

CAPÍTULO V

La fantasía y la ficción fantástica. Nuevas Perspectivas: desmontando estereotipos a través de las nuevas prácticas letradas

*Alberto E. Martos García
Universidad de Extremadura, España*

*Estibaliz Barriga Galeano
Universidad de Extremadura, España*

La fantasía a la luz de las neurociencias

Los estudios sobre el cerebro, agrupados en lo que se conoce como *Neurociencias*, ponen el énfasis en los mecanismos por los que nuestro cerebro llega a procesar la información. Tiene una vertiente aplicada de gran interés de cara a los procesos que influyen en el aprendizaje y a la memoria. En efecto, dichas investigaciones están derrumbando barreras y prejuicios, y nos revelan aspectos importantes relacionados con los procesos socio-educativos o a cómo favorecer un ocio más saludable entre los jóvenes. Incluso, a veces, proporcionan sorpresas notables; se ha glosado el tópico de que el “fantasear” es una facultad improductiva, que solo se limita a evadir de la realidad al sujeto, alabándose, en cambio, el mercado y lo utilitario como valores máximos de la sociedad. La “imaginación” ha sido vista como una habilidad más o menos superflua, destinada al “recreo” o “evasión” de la persona y vinculada, pues, a placeres más o menos prescindibles. He aquí que la neurociencia vuelve del revés el tópico cuando ha investigado una curiosa cuestión: a qué se dedica el cerebro cuando no hacemos nada (Raichle 2003, p. 759). Resulta ahora que el fantasear –lo que coloquialmente denominamos “pensar en las musarañas”, dejar volar la imaginación-, todo eso, parecen ser al final manifestaciones importantes e inherentes a lo que se llama el “cerebro suplente”

(Raichle, 2003). El neurocientífico Marcus Raichle, de la Universidad de Washington, ha demostrado que hay especie de "modo por omisión" desconocido, más menos como un juego solitario interno, que el cerebro enciende, en cuanto se entra en un estado de reposo o distracción. Hasta el punto de que la actividad de un cerebro desocupado fantasea sin cesar -sin darse cuenta el sujeto-, y se establece un intenso "trajín" entre todas las áreas del cerebro, que se interrumpe cuando se reanuda una actividad física.

Fantasear no sería, después de todo, ni un lujo ni una banalidad, sino parte esencial del complejo engranaje de nuestro cerebro. Resulta que este *cerebro suplente* no consume menos energía en reposo que el cerebro titular, al contrario; lo cual sólo puede querer decir una cosa: una segunda red neuronal sigue en marcha cuando estamos en reposo, dedicada a interpretar y predecir las demandas del entorno.

La verdad es que ya la literatura lo había intuido de algún modo al convertir el "soñar despierto" en la base de su trabajo. De hecho, el cerebro es capaz de construir "falsos recuerdos", es decir, recuerdos de hechos que nunca ocurrieron pero que por alguna causa han sido articulados de esa manera. Los neurocientíficos como Antonio Damasio lo dicen de forma más prosaica: el cerebro nos engaña, fabula, busca conexiones entre aquellos "espacios en blanco" que hay en nuestra memoria (Klein, 2008).

Narración y juego – en el sentido anglosajón de "explorar"- se convierten, pues, en dos mecanismos fundamentales de todo este engranaje cerebral. Tal vez se pueda decir que el artista o el fabulador popular -extendiendo el concepto a la cultura oral- es siempre un "mentiroso compulsivo", un "fingidor" por naturaleza, sólo que las reglas de la lectura implican un pacto tácito entre texto y lector para aceptar las convenciones del "mundo fingido". Digamos que el creador no simplemente es un "mentiroso o tramposo ocasional", movido por el engaño, sino alguien que aplica una facultad superior, la "imaginación creadora", ya reconocida por los poetas del s.XIX.

El colorario de estas ideas es interesante. Antes a los niños "fantasiosos" se les llevaba al psicólogo o se les menospreciaba, pero ahora sabemos que la fabulación es parte esencial del equipaje cognitivo del sujeto, y que los niños que fantasean desarrollan un entusiasmo por la lectura, la escritura y otras habilidades necesarias para su desarrollo social y cognitivo; en esa medida, tal vez sea un *indicador de talento*, pues las personas de intelecto superior son muy propensas a visualizar, a soñar despiertos, activando el descubrimiento mental de posibilidades insólitas e innovadoras.

Con que las historias, los juegos, las simulaciones, ya no son pérdidas de tiempo sino preparaciones, ni la gente ávida de sagas o historias de fantasía sean simples *frikis* (Redondo, 2013). Tal vez esta gente desocupada muchas veces, en esas situaciones, esté incluso, si hemos de creer a Raichle, resituando su vida sin saberlo, buscando una alternativa, convirtiendo la energía oscura del cerebro en fabulaciones iluminadoras. Sí, en mundos que nos ayuden a resolver los problemas cercanos y que nos den esperanza, en un momento de crisis en que la cultura caduca nos trata de decir cómo gestionar toda esta información del cerebro sólo a través de preconcepciones y consignas, pero no nos enseñar cómo gestionar y solucionar los retos actuales. A raíz de estos nuevos estudios, ya nadie podrá seguir creyendo que la Fantasía es como esa escena de sobremesa ante la televisión en que dormitamos - un ensimismamiento vano-, lo que pasa es que nuestro cerebro pasa a “stand-by”, y aprovecha para tejer y destejer los recuerdos y preocupaciones, y, en su caso, fabricar historias o ensoñaciones, igual que esas abejas de los versos de Antonio Machado.

Por tanto, ahora sabemos que lo más fantástico del ser humano es su cerebro, y que sólo con la educación -es decir, potenciando el cerebro y todas las capacidades del ser humano pilotadas desde él- podemos de verdad cambiar muchas perspectivas y criterios de actuación. Tal vez sea éste el único camino para salir del atolladero, educar en términos creatividad, impulsando la cultura emprendedora y adentrarnos en estos laboratorios de la imaginación. San Agustín utilizaba una expresión aún mejor: "*los palacios de la memoria*", éstos en los que debemos introducir a los jóvenes para que aúnen patrimonio, ciencia e innovación, tecnología y humanidades, informática y literatura -las nuevas síntesis del humanismo posmoderno-, de modo que podamos ganarnos un sitio en el futuro (otro tema de ciencia ficción).

En definitiva, hemos descubierto que lo que llamamos “imaginación” o “fantaseo” (Freud, 1908) es una facultad ligada íntimamente a la memoria, un espacio tan vasto que llamaba San Agustín “los palacios de la memoria”. También sabemos que la imaginación es la facultad de evocar imágenes, y está estrechamente unida a la memoria, que es como el “bosque” donde se hallan depositadas, de tal modo que fantasear, dice la neurociencia, es establecer un diálogo continuo entre nuestro pasado y nuestras expectativas. Los trabajos de Raichle (2006), además, han evidenciado que incluso cuando “desconectamos” se activa una segunda red neuronal. Así que nuestra capacidad de fantasear es innata e instrumental, no podemos dejar de pensar y de (re)pensarnos, aunque no lo queramos, ya que lo que se trata es de “crear conocimiento del mundo”. Es ese mismo enfoque el que preconiza Bortolussi (1985) cuando defiende que la fantasía lo que hace es “domesticar la realidad”, esto es, es como una especie de caja de herramientas

cognitivas que nos permite abordar diversos conflictos y problemas precisamente a través de las peripecias narrativas.

Todas estas perspectivas (desde las neurociencias y la historia de la cultura al estudio de los textos o la literatura infantil) pueden y deben sintetizarse, y es que lo hace a la perfección autores como Daniel Link (1997). Raichle (2003) nos advertía de que solamente el 10% de las sinapsis neuronales parecen transportar información del mundo exterior, de modo que la cantidad de información que viene del exterior es muy pequeña en comparación con todos los otros mecanismos, por eso se dice que la mayor parte de lo que vemos lo construye el cerebro. El profesor Raichle llega a matizar que si bien parte de lo que percibimos proviene de nuestros sentidos, otra parte procede de nuestra propia cabeza, y tal vez sea la parte más grande. Parece ser que esa red por defecto se utiliza para fantasear, para evaluar nuestras acciones, para evocar el pasado y para poder predecir el futuro.

Esta visión viene a complementarse con las teorías de otro neurocientífico, Michael Gazzaniga (2000; 2015), sobre “*el cerebro intérprete*”, elaborada a partir de las observaciones de pacientes a quienes les ha sido separado el funcionamiento de sus dos hemisferios cerebrales. Nuestra autoconciencia y nuestra memoria biográfica serían parte, también, de esta “*urdimbre narrativa*”, el cerebro interpreta, vincula acontecimientos, prevé finalidades. Por tanto, lo que parece dar coherencia a nuestras acciones no es la información exterior en sí sino el conjunto de los mecanismos aplicados a procesarla e interpretarla, incluyendo esta especie de “*teatro de las emociones y los sentimientos*”, en expresión de Antonio Damasio (2006). De hecho, el cerebro es capaz de (auto)engañar(se), de alucinar, de falsear emociones, de crear, como antes señalábamos, falsos recuerdos, es decir, es capaz de actuar como un simulador, y en todo ello juegan un papel importante los sentimientos.

Precisamente, la *cultura letrada* que se atesora en las bibliotecas se asocia con expresar ideas, sentimientos, experiencias, fantasías y sueños. Leer y escribir no son simples herramientas, sino potencialidades que a la vez modelan nuestro cerebro, y eso se aprecia a lo largo de las etapas culturales que van desde el simple uso de la lengua “*vehicular*” a los dominios de la lengua por llamarla así “*autorreflexiva*”, de las prácticas socioculturales que se sirven conscientemente de soportes y lenguajes (desde la tablilla de arcilla al libro, desde la narración lineal al hipertexto) para tratar de dar sentido, de interpretar el “*conocimiento del mundo*”, en ese diálogo continuo entre la información exterior y las (re)construcciones del cerebro sobre dicha realidad.

Si hacemos caso de las teorías de Gazzaniga (2015), el discurso escrito, la propia lectoescritura, es ante todo un discurso interpretativo, donde hipotetizamos,

conjeturamos, deducimos, inferimos, establecemos vínculos entre A y B, es decir, tratamos no con las cosas en sí, sino con sus representaciones.

La *autoconciencia* de que hablamos no impide que, en ese continuo proceso de “repensar” todo, el sujeto -y la colectividad- sea consciente de los mecanismos en juego, es algo que Cervantes pone de evidencia en el Quijote cuando tras el episodio de la cueva de Montesinos y la sarta de “disparates” que cuenta D. Quijote como fruto de su experiencia de “inmersión”, deja al “discreto lector” que juzgue sobre la realidad o fiabilidad de tales “recuerdos”. Es un buen ejemplo, porque Cervantes lo que hace en dicho episodio es integrar una serie de contenidos muy relevantes de la cultura popular y letrada, como son, de un lado, las historias y leyendas sobre grutas y cuevas, y, del otro, el imaginario caballeresco que impregna el pensamiento de D. Quijote y es el “motor” de su conducta. Sin duda, el cerebro del caballero cervantino es ese *teatro de emociones* de que habla el neurocientífico Antonio Damasio (2006), y tal vez sean esos mismos sentimientos irrefrenables los que le hace evocar recuerdos, simular realidades, atribuir intencionalidades (“los malandrines” que le “escamotean” o trastocan la realidad) o bien concatenar sucesos.

La Contrarreforma, por su parte, supuso derribar la idea de que hay un intérprete único y mediador de los textos sagrados, por tanto, favoreció la proliferación de “comunidades interpretativas”, cuya trascendencia fue grande, pues, según Olson (1994), las categorías desarrolladas para leer la Biblia fueron también apropiadas para leer *el libro de la naturaleza*. Según Olson, volverse letrado es compartir un paradigma, una comunidad textual, pertenecer a la cultura escrita es una condición social, al leer y escribir textos *participamos de una comunidad textual*.

El auge de la fantasía como nexo entre la cultura letrada y la cibercultura

La descripción de las nuevas tendencias de los niños y los jóvenes ante la cultura digital en el ámbito de nuestro país (Bringué y Sádaba, 2008) ha revelado ciertos fenómenos muy significativos, tanto en las formas como en los contenidos. Sin duda, el auge de lo que se suele denominar vagamente “fantasía” es parte fundamental de esta fenomenología juvenil, la cual además se expresa por muy distintos conductos y lenguajes. Además, esto sucede en un contexto global donde en los negocios, la ciencia, la tecnología, la sociedad, en todo, se prima la innovación y la creatividad como herramientas fundamentales.

Este auge de los géneros fantásticos, por llamarlo así, se entronca con lo que algunos autores como Verdú (2003) han acuñado el término “capitalismo de ficción” para referirse no sólo a la importancia que cobra el espectáculo y la

industria del entretenimiento en la sociedad actual sino a cómo en ésta la realidad misma se convierte en espectáculo y en ficción animada, ya sea mediante *realitys*, teleseries o sagas de toda índole.

Es verdad que la ficción proporciona dos necesidades básicas que poco tienen que ver con lo artístico en sí: nos ayudan a socializarnos, y también nos ayuda a establecer una identidad social, en la medida en que compartimos unos mismos universos de ficción, es decir, héroes o historias comunes. No es algo solo de los *frikis* modernos, de los fans de series, películas, comics o libros basados en fantasías épicas: este mismo nivel de identificación estaba en la base de las capas populares de todas las épocas, las que seguían por ejemplo las primitivas sagas nórdicas, precisamente porque participaban de una identidad común.

Lo original es que el joven del s.XXI, a diferencia del que oía a los bardos noruegos de la Edad Media cantar una saga, es que suelen ser historias no tomadas de “hazañas locales” sino que se plantean como un universo alternativo – *El Señor de los Anillos*- y que al desvincularse de un lugar y un tiempo cercanos, pueden lo mismo trazar un argumento histórico-legendario que de terror, urbano, de ciencia ficción... Se puede decir que en ambos casos lo tribal, la lucha de un grupo contra otros, es lo recurrente, pero la orientación ha cambiado. Ni son las gestas de los ancestros los referentes ni los valores son ya los mismos, de modo que hay, en la base, un similar patrón épico pero muy actualizado, por ejemplo, como comentaremos, el papel de la mujer ha cambiado sustancialmente, ya no es el “botín” que se disputan dos héroes, como Briseida en “La Ilíada”; al contrario, en muchas sagas fantásticas modernas, la heroína es a menuda la “cazadora”, la que tiene el protagonismo, como le ocurre a Xena y tantas otras.

En la “aldea global” de MacLuhan el componente tribal sigue formando parte no sólo de la cultura de los jóvenes, sino de todas las instancias: clubes de fútbol, pueblos, regiones e incluso países si se toman como un todo, manifiestan estos mismos esquemas épicos, de confrontación, cuando entran en alguna clase de rivalidad. El deporte ritualiza esta rivalidad siempre subyacente entre unos grupos y otros, a veces dentro de una misma localidad. Así que la cultura global y la cultura local se dan la mano en cuanto que potencian lo que estamos llamando “esquemas épicos” generales, pero los actualizan de modo muy diferentes.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han universalizado ciertas historias, en el marco de la cibercultura (Martos García, 2009), tomándolas de distintas fuentes, como el cine, la literatura o el folklore, como en *La Guerra de las Galaxias* o el *Rey Arturo*-, y es normal que en este “menú” se crucen influencias de muy distintos niveles. Por ejemplo, el terror en general, o lo que últimamente se conoce como moda “gótica” se alimenta también de folklore, mitología, literatura, cine y de otras fuentes. El horror ancestral, los monstruos, los fantasmas o las

ánimas, todo eso queda “remezclado” o hibridado dentro de un universo de ficción construido para el espectáculo. Todo se junta en esta moderna cultura-mosaico (Moles, 2012), que el gran escritor español Gómez de la Serna definió muy bien: el mundo de la bagatela y del “kitsch”.

Aparentemente, este auge de la fantasía encubre un comportamiento mitómano propio de los jóvenes, lo cual ha tenido mucho que ver con el movimiento fan, que se quiere relacionar con los movimientos juveniles surgidos en torno a Elvis Presley y a los Beatles, pero que en realidad ha tenido mucho más que ver con el desarrollo del cine y la televisión, los auténticos impulsores de las modas juveniles audiovisuales.

En realidad la palabra griega *phantasía* y fan 'aparición' e 'imaginación' parten de la misma raíz es el importantísimo verbo griego (*phaíno*) 'aparecer, mostrar(se), manifestar(se)', brillar, origen de numerosas voces en griego y en castellano como fenómeno, fantasma, fantasía, fanum. “Fanum” equivale a santuario, lugar de revelación, de iluminación (no es propiamente el edificio, eso es *templum*, sino todo el lugar), porque tiene que ver con la luz (fanal: farol) y de ahí “fanaticus, el cuidador de ese lugar sagrado, que se mostraba particularmente exaltado e inspirado. Y de “fanaticus” la contracción es fan, que empieza a usarse con este mismo sentido desde los admiradores de Presley los Beatles. Así pues, todas estas nociones están emparentadas etimológicamente y tienen un origen religioso, pues lo que subraya en el “fan-ático” es el aspecto intelectual, sino esa actitud de entrega, de entusiasmo. Por su parte, el término saga es nórdico y tiene que ver con narrar en general, y el término *fan fiction* es anglicismo, en cuyo lugar podríamos usar más propiamente “ficción-manía”. El idioma inglés no aporta nada a este significado, simplemente calca estos términos y significaciones, pero el resultado, para la mayoría de la gente, es que parece un término anglófono, reciente y aplicado a adolescentes, cuando la realidad es que es un término ancestral y de origen claramente religioso, por ejemplo, si “fanum” es el lugar sagrado y “fanaticus” quien lo cuida, “profano” es todo lo que está delante, lo que queda fuera. Y, claro, fan es también, por lo que acabamos de decir, un “iluminado”, alguien que recibe “la luz” y que la comparte en un grupo, que se opone, por tanto, a los que no, a los “profanos” (que es lo mismo que decimos cuando argumentamos que alguien es “profano en la materia”).

Este énfasis en lo etimológico aporta, además, otras dos virtudes: nos subraya la relación del fan con la fantasía y del fan con el comportamiento emocional, compulsivo incluso, propio del devoto, y, por tanto, nos hace menos incomprensible y extravagante el fenómeno, y nos lo ubica donde están este tipo de manifestaciones religiosas: en la cultura popular (Martos García, 2009).

Vemos, en resumidas cuentas, cómo todos estos conceptos se relacionan. Los ídolos, los personajes o los líderes que supuestamente interesan a los jóvenes representan a menudo iconos juveniles sólo entendibles desde la diversidad y la fragmentación que estamos describiendo. Lo mismo que explica los fans patológicos, como Mark David Chapman, que asesinó a John Lennon después de pedirle un autógrafo. El llamado síndrome de admiración al ídolo se corresponde también con una necesidad de cohesión del grupo, de la “hermandad”, que siempre requiere “guías” y una estratificación de los niveles. El sociograma de estas relaciones sería, pues, complejo, no es sólo el líder de una parte y todos los demás de otra, hay otros niveles intermedios; es lo que vemos a propósito de los clubes de fans, de los animadores y *webmasters*, y de todo un conjunto de lo que podríamos llamar “mediadores” (Martos García, 2011).

De todo ello se aprovecha el llamado capitalismo de ficción (Verdú, 2003), quien ha descubierto el poder del entretenimiento no sólo como “anestésico” sino como auténtica máquina de producir identidades y de crear vínculos entre la ideología dominante y los sectores más desfavorecidos. Máxime cuando estos repertorios de historias que idolatran los fans (en forma de libros, comics, filmes, series de televisión, juegos de rol, etc.) pueden llegar a construir mundos alternativos, en absoluto críticos con la realidad imperante. Es decir, cuando la imaginación y la fantasía no “revierten” sobre la realidad próxima sino que alejan de ella y se convierten en una industria de evasión que adormece, da beneficios y no molesta a nadie.

Sin embargo, toda esta cultura del fan, de las sagas, de los *fanfics*, juegos, etc. no es un simple pasatiempo ni una excentricidad. De hecho, está suponiendo una auténtica revolución que está desplazando a los medios “masivos” de comunicación e instaurando una nueva realidad, la fragmentación de las audiencias y la emergencia del único medio que de verdad crece en su uso, Internet, muy por delante de los libros, la TV, el cine, etc.

Los escritores fantásticos, en la estela de Tolkien

Curiosamente, no se ha insistido demasiado en la poética del autor de “El Señor de los Anillos”, y que a fin de cuentas sustenta su obra, pues hay en él también un trabajo de reflexión sobre la tarea creativa del escritor que se plasmó en su ensayo “Sobre los cuentos de hadas” y otras pequeñas piezas.

Tanto Tolkien como el grupo literario de los *Inklings* aportaron elementos interesantes, que trataron de delimitar estos nuevos “territorios de la imaginación”. El escritor, en particular, lo expresó muy bien con su teoría de la *subcreación* (Tolkien, 1994), al subrayar que cada persona es capaz de crear un universo

alternativo, réplica y parábola a su vez del mundo “real”. Así pues, propio Tolkien hablaba de la “subcreación” como la facultad que tiene el narrador para forjar mundos completos que sirvan no sólo de fondo a las historias, sino que ellos mismos la conformen y la “contengan”, como ocurre con la Tierra Media y la Guerra del Anillo.

La narrativa realista no podía concebir un “contenedor” o fondo para sus historias que no fuera la misma realidad, fiel a la poética aristotélica de que la creación es “mímesis de una praxis”, imitación de la realidad. Sin embargo, los avances neurocientíficos que hemos venido comentando nos orientan más bien hacia la faceta del cerebro como “constructor de imágenes” que no se supeditan a la información que nos viene del exterior. Al contrario, todos los mecanismos de *fantaseo* que antes comentamos subrayan cómo el cerebro establece un diálogo continuo entre el pasado, la evocación de nuestros recuerdos, y el futuro, las expectativas. Por eso imaginación y memoria están estrechamente unidas. Por eso la saga de Tolkien y tantas otras que han seguido sus pasos no serían nada sin las mitologías que le subyacen y que el autor no inventó, ya estaban ahí.

No es de extrañar, por tanto, que las Sagas modernas se hayan inclinado cada vez más hacia mundos tipo “High Fantasy” (es decir, mundos donde los hombres conviven con dragones y otros seres mitológicos, en continentes o universos totalmente inventados) a medida que se “achicaban” los espacios ignotos, gracias a la Ciencia o las exploraciones geográficas. Verne o London todavía podían fantasear con “viajes extraordinarios” al Polo o a lugares recónditos de la Tierra; la ciencia ficción moderna llevó la frontera más lejos, a la exploración espacial.

Hoy sabemos, aplicando la teoría de la subcreación de Tolkien (1994), que las realidades alternativas son construcciones poéticas, urdidas en esos márgenes que existe entre lo cotidiano, los sueños, la utopía, la tradición... y que por tanto, como el mito, tienen un carácter ejemplarizante, modélico. Por eso todo lo que pasa en “El Señor de los Anillos” se ha interpretado en clave cristiana, y lo que Tolkien llama la “eucatástrofe”⁶⁸ halla su equivalente en el sacrificio y redención de los héroes épicos clásicos.

Fabulación, estereotipos y posverdad

García Landa (2011) habla del “hombre que hace historias” como definidor de la genuina naturaleza humana, y Molino (2003) acuña el concepto de “homo fabulator”. En ambos casos se presta atención especial a la importancia de la narración en la gestación de la cultura y del ser mismo humano.

⁶⁸ *Eucatástrofe* lo concibe Tolkien como la inversión de un final anunciado y previsible, el “vuelco” de una situación calamitosa, gracias a un hecho milagroso, tal como resulta en “El Señor de los Anillos” merced al esfuerzo épico de Frodo y los suyos.

Podemos añadir que más que "homo fabulator" deberíamos hablar de "homo con-fabulator", es decir, que fabula o crea historias, y que o bien las hace (García Landa) o las cuenta (Molino), pero que en todo lo hace no para sí sino en conjunción con otros, o para otros. La peculiaridad, como bien remarca García Landa (2011), es que otros animales pueden ensayar diversos tipos de lenguaje frente "a lo que tienen delante", pero ninguno en relación a lo que está ausente.

Probablemente, la hora primitiva de hace unos 50.000 años, según Harari (2016), impulsó el desarrollo cognitivo en base a estos dos mecanismos: el chisme, el comentario de lo cercano o inmediato, y la (auto)narración, el contar experiencias de boca en boca mediante el acceso a un código elaborado de signos y símbolos. Además, la hermenéutica analógica (Beuchot, 2008) nos enseña los mecanismos de generación del pensamiento simbólico, y las bases de lo que sería una "lectura sutil", base en realidad de lo que se ha entendido como *literacidad crítica*. Como bien vemos en la arqueología de las cuevas con pinturas prehistóricas, un dibujo de un bisonte se generó probablemente como parte de un complejo técnico-estético-mágico, en alusión a una experiencia(s) de caza de la que había que hacer partícipe al grupo y en aras a producir una performatividad, esto es, un impacto o efecto para inducir a la acción o la imitación.

De esta misma acción performativa se deriva la acepción peyorativa de "con-fabular", instigar, conspirar para conseguir algo (Martos García y Martos Núñez, 2016). La ciudadanía cultural pasa hoy por la capacidad de desmontar los estereotipos derivados de una con-fabulación que genera posverdades, *fake-news*, clisés, y lo que podríamos llamar *fake-ideas*, que ya no son cuestionadas por las formas clásicas de la controversia académica (como el ensayo) sino por prácticas nuevas, como *twitter*, *blogs*, etc. Se conforman así nuevos discursos analizados a la luz de estas nuevas perspectivas.

A modo de conclusión

La Fantasía, pues, no debe confundirse con lo "fantasioso", forma peyorativa, ni con los sueños, sino con la elaboración artística por ejemplo de un contador de cuentos, capaz de introducirnos en una "subcreación", a veces más "viva" que la propia realidad, tal como le pareciera a D. Quijote de la Mancha.

El éxito de las sagas modernas están en que plasman esos mundos alternativos o *paracosmos* (García Rivera, 2006) en base a las acciones memorables de un(os) héroe(s), que se sitúan en un mundo localizado, el cual puede ