

Un hechicero lo hizo

Sobre las lógicas narrativas mágicas en la fantasía ficcional

Guadalupe Campos

To be free, after all, is not to be undisciplined.
I should say that the discipline of the
imagination may in fact be the essential
method or technique of both art and science.
—Ursula K. Le Guin. *The Language of the
Night*

Aprendemos muy pronto, en la más temprana infancia, que uno de los atractivos principales de la ficción radica en su posibilidad de dejarnos habitar historias que no se quedan encerradas entre las paredes claustrofóbicas de lo posible. Entendemos con los años (o al menos algunos lo hacemos) que es esta libertad la que permite, eventualmente, imaginar lo que hay más allá, y con un poco de suerte correr esos límites, salir de lo que siempre fue así cuando todo nos repite que no podría ser de otra manera, para cambiar la realidad de vez en cuando.

El más recurrente de los elementos de trama que se usan para ampliar el espectro de lo posible en un mundo ficcional es también uno de los primeros que, como receptores de historias, conocemos: la magia. Nos familiarizamos con pensar en otras realidades y otras reglas de posibilidad escuchando los cuentos tradicionales que parientes amables nos contaron o leyeron para dormir, allá cuando no teníamos acceso al mundo escrito¹. Esta vieja familiaridad con

¹ Alguien que se haya criado en un entorno más dado a las historias de robots que a los

magos, brujas, nigromantes, objetos o animales encantados, poderes, maldiciones y agüeros suele invisibilizar los problemas nada menores que produce dejar entrar la magia en una narración: la complejidad extra que añade un poder sobrenatural al verosímil interno del relato (¿cómo evitar que la magia devenga *deus ex machina*? ¿cómo mantener el equilibrio entre los actantes si uno de ellos posee poderes mágicos? ¿cómo justificar que ciertos conflictos no puedan resolverse sólo con magia y ciertos otros sí?) y, a la vez, la dificultad de actualizar esa magia en un entorno manejable, en el que el lector pueda lograr la inmersión. La falsa impresión de facilidad que confiere el hecho de que mucha literatura infantil y juvenil base su trama en torno a la magia es lo que hace naufragar innúmeras fantasías, desde cuentos infantiles que subestiman a sus lectores hasta elaborados productos culturales con presupuestos millonarios que se confían demasiado en que buenos efectos especiales para representar la maravilla nos harán preguntarnos poco por los bordes deshilvanados de la causalidad mágica.

En este artículo intentaré ordenar y describir cinco de las formas más habituales de equilibrar un sistema de magia en una narración ficcional, y las ventajas y límites que cada uno de estos sistemas ofrece a una narración fantástica.

cuentos de magos bien podría objetar que la ciencia ficción, y sobre todo la ciencia ficción "dura", permite todo esto sin cederle espacio al pensamiento mágico (y acá, en "pensamiento mágico", probablemente se deje ver un gesto de desprecio violento y no exento de temor, como quien acaba de invocar el espectro de los potros de la Inquisición). Cuadra preguntarse hasta qué punto la ficción especulativa que justifica su trama explicando con avances científicos existentes efectos hoy imposibles (o impracticables más allá del nivel subatómico) es diferente de las de un sistema de magia simpática o alquímica: si aquella extrapola la imaginación de una ciencia presente, ésta la de una pasada o inexistente. De allí que muchos relatos de ficción científica de finales del siglo XIX y principios del XX, que exploraron investigaciones eventualmente estériles sobre la naturaleza del espíritu, hoy se lean como fantásticos. No entraré en este debate más allá de esta nota al pie, pero baste decir que por lo menos buena parte de lo aquí dicho sobre los sistemas de magia aplica perfectamente a los sistemas científicos de la otra hermana (la menor, que hoy goza de una reputación de más seria, responsable y menos peligrosa) de la familia de la ficción especulativa.

