a la que habría que unir al loable héroe medieval Baldomero y sus alusiones a los caballeros de la “Tabla Redonda”.

Por último, cabe mencionar los elementos propios de los cuentos clásicos, populares o de hadas, todos ellos habitantes no humanos que pueblan el mundo de las leyendas, cuentos tradicionales, fábulas.... Ejemplos de esto los vemos en la

caracterización que se hace de las criaturas del bosque. Dicho sea de la seta-casa, donde habita un duendecillo particular que orienta a los niños a través del bosque oscuro; o el trasgo, que tal y como se dice de él en el texto *por un par de monedas vendería hasta a su abuela* (GALLEGO, 2012: 106). De forma más detallada, las hadas aparecen definidas como criaturas de escasa altura, con ojos rasgados y alas de libélula, que huyen cuando se las mira, dejando tras de sí un rastro de polvillo dorado en el aire. Caprichosas, con risa aguda y aflautada, presentan un humor cambiante y volátil, cuyo máximo representante es la reina de todas ellas, que muy coqueta y presumida, regenta una roja flor, hermética y cerrada. Las ninfas, entendiéndolas como subespecie de las hadas, aparecen localizadas en un estanque y cuentan con poderes mágicos soporíferos.

3. 1 Elementos comunes a otras obras del género fantástico

NIKOLAJEVA (1988) recoge algunos de los elementos más recurrentes y prototípicos de estas historias. En su disertación, tomada de diferentes fuentes bibliográficas y estudios previos, señala, entre otros: la creación de mundos alternativos, el desplazamiento temporal, el reto o aventura, las batallas épicas entre el bien y el mal; la presencia de seres inanimados y razas no humanas, la existencia de espacios míticos, etc. aunque solo algunos de ellos son específicos del género. Otros, como JEREZ MARTÍNEZ y LÓPEZ VALERO (2013: 143) señalan en una aportación previa algunas de las características que se reiteran en la literatura fantástica y añaden a esta delimitación la presencia de nuevas culturas y razas, a veces con nuevas lenguas, la tecnología medieval o la figura del dios.

Siguiendo estas delimitaciones, señalamos algunos de los elementos comunes que encontramos en *Mago por casualidad*, que permiten establecer nexos con otros componentes propios del género. Por un lado tenemos la presencia del objeto o amuleto mágico, que todos codician y es fuente de todo poder (“el Maldito Pedrusco”), desencadenante del inicio del viaje o aventura y que, aunque asociado a fuerzas oscuras, otorgará los poderes necesarios al protagonista para acabar con el mal.

Many magic objects are thus ambivalent, they may be both good and evil (...). Many fantasies involve a hunt for some magic object where both the dark and the light side participate, since both can use the object for their own end (...): the good need it to destroy the evil, the evil to make themselves still more powerful (NIKOLAJEVA, 1988: 87).

El viaje emprendido a raíz del conflicto inicial obliga a los protagonistas a emprender una búsqueda por reparar el problema planteado. Un viaje que aparece asociado a la evolución psicológica y física de los personajes que en él se ven envueltos, especialmente la que se produce en el protagonista o protagonistas. Estas experiencias finalizan con la resolución pacífica y satisfactoria del problema y la vuelta a la “realidad”, en la que el “héroe” ha sufrido un cambio, ha adquirido virtudes y ha tomado decisiones importantes que lo han obligado a madurar (DAVIS, 2000). Este viaje épico es uno de los

tópicos por excelencia dentro de los cánones clásicos de la fantasía. CAMPBELL (1994: 234) lo dividió, al hablar del mito, en tres etapas: la separación o alejamiento, en la que el protagonista es arrastrado de su hogar hacia un nuevo destino; la iniciación, momento en que se suceden batallas tanto físicas como mentales; y, en último lugar, el regreso del héroe, después del éxito y la resolución del problema, con secuelas que marcan de forma determinante su futuro devenir. Dos ejemplos claros de este viaje los vemos en la odisea de Ulises para llegar a su tierra natal o el viaje de Frodo a lo largo de la Tierra Media.

Asimismo, dicho viaje se inicia con una comitiva formada por dos personajes (niño y cuervo-mago), a la que se irán uniendo paulatinamente más y más individuos hasta formar un variopinto grupo de dispares criaturas, del mismo modo que Dorothy, a lo largo de su recorrido en *El mago de Oz* de Frank Baum, va encontrándose en su camino a una serie de personajes que harán causa común y, por unas razones u otras, pasarán a engrosar la marcha hacia su meta final.

Por otro lado tenemos la figura del héroe, o héroes míticos que, en la obra que analizamos, dejan al descubierto sus debilidades y sus virtudes pasan a ser parodiadas. El caballero Baldomero llora como una niña cuando se le contradice, el elfo olvida sus modales cuando se encuentra solo, y la bravura del enano se ve mermada cuando tienen que enfrentarse a los vaivenes de un barco en medio del océano. De la misma manera, aparece un elemento que rompe con la estética común de estos relatos, la princesa mimada de la corte, pretendida por todos, sueña con ser una heroína, vestirse con una armadura, situarse a la cabeza de las expediciones y cazar dragones. Un prototipo femenino con unos rasgos similares lo vemos en *El Señor de los anillos*, en la figura de Eowyn. No obstante, a diferencia de la obra de Tolkien, en este caso, su actitud es la de una niña consentida, y es ella la que encabeza la persecución ordenada por el rey en pos del mago y la que toma las decisiones que el resto debe obedecer.

Las razas no humanas, entre las que se incluyen todas las ya nombradas, configuran un universo plural, donde conviven de forma pacífica, y suelen poseer sus propios lenguajes ficticios. De hecho, el lenguaje onomatopéyico de los troll recoge expresiones orales fáciles de comprender para el joven lector, ya que suponen una mimesis de expresiones humanas referidas al hambre (*Nñam*), al enfado (*Grrrr*), a la duda (*Mmm*), etc. También, el continuo cambio de roles que se produce entre diferentes razas, fruto de la transmutación o trasvase de un cuerpo a otro, deja ver cambios en el decoro de los personajes y en la forma de comunicarse entre ellos, en función al cuerpo que ocupen, al personaje al que se dirijan y al lugar en que se encuentren. Además, en relación a esto, cabe señalar que estas transfiguraciones, que suelen ser comunes en las obras de este género, se inician mediante un ritual mágico de invocación de poderes del mal, siendo así la magia uno de los elementos que rige las normas de funcionamiento de este mundo ficticio.

Por otro lado, dentro del género fantástico, el subgénero épico es uno de los más explotados, por tanto, es común encontrar obras que sitúan la acción en un contexto pseudo-medieval, característico de la hibridación del género épico-fantástico, propia de

obras de la ya nombrada “alta fantasía”, siempre, por supuesto, desarrolladas en un tiempo indefinido y atemporal para el lector.

[...] la sociedad representada en libros de alta fantasía suele estar basada en el romance medieval: los personajes viven en castillos, el transporte se limita, por tierra, a caballo y, por mar, al barco de vela; la tecnología es parecida a lo que existía en la Europa medieval, exceptuando el caso de la magia y los ideales suelen ser una versión de la tradición artúrica (DAVIS, 2000: 496).

Por último, hemos de señalar que uno de los signos de identidad de esta literatura es la eterna lucha entre los poderes del bien y del mal. Laura Gallego, sin embargo, no entra en esta clara dicotomía y presenta una historia con ausencia de maniqueísmos. Los personajes actúan atendiendo a sus propios intereses, y no hay buenos ni malos claramente diferenciados. El mago que, en un principio, viste y calza como el bueno de la historia, termina corrompido por las ansias de poder, y el que era el “malo” termina siendo engullido –sin contemplaciones–, por otro de los “malos”, el dragón. Cada uno busca su venganza particular, cada uno espera su momento de actuar o escapar. En relación a esto, los niños muestran un desinterés total por el poder o el ascenso social, y lo único que buscan es escabullirse cada vez que el conflicto deja de interesarles, desentendiéndose de los problemas que otros personajes puedan tener y de las consecuencias que esto pueda acarrear en su mundo. Presenta, además, un final “macabro”, que en ningún momento se entiende como tal, pues se escribe sin contemplaciones ni dramatismo.

Todas estas características dan cuenta de lo que supone adentrarse en estos mundos de fantasía, y ayudarán a los nuevos lectores a descubrir un mundo habitado por razas sobrenaturales, acompañados, página tras página, por un toque humorístico. Al mismo tiempo, para un público adolescente o adulto, supondrá el disfrute y encuentro con una lectura más recreativa, que de la mano de estos continuos guiños, le harán retrotraerse a escenas ya vividas en su memoria como lector.

3. 2 La construcción de la identidad a partir del discurso

El diseño paratextual de la obra nos presenta un formato atractivo para los más pequeños, editado en tapa dura y plagada de colores vivos; en cubierta encontramos un anticipo de lo que contiene en su interior: un dragón, dos magos, un niño y un cuervo. El libro cuenta con un gran número de ilustraciones que complementan un texto que prescinde de dilatadas descripciones, y que ayudan a formar una idea sobre las criaturas y situaciones que se van sucediendo a lo largo de la aventura. Asimismo, otro elemento que merece especial atención son las denominaciones de los capítulos, ya que se convierten en una guía de instrucciones para comportarse en el mundo de la magia, es decir, todo aquello que debería o no hacerse en un reino de fantasía. Estos, a su vez, nos dan pistas sobre la personalidad de los personajes (“A los caballeros no les sienta bien que se dude de su palabra”) y nos dejan entrever dónde y cómo van a sucederse los hechos que se

narran en lo sucesivo (“No es recomendable adentrarse en un bosque tétrico y oscuro” o “No escuches el canto de las sirenas”).

En lo que respecta al análisis interno del discurso apreciamos unos elementos estructurales de comienzo, desarrollo y conclusión que siguen unos mismos patrones o pautas en todos los capítulos. Hay pues una trama que comienza con un conflicto inicial, un joven que por una serie de casualidades recibe los poderes de un temido mago oscuro, el viaje que se inicia a continuación, en distintos espacios protagonizados por diferentes personajes, para concluir de forma un tanto atípica, con un final “satisfactorio” tildado con una nota de humor. La mayor parte de los capítulos sigue una misma estructura, formando pequeñas empresas “independientes” dentro del todo del discurso. Esto facilita la familiarización con esta estructura, que ayuda al lector a seguir la historia, a organizar la información que lee, secuenciando lógicamente la construcción narrativa, favoreciendo así el desarrollo de la comprensión lectora y literaria.

El registro utilizado no difiere en gran medida del propio y característico del discurso infantil. Utilizando el modelo que proponen MOYA GUIJARRO y ALBENTOSA HERNÁNDEZ (2007), durante toda la obra, los personajes se mueven en un registro oral, espontáneo, en cuyos diálogos encuentran un campo de acción el humor, los juegos de palabras y la trivialidad de lo absurdo, aumentando la posibilidad de trasgredir la gramática. Dicha estructura dinámica e interactiva no se centra en extensas descripciones de espacios, sino en una breve caracterización física de los personajes y en el diálogo constante que da cuenta de los hechos que se suceden en el contexto comunicativo en que se desarrolla la trama. A esto contribuirán los continuos paralelismos sintácticos, que ayudan a marcar la secuencia temporal y que, en algunos casos, facilitarán el seguimiento cronológico de la historia:

El rey los miró fijamente. La reina los miró fijamente. La princesa los miró fijamente. Los invitados los miraron fijamente. Los criados los miraron fijamente. Hasta el perro los miró fijamente (GALLEGO, 2012: 40-41).

O el siguiente fragmento:

- *¡Ya nunca volveré a ser un mago! –lloriqueó el dragón.*
- *¡Ya nunca volveré a ser un dragón! –berreó el cuervo* (GALLEGO, 2012: 92).

A nivel semántico, apreciamos un vocabulario emocional y actitudinal, plagado de adjetivos descriptivos, intensificadores y enfáticos. Caracterizado por un léxico coloquial (palabras abreviadas, frases hechas, diminutivos, locuciones verbales, emociones expresadas mediante interjecciones y onomatopeyas, etc.) y un lenguaje directo, mediante el continuo uso de vocativos o apelaciones a través de nombres propios, diminutivos, “insultos”... Será en la inmediatez de estos constantes intercambios orales donde se justifiquen las emociones e intenciones de los personajes, que no aparecen descritas, pero sí se dejan ver mediante la presencia de titubeos, vacilaciones, juegos de miradas o repeticiones.

En ocasiones, además, este vocabulario da cuenta de la relación jerárquica de poder o estatus que impera entre personajes, en función por ejemplo de la pertenencia a

una raza, en las que unos se sitúan por encima de otros. Véase el caso del cambio de actitud del dragón, Colmillo-Feroz, cuando pasa a ocupar el cuerpo de un cuervo, o las diferentes consideraciones que se tienen hacia el mago “malo” de la historia en función del rol que ocupe. Otro ejemplo, lo vemos en el caballero y el elfo, procedentes de la más alta alcuernia, que utilizan un registro más cuidado: uno simula el castellano antiguo, otro habla en verso.

Son una constante también en el texto el uso de epítetos y calificativos en los intercambios verbales, especialmente cuando entran en escena las viejas rencillas de los dos magos que aparecen en la obra. Por otro lado, como comentábamos en apartados anteriores, las denominaciones de espacios, personajes y demás elementos se sitúan en el ámbito de lo puramente fantástico que, a modo de etiquetas, esconden en sí la naturaleza de aquello que nombran: el mago Malapata, el gigante Malaspulgas, el Maldito Pedrusco – fuente de todos los problemas-, Manolarga, el jefe de los ladrones, el Bosque-Tan-Peligroso-Que-De-Él-No-Vuelve-Nunca-Nadie o la Isla de los Magos Torpes. Constituyen ayudas que proporciona el discurso para hacer más comprensible la gran cantidad de elementos que pueblan este universo ficticio.

4. Propuesta didáctica para el fomento de la lectura y la escritura creativa a partir del texto de Laura Gallego

Una vez realizado este breve recorrido por los rincones de la fantasía en la literatura infantil y juvenil, y analizado el objeto de estudio, *Mago por casualidad*, anotamos a continuación algunas de las posibilidades didácticas que, desde nuestro punto de vista, ofrece este texto:

En primer lugar, la posibilidad de proponer talleres de escritura creativa partiendo de la selección de fragmentos, en los que entre otras actividades se podría promover la creación de conjuros (inventar el contrahechizo que devuelve a Calderaus a su cuerpo), la invención de nuevos personajes y descripción de sus hábitats o la expansión de la historia a partir de uno de los personajes del relato, entre otros. Además, la estructura del texto permite proponer tareas con diferentes tipos de texto (narración, descripción y diálogo), así como con los diferentes géneros narrativos, ahondando especialmente en las relaciones entre verso y prosa, por los ya nombrados registros idiomáticos que aparecen en el texto. En relación con esto, la abundancia de diálogo permite la recreación y dramatización de escenas después de la lectura, así como la escritura de nuevas secuencias a partir de fragmentos del texto, pudiendo así profundizar más en algunas secuencias.

Hemos seleccionado un fragmento especialmente interesante por cuestiones de género que podría servir para el trabajo con nuestro alumnado. Se trataría de reflexionar sobre el texto en el que la princesa Griselda rompe con los estereotipos asociados tradicionalmente a la mujer y actúa como un caballero:

El rey sintió que tiraban del manto, y miró hacia abajo. Allí estaba su hija, la princesa Griselda, mirándolo con expresión anhelante.

— *¿Puedo, papá? ¿Puedo?*

El rey suspiró.

— *Porfi, porfi, porfi...*

El rey suspiró de nuevo.

— *Está bien, hija. Pero ten cuidado, ¿eh?*

La princesa dio un brinco de alegría y corrió a su cuarto. Se quitó el vestido de princesa y se puso su armadura de caballero. Y es que a Griselda le aburría mucho ser princesa; ella quería vivir aventuras, como los príncipes valientes y los caballeros andantes, y, de hecho, llevaba tiempo entrenándose. Ya era una de las mejores heroínas del reino.

Lo malo de ser heroína es que siempre tenía que rescatar a otras princesas. A ella le hubiera gustado rescatar alguna vez a un príncipe... por si decidía casarse algún día.

Pero, en realidad, su mayor ilusión era matar dragones.

Laura Gallego, *Mago por casualidad*, págs. 46-47.

También resulta de gran interés didáctico la posibilidad de trabajar, a partir de la recopilación de los diferentes personajes y escenarios que se suceden en la trama, la búsqueda, organización y selección de información de determinados pasajes de la obra. Los alumnos, divididos en pequeños grupos, podrían buscar las características de cada una de las razas que se describen en el texto, utilizando para ello una ficha en la que recogerían información relacionada con determinadas categorías: nombres, características físicas y psicológicas, descripción del hábitat natural donde viven, alusiones a personajes conocidos de su especie, miedos y fobias, otros libros donde aparecen estos personajes, imágenes, etc. De modo análogo, se podrían servir de las descripciones y caracterizaciones que aparecen en el texto, de manera que, una vez localizado todo este saber, que podríamos denominar “enciclopédico”, sobre el mundo de la fantasía infantil, este se podría presentar delante del resto del grupo en diferentes formatos (póster digital, presentación en diapositivas, cartulinas...). Después este material se podría volver a redistribuir entre los grupos, y proponer actividades de escritura creativa que vayan desde la redacción de microrrelatos, hasta la dramatización de escenas o la escritura de rimas o pareados, pues no hay que olvidar la capacidad de estos textos para seguir expandiendo sus límites narrativos.

Por otro lado, las similitudes entre *Mago por casualidad* y otros textos propios de la “alta fantasía”, como *El hobbit*, constituyen un pretexto excelente para asociarlos con los fragmentos audiovisuales de su adaptación cinematográfica, o incluso con el texto original. Por ejemplo, el capítulo “El cubil de un dragón no es buen sitio para pasar la noche”, o el capítulo “Si es grande, feo y peludo, y encima huele mal, lo más probable es que se trate de un troll”, pueden ser utilizados como inductores para trabajar diferentes códigos y lenguajes, aunando cine y literatura, así como para plantear actividades del tipo: “A partir del fragmento visionado del encuentro entre Bilbo y Smaug, y leído el capítulo donde los protagonistas, Ratón y Lila, llegan a la guarida del dragón, imagina que los tres personajes se encuentran en la misma escena y redacta cómo se produciría el encuentro, describiendo la apariencia de los personajes y el diálogo que entablarían”.

Estas escenas, además, podrían servir para abrir el debate por el respeto por la naturaleza, las diferencias entre las especies, la convivencia entre razas y la diversidad cultural. Se podría partir de un fragmento o capítulo del libro y construir a partir de él todo un coloquio. Por ejemplo, se podría elaborar a partir del siguiente pasaje:

—*Todo el mundo quiere matarme –dijo el dragón–, porque me como a la gente. Pero los dragones también hemos de vivir, ¿no? Es como si los conejos quisiesen exterminar a todos los lobos del mundo*” (GALLEGO, 2012: 78).

Otro tema de debate que se puede presentar a partir de la obra sería el de la transmutación cuerpo-alma. Así, en el primer y segundo capítulo, podríamos partir de preguntas del tipo: “¿Qué ocurre cuando Ratón irrumpe en la habitación de Sir Guntar?, ¿qué pasa con el mago Calderaus?, ¿se dice qué ocurre con su cuerpo?, ¿dónde queda su mente?, ¿conocéis alguna historia de magos que se transformen en animales u otros objetos?”. De esta manera, podríamos partir de la idea del cuerpo como recipiente, o de la dualidad cuerpo-mente y realizar una búsqueda de este motivo en otras obras clásicas. Todo ello a partir de preguntas que inciten a la reflexión personal y la comprensión lectora.

Este texto, a diferencia de otros propios del género, carece de un mapa que nos ayude a situarnos en este mundo de fantasía. De manera que, una vez concluida la lectura, consideramos interesante construir uno a partir de la historia, ya sea de forma individual o colectiva. Una vez vistos todos los espacios, conocidos todos los personajes, en una cartulina o mural, tendrían que delimitar la forma que tendrá este continente ficticio y añadir todos sus elementos: desde la taberna del Ogro Gordo, hasta la Isla de los Magos Torpes. En cada uno de estos espacios, se podría concretar la realización de diferentes elementos: personajes propios, edificios que se describen, alguna característica que se destaque en el texto... Para facilitar la consecución de esta tarea, sería interesante trabajar o mostrar un ejemplo previo de otras cartografías de escenarios fantásticos, como la de Nunca Jamás, de *Peter Pan*, o Narnia de la saga con el mismo nombre, *Crónicas de Narnia*.

Por último, otra propuesta didáctica podría surgir a partir de los juegos tradicionales que se nombran en reiteradas ocasiones en la obra, tales como el veo-veo o los juegos de cartas. Este tema podría coadyuvar a trabajar la educación para el ocio o la recuperación de prácticas lúdicas tradicionales, convirtiendo al alumno en un investigador al tener que recabar, secuenciar y analizar la información recogida en diversas fuentes.

5. A modo de conclusión...

Tras el análisis realizado, concluimos este estudio señalando algunas de las principales implicaciones que extraemos de lo expuesto hasta ahora. Reafirmamos nuevamente la importancia de los libros de fantasía como una herramienta valiosa para el fomento de la lectura, en el que juega un papel fundamental la selección de textos

atractivos para aquellos que se adentran en estos universos paralelos, productos de la imaginación personal y colectiva.

En primer término, hemos de destacar el poder educativo que se esconde tras los reinos de la fantasía, no solo por ser considerados como un lugar para la lectura de evasión, más próxima a un valor recreativo que estético-artístico, sino también como una nueva forma de realización personal, un medio desde el que plasmar y entender la realidad circundante:

[...] *la existencia y la creación de una forma de lo fantástico que no sea para el niño la oportunidad de una evasión inmovilizadora sino que por el contrario desarrolle su espíritu crítico y le haga reflexionar sobre los problemas de su tiempo* (HELD, 1981: 28).

En el caso analizado, la superación y resolución de conflictos se da a través de la verbalización, del humor y de la imaginación de cada uno de sus personajes. Esto, además, se debería unir al fomento del respeto por las diferencias individuales encontradas en cada uno de los personajes, que van desde la pertenencia a una raza, la distinción del género, las aficiones, las formas que adopta el discurso o la imagen corporal que presenta cada uno de ellos, dejando de lado todo tipo de actitudes sexistas y estereotipadas. Por otro lado, hemos de destacar también que la invención de estos mundos alternativos (“close worlds”), es una fuente de creatividad, producto íntegro de la imaginación de sus autores, con raíces en un mundo pasado y presente que sienta su base en la realidad conocida. En estos mundos la imaginación es el principal instrumento para la construcción de ilusiones, pues en las manos de sus escritores se encierra más magia y poder creativo que en las manos de las criaturas a las que dieron forma.

Asimismo, apreciamos la aceptación de la ambigüedad de las conductas de los personajes y de las reglas intrínsecas que se establecen en el reino fantástico, así como la admisión de unos márgenes mucho más amplios para la ruptura de lo establecido, de las normas, de las actitudes decorosas y de los estereotipos (COLOMER, 2010). A esto se une la equiparación que se produce entre la figura del niño y la del adulto, donde uno no se sitúa por encima del otro, sino que ocupan un mismo escalón social, donde la complicidad y comunicación se produce de igual a igual, tanto dentro como fuera del texto. Concluimos este análisis afirmando que en *Mago por casualidad* nos encontramos con una narración de características propias, que consigue cautivar tanto a un público adulto como infantil, y que constituye un texto adecuado para el fomento de la lectura en las primeras edades a través de la vertiente lúdica que se desprende de la magia y criaturas que se esconden en sus páginas. Con él conseguiríamos lo que MARTOS GARCÍA (2009: 18) consideró como el valor esencial de la fantasía, *el de construir imaginarios, fundar reinos, relacionar razas y seres de todas clases, en suma, ampliar horizontes, porque en ello radica lo que Graciela Montes llama la frontera indómita de la creación*. Nos valdremos así del poder pedagógico de la fantasía para interrogar la realidad, de una manera distinta y alternativa a la tradicional, como una forma sugerente y sugestiva de expandir y jugar con los límites de nuestro mundo.

Referencias bibliográficas

- Bettelheim, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Planeta, Barcelona, 2012.
- Campbell, Joseph. *Los mitos. Su impacto en el mundo actual*, Kairós, Barcelona, 1994.
- Colomer, Teresa. *Literatura infantil y juvenil actual*, Síntesis, Madrid, 2010.
- Colomer, Teresa. La situación: Las dificultades escolares ante la lectura de textos. La vanguardia, documento en línea, 13/02/2005. Consultado en <http://www.andreusotorra.com/cornabou/dossiers/articulos/colomert.html> [20-8-2014].
- Davis, Rocío G. “Mundos paralelos: Un acercamiento a la fantasía en la literatura infantil”, *RILCE*, 16(3), 2000, págs. 491-500.
- Diccionario de la lengua española (DRAE, 2001). Diccionario de la lengua española (22ª ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html> [20-8-2014].
- Ende, Michael. *La historia interminable*, RBA Editores, Barcelona, 1993.
- Gallego, Laura. *Magos por casualidad*, Bruno, Barcelona, 2012.
- González De la Llana, Natalia. “Las estructuras antropológicas de lo imaginario y la *high fantasy*. Análisis de *Memorias de Idhún* de Laura Gallego desde las propuestas teóricas de Gilbert Durant, *AILIJ (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil)*, 9, 2011, págs. 107-120.
- González Salvador, A. “De lo fantástico y de la literatura fantástica”, *Anuario de estudios filológicos*, 7, 1984, págs. 207-226.
- Gramble, Nikki & Yates, Sally. *Exploring Children’s Literature*, SAGE publications, London, 2008.
- Held, Jacqueline. *Los niños y la literatura fantástica. Función y poder de lo imaginario*, Paidós, Barcelona, 1981.
- Jackson, Rosemary. *Fantasy. The literature of subversion*, Routledge, London, 2003.
- Jerez Martínez, Isabel y López Valero, Amando. “Literatura fantástica e identidad juvenil. El mal y la muerte como motivos de búsqueda del adolescente”, *Contextos educativos*, 16, 2000, págs. 141-152.
- Montoya, Víctor. *Literatura infantil. Lenguaje y fantasía*. La hoguera, Bolivia, 2003.
- Moya Guijarro, Arsenio. J.; Albertosa Hernández, José. I. “Estructura y características lingüísticas de las narraciones infantiles: Cuestiones de género y registro”, en *La formación de mediadores para la promoción de la lectura*, P. Cerrillo y S. Yubero (Coords.), Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, 2007, págs. 231-250.
- Martos García, Alberto E. *Introducción al mundo de las sagas*, Universidad de Extremadura, Badajoz, 2009.
- Nikolajeva, Maria. *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children*. Alquimist & Wiksell International, Stokholm, 1988.
- Savater, Fernando. *La infancia recuperada*, Santillana, Madrid, 1976.
- Tolkien, John R.R. “On fairy-stories”. In *Tree and Leaf*, Oxford, George Allen & Unwin, 1969, págs. 3-83.
- Zippes, Jack. *Fairy tales and the art of subversion. The classical genre for children and the process of civilization*, Routledge, New York, 1991.