Sistema 1: la magia liberada a su arbitrio

Quizás la elección por default de la narración mágica consiste en dejar indeterminados los límites de la magia. Potencialmente, en este sistema, casi nada es imposible por medios mágicos (las reglas explícitas, de haberlas, son contadas con los dedos de una mano), y todo se supedita al poder personal de cada mago. Se trata del tipo de entorno mágico más común en los cuentos maravillosos tradicionales, en los relatos artúricos y en los libros de caballerías, pero también podemos encontrarlo en fantasías más recientes como la de *El Señor de los Anillos* o *Harry Potter*, que abrevan de forma bastante directa en esa tradición.



Las ventajas de un entorno mágico como este son obvias e innegables: la libertad estética y narrativa que otorga un mundo en el que, técnicamente, puede pasar cualquier cosa amplía el potencial imaginativo del relato.

Bien modulados, los mundos con magia ilimitada tienen una pregnancia privilegiada en los imaginarios de sus receptores. Si tomamos de Marie-Laure Ryan (2001) la noción de *recentramiento*, según la cual al leer reubicamos nuestra conciencia en la lógica y la enciclopedia de un mundo ficcional, tal vez podamos ensayar una explicación provisional para este fenómeno: recen-

trarse en un mundo ficcional tan despegado del nuestro que ni la lógica ni las leyes de la Naturaleza nos acompañan nos desconecta temporalmente de las restricciones del sentido común y de las muchas maneras en las que nuestra internalización de las expectativas adquiridas se empeña en adaptarnos a él². Tal vez sea ese recentramiento lejos de lo-que-es y lo-que-debe-ser el que permite conectar más fácilmente con lo negado y lo reprimido, y entrar en contacto con nuestro propio deseo de una forma mucho más honesta y directa que la habilitada por un relato sobre, pongamos, un adolescente expulsado del colegio que deambula en invierno por una ciudad hostil, conoce un par de chicas y habla con su hermanita. Prueba de esto puede ser el hecho de que las historias con entorno mágico ilimitado parecen invitar a su audiencia a volver una y otra vez a ellas, en forma de cuento de hadas que se relata montones de veces, del establecimiento de la corte del rey Arturo como matriz de la narración imaginativa occidental desde el medioevo en adelante, de la proliferación renacentista de libros de caballerías (hasta el punto de secarle el seso a algún hidalgo no menos ficcional), del establecimiento de la matriz del mundo de Tolkien (y tal vez en origen de Dunsany) como piedra de toque de la fantasía del siglo XX, juegos de rol y videojuegos de fantasía incluidos, y de la proliferación infinita de fanfics, obras derivadas, eventos de cosplay y representaciones basadas en el mundo de Harry Potter.

Como dice el saber popular sobre la brujería, sin embargo, la magia siempre tiene un precio, y el de un entorno mágico ilimitado necesariamente es bastante alto. En términos ficcionales, sostener un relato de largo aliento en un mundo en el que no hay restricciones a lo posible implica el riesgo constante de incurrir en inconsistencias, o de caer en la tentación del *deus ex machina* constante: después de todo, en un mundo en el que muchos personajes tienen atributos divinos para modificar la realidad, ¿por qué no dejar que siempre estén a mano para deshacer el conflicto con un movimiento de báculo o de varita y un par de palabras raras? Pero un relato que descansa demasiado sobre la magia como medio de resolución de problemas tiene problemas para establecer conflictos que resulten lo suficientemente creíbles como para involucrar emocionalmente al lector³, y para sostener una línea de sucesos que

² Evito adrede hablar de superyó, para no limitar el alcance dentro de los casilleros freudianos, pero por supuesto que alguien con mejor formación psicoanalítica que la mía podría pensarlo en esos términos.

³ Algo de esto puede pensarse desde la estética de la recepción (Jauss, 1982; Iser, 1987) o

resulte medianamente coherente: ¿por qué el mago pudo definir tan fácilmente una batalla, pero sin embargo no pudo ayudar en el momento crítico para ganar la guerra, que terminó dependiendo de la acción de aquel personaje sin poderes que gracias si sabe blandir una espada? ¿Por qué se puede volver al pasado a salvarle la vida a un personaje, pero no a advertir a los padres del protagonista sobre que la muerte viene a buscarlos? ¿Por qué en un mundo en el que los magos manipulan el destino y las fuerzas cósmicas a alguien puede importarle la historia del pobre príncipe huerfanito que hace las veces de héroe?

En un relato breve, como lo son los cuentos de hadas, este tipo de problemas no llegan a resultar disruptivos para la trama: la magia puede ser perfectamente ilimitada y caprichosa, porque de todas maneras todo se ordena alrededor de un único episodio, cuya lógica no necesita coordinarse con la de otros episodios siguientes. En una fantasía de largo aliento, sin embargo, la magia virtualmente ilimitada necesita tener algunos parámetros para no desestabilizar la narración. Los recursos más frecuentes incluyen:

1. El establecimiento de un puñado de reglas que impiden una solución mágica para problemas que hacen a la construcción del mundo o al motor de la trama. Es lo que ocurre con la limitación para regresar a los muertos y para falsificar mágicamente recursos vitales en *Harry Potter*⁴, límite necesario para mantener la tragedia inicial de la muerte de James y Lily y la economía capitalista con base monetaria y desigualdades sociales en la que se desarrollan los personajes del mundo mágico.

2. Una jerarquía de poderes mágicos. Tal vez este sea el más básico y extendido de los recursos: ante conflictos de intereses, si ambas partes interesadas

de enfoques cognitivistas (Bruner, 2004).

⁴ Técnicamente éste es un poder que está reservado a una de las reliquias de la muerte, pero aun así el poder de la piedra no es exactamente el de volver los muertos a la vida, sino el de traerlos a un mundo de los vivos al que ya no pertenecen. Nota aparte merecen los giratiempos: en *Prisionero de Azkaban*, si bien se advierte sobre las paradojas temporales, toda la trama está estructurada en torno a una premisa más semejante a la que guía la primera temporada de *Dark*: si nadie vino a visitarte hoy, quiere decir que en el futuro no elegirás este día para visitarte. Así Harry ve a su yo-futuro intervenir, y cuando llegue a ese punto en el tiempo no cambiará nada, sólo performará la acción que se vio hacer en el pasado. En buena medida el fracaso argumental de *Harry Potter y el legado maldito* radica en tirar esta limitación por la borda, lo que genera huecos de verosímil interno imposibles de llenar.

son capaces de hacer magia, ninguna de las dos puede anular el problema tan fácilmente. Incluso puede combinarse con una jerarquía de poderes, desbalanceada en favor del Mal, que de esa manera puede dejar espacio al heroísmo para los protagonistas. Es lo que ocurre en *El Señor de los Anillos*, donde Gandalf y los elfos no pueden controlar tan fácilmente las amenazas de otro mago poderoso como Saruman, y son fútiles para vencer de forma definitiva en batalla directa a Sauron, que al ser uno de los más antiguos y poderosos entre los maiar tiene demasiados recursos mágicos como para poder vencerlo en ese terreno. Esto permite que, en última instancia, el conflicto se resuelva por la destrucción por medios no-mágicos del Anillo que sostenía el balance de fuerzas en favor de Mordor.

3. Por último, una forma de modulación que cayó en franco desuso después del Iluminismo pero que supo ser muy operativa hasta entonces es la noción de que todo lo que ocurre se ordena, quiera o no, siguiendo los designios de un orden mayor al horizonte concreto en el que opera la magia, sea el Destino como en las *Metamorfosis* de Ovidio o el designio divino en las formas cristianizadas del relato mágico, como los relatos del ciclo artúrico desde Chrétien de Troyes o los libros de caballerías como el *Amadís de Gaula*⁵. Ni un mago escapa de los Hados, y los grandes despliegues de Merlín o Urganda no son sino trucos de feria frente a los designios del Todopoderoso.

Sistema 2: la magia es muy limitada y poco poderosa sobre el mundo concreto

Otro sistema posible, y tanto o más antiguo que el de la magia ilimitada, es el que propone una magia poco poderosa, incapaz de mover los fundamentos del mundo. Así, la magia con la que se encuentran Ulises o Eneas en su deambular no parece tener reglas claras, pero parece incapaz de solucionar los conflictos presentes, que requieren de la astucia de los héroes, dolorosamente humanos

⁵ La idea de que el mundo se ordena aun en sus errores en un Plan divino que excede las acciones de los seres que lo habitan reaparece en la historia de la Creación que narra Tolkien en el *Silmarillion* para su mundo, con la figura de Ilúvatar. Allí incluso llega a decirse que la traición de Melkor no es sino parte necesaria de la melodía cósmica prevista por Eru.

pese a la ayuda eventual de adivinos, pitonisas y dioses⁶ y el encuentro con alguna bruja. A menudo, en este tipo de sistemas mágicos la magia es más una fuente de conflictos y dificultades que de soluciones, inclusive cuando otorga alguna clase de poder a algunos personajes por sobre otros.



Un ejemplo más moderno de este tipo de magia podemos encontrarlo en las *Crónicas Vampíricas* de Anne Rice, donde el progresivo control que va ganando Lestat sobre sus propios poderes muy rara vez excede la esfera de lo estrictamente personal y no consigue resolver los conflictos de los protagonistas⁷. Lo mismo parece pasar, en ese mundo ficcional, con las acciones de la Talamasca, que no son capaces de alterar sustancialmente la realidad. En mundos como este, la magia no es más que otra fuerza de la Naturaleza,

⁶ Merece una nota aparte el poder de los dioses en el panteón grecorromano, que se modula en parte por la propia naturaleza caprichosa y antojadiza de las divinidades y en parte porque los dioses también están sujetos a los designios inamovibles del Destino. Cabe señalar, entre las muchas diferencias estilísticas y estructurales que separan a las épicas homéricas, que mientras en la *Iliada* el modulador principal es el peso del destino, que modula el poder de los dioses, el foco más humano de la *Odisea* permite que lo sobrenatural parezca más limitado en su propia naturaleza, y es posible vencer la magia a fuerza de mera astucia.

⁷ Podría argüirse que esta regla se rompe con *La reina de los condenados*, donde finalmente se liberan fuerzas de mayor alcance.

igual de despreocupada sobre los destinos humanos que las demás, e igual de dada (desde la perspectiva de la breve vida humana) a inclinar la balanza hacia algo parecido a una stasis.

Algo semejante ocurre en *Game of Thrones*, o para el caso la saga de la que derivan las primeras temporadas, *Canción de Hielo y Fuego* de G.R.R. Martin. Allí el control humano sobre las fuerzas mágicas del mundo siempre es problemático, muy a menudo experimental, y el origen de las fuerzas que se blanden, cuando se las consigue manipular, puede parecer inclusive contradictorio: ¿hay una conciencia divina que ordena los destinos? ¿Se trata, en cambio, de un mundo natural con fuerzas muy vagamente conscientes y contradictorias? En todo caso, el poder mágico es siempre limitado, y no es garantía de victoria para las facciones que tienen acceso a él. El alcance de la magia no es todopoderoso, apenas equivale a la posesión de otra tecnología. Si nos atenemos a la resolución final de los conflictos en la serie, los muertos vivos del Rey de la Noche y los dragones de Daenerys son en última instancia ineficaces contra la más vieja de las armas: un filo en la mano de alguien que se acerca demasiado.

Frente a una magia ilimitada, presentar un sistema sobrenatural en el que los elementos mágicos representan un poder no por misterioso menos discreto sobre la realidad de los personajes implica algunas ventajas: no suele ser necesario responder a la pregunta de por qué determinado problema no se solucionó por medios mágicos, básicamente porque está establecido que la magia puede fallar. De hecho, en este esquema se vuelve habitual el recurso al conjuro fallido, en el que un intento de utilizar un hechizo o invocación termina resultando ineficaz o incluso contraproducente para quien lo invoca. Estos son mundos mágicos, sí, pero que no pertenecen a la magia, así que no es necesario modularla con reglas ad hoc para mantener el verosímil: sólo hay una energía más en juego, falible y limitada como las fuerzas de los personajes y la naturaleza.

Sistema 3: la magia existe, pero el control humano sobre ella es muy limitado

Una posibilidad muy cercana a la de tener un sistema de magia limitada es la de correr el límite hacia el control humano sobre ella. Así, aunque potencialmente existan poderes sobrenaturales capaces de mover montañas, si resultan tan humanamente manipulables como los vientos o los ríos, en el nivel humano no se producen desequilibrios: los magos, brujas y otros intermediarios con el otro plano son falibles y no pueden obrar más que prodigios discretos en este, que por ende puede sostener sus conflictos frente a la indiferencia de los poderes más potentes. Es, por ejemplo, la forma que suele tomar la magia en la tragedia griega, donde la intervención de fuerzas sobrenaturales por designio humano se limita a los augures, y la de los dioses es muy limitada⁸, o la del relato maravilloso cristiano, donde la santidad y la oración son los únicos medios para controlar el milagro: en última instancia todo depende de la voluntad divina.

Este sistema presenta una desventaja evidente: plantear un monopolio (o casi) de lo sobrenatural en una fuerza no humana desequilibra el verosímil humano en el que se mueve el resto del relato. No en vano fue este desequilibrio en este sistema de relato sobrenatural el que nos dio el origen del término "*deus ex machina*", la intervención de la divinidad ajena a la lógica del relato que aparece desde algún dispositivo escénico teatral a solucionar un problema narrativo que escapa a la potencia desesperadamente humana de los personajes.

Probablemente esto tenga que ver directamente con el franco desuso en el que esta configuración cayó, en un mundo desencantado con el milagro que ya no gusta tanto de la hagiografía⁹. Y con su supervivencia, claro, en nichos confesionales y ámbitos de publicación asociados a entidades de culto, en las bateas de espiritualidad, en librerías religiosas y en santerías.

⁸ Pensemos en el lugar de lo sobrenatural en *Edipo Rey*.

⁹ O, si lo pensamos en términos de Northrop Frye (1988: 29-38), esta configuración del entorno sobrenatural resulta mucho más operativa en los relatos jeroglíficos y hieráticos que en los demóticos.

Sistema 5, mixto: la magia sólo tiene potencia en un plano

Ya desde relatos folklóricos aparece la posibilidad de que exista otro plano de realidad que no obedece a las normas del mundo real: el país de Jauja, el reino de las hadas o de los Tuatha Dé Danann, la Atlántida o los dominios feéricos o demoníacos tras un límite de agua¹⁰.

La estructura de la magia en estos relatos es, entonces, una que plantea una dualidad: lo sobrenatural es posible, pero pertenece a un plano de la realidad diferente del que habitamos.



En *Rhetorics of Fantasy*, Farah Mendlesohn (2008) planteó dos escenarios posibles para esta configuración: la narración de portal, en donde un protagonista (o grupo de ellos) atraviesan alguna clase de umbral hacia el mundo mágico, y el relato de intrusión, en donde el umbral es transitado en sentido inverso por criaturas ajenas a este mundo. Así, en el primer caso tendríamos relatos como el de las *Crónicas de Narnia*, donde niños humanos pueden visitar diversidad de dimensiones mágicas a través de dispositivos que funcionan como portales (un armario, unos charcos que parecen estar en ninguna parte). O como *La historia interminable* de Michael Ende, donde la metáfora del libro-portal que transporta al lector hacia otro mundo se hace literal.

¹⁰ Debajo de un lago o subiéndose a una barca determinada, como en el *Libro del caballero Zifar*, por ejemplo. Cabe señalar, sobre ese texto medieval, que su heterogeneidad también es visible en la lógica diversa a la que parecen responder los elementos sobrenaturales que lo componen.

En el segundo podríamos incluir relatos como el de *Jumanji*, donde es el otro mundo el que invade este, pero también los relatos clásicos de fantasmas y aparecidos, en los que aquello que atravesó ya el umbral irreversible de la muerte vuelve transformado a atormentar a los vivos.

Existen, sin embargo, relatos híbridos, en los que el umbral puede atravesarse en ambas direcciones: es lo que ocurre con el reciente *La puerta del bosque*, de Melissa Albert, donde una familia escapa de la intrusión de lo sobrenatural hasta que las circunstancias obligan a cruzar el umbral en sentido inverso para buscar una explicación y algún camino de liberación.

Toda la modulación de este sistema se basa en el equilibrio de cuán cerrado o abierto es el umbral, cuánto de la magia puede atravesarlo y si es o no deseable clausurarlo. Los seres sobrenaturales pueden o no conservar el todo o parte de su magia del lado del mundo constituido bajo la norma de lo "real", y los poderes y experiencias de quienes se aventuran al Otro Lado (e incluso el tiempo transcurrido allí) pueden o no mantenerse al atravesar el portal. Y en el reino de las hadas (o su equivalente) la magia puede y suele ser ilimitada, pero también puede obedecer a otro de los sistemas aquí listados, y ser débil, obedecer a una conciencia todopoderosa o tener reglas precisas.

Sistema 6: la magia es muy reglada

Por último, la magia puede estar establecida como una fuerza extra de la naturaleza, y como tal obedecer a normas explícitas y más o menos claras. Los magos o alquimistas en este sistema no pueden hacer cualquier cosa, sino sólo lo que sus habilidades y conocimientos les permiten, dentro de lo establecido como posible en ese mundo, que necesariamente tendrá normas y límites claros y mucho más restringidos que la norma de excepción que rige a mundos mágicos ilimitados¹¹.

¹¹ No contamos, entonces, a la saga de Harry Potter en este esquema porque pese a que la existencia de una escuela de magia da a entender que lo sobrenatural obedece a reglas precisas todo en el relato lo desmiente, y como comentamos antes, menos multiplicar dinero y alimento o revivir a los muertos todo parece, en realidad, posible.



Es el tipo de sistema sobrenatural que encontramos, por ejemplo, en *El nombre del viento*, de Patrick Rothfuss, en donde todo gira en torno a los límites y conocimientos sobre las reglas de la magia. El conocimiento tiene un precio (alto), y la magia implica recursos y riesgos, que modulan el accionar de los personajes.

Un relato con este sistema de magia tiene la ventaja de que permite la variedad estética de la fantasía sin perder ni arriesgar el costado humano de los conflictos. Al fin y al cabo, la posesión o no de habilidades y los problemas que hacen al acceso a técnicas, conocimientos y recursos están en el centro de los conflictos de cualquier relato realista; la magia en este modelo no es un problema adicional para balancear el verosímil.

Otras fantasías, y algunas consideraciones finales

Este artículo se desembaraza, con el mismo desenfado que el clásico *Introducción a la literatura fantástica* de Todorov (2006), del problema de lo sobrenatural en narraciones alegóricas, absurdas, o que juegan desde el plano de lo formal con efectos estéticos o cómicos que generan pasos mágicos o inexplicables en el relato. Sin embargo, las motivaciones son bien diferentes: es evidente que hay un lazo de familia innegable entre los niños que entran a Narnia empujando viejos abrigos en *El león, la bruja y el armario* y la caída por la madriguera del conejo de *Alicia en el país de las maravillas*. También es muy difícil dejar de ver algo de la alegoría platónica de la caverna en el

tránsito de Auri entre el tramado de túneles bajo la universidad de *El Nombre del Viento* y el exterior. Negar la pertinencia del problema de lo fantástico y la fantasía a narraciones que se basan en el sinsentido o la alegoría es intentar tapar el cielo con las manos.

Sin embargo, ese tipo de narraciones tiene la posibilidad de deshacerse del problema del verosímil interno sin siquiera plantearse: no nos preguntamos por la historia y origen de la Liebre de Marzo y su locura: es la encarnación de un giro idiomático y con ello basta¹². El problema del balance entre verosímil interno y sistemas que organicen la posibilidad de los eventos sobrenaturales les es ajeno, y en todo caso pertenecen a otro segmento de la imaginación, uno que no pretende habitar una alternativa de este mundo sino interpelarlo desde las fracturas del lenguaje, o utilizar la analogía como campo para un experimento mental.

Pensar mundos fantásticos y sostener el verosímil de una narración en un entorno que permite la magia requiere preguntarse por la condición humana más allá de nuestras limitaciones de lo posible y lo existente. Ya sea que disfrutemos de las dotes narrativas de un familiar cuentacuentos en la infancia o que leamos durante una larga noche de insomnio, lo sobrenatural pone en cuestión la naturaleza misma de los conflictos humanos e implica renegociar nuestra relación con la frustración y el deseo. ¿Qué sería de nosotros en un entorno que vuelve obsoleto el sentido común? ¿Cuánto de ello pertenece a lo que somos, cuánto a un estado de cosas y cuánto a la materia de nuestras pesadillas? ¿Qué queda de lo que somos al atravesar el espejo, y cuántos de nuestros conflictos terminaríamos por llevarnos en los bolsillos?

Si bien nos formamos y trabajamos en un entorno que tiende a arrojar el manto del tabú a la reflexión sobre la escritura, resulta muy tentador dedicar la última reflexión a lo que implica todo esto desde el lado de la composición de un relato que se pretenda nuevo. Escribir ficción sobrenatural conlleva una dosis no desdeñable de responsabilidad y de riesgo. La primera, porque aun la magia ficcional involucra manipular fuerzas que exceden lo humano y tienen suficiente poder para problematizarlo: el hecho de que no se pueda convertir a ningún príncipe real en sapo no quita que escribir sobre realeza mágicamente

¹² "As mad as a March hare", que literalmente significa "loco como una liebre de marzo", frase que no tiene mucho más sentido literal actual que hablar en castellano de "correr la coneja".

batracia implique pensar lo que somos frente al poder y la apariencia en un ámbito que no tiene la deferencia de darnos servida una solución impuesta por lo posible y el deber ser. Lo segundo, porque acecha la posibilidad de generar un relato inconsistente, de dejarse llevar por los espejismos del deseo, que tienta con respuestas mágicas para cerrar los conflictos narrativos, pero que terminarían por invalidarlos como tales. Atravesar el espejo implica, también, el peligro de perderse del otro lado.

Bibliografía

Bruner, J. S. (2004). *Realidad mental y mundos posibles: los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. López, B. (trad.). Barcelona: Editorial Gedisa.

Doležel, L. (1998). *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Iser, W. (1987). *El acto de leer: teoría del efecto estético*. Gimbernat, J. (trad.) Madrid: Taurus.

Jauss, H. R. (1982). *Aesthetic Experience and Literary Hermeneutics*. Shaw, M. (trad.). Minneapolis: University of Minnesota Press.

Mendlesohn, F. (2008). *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.

Pavel, T. G. (1986). *Fictional Worlds*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Todorov, T. (2006). *Introducción a la literatura fantástica*. Delpy, S. (trad.) Buenos Aires: Paidós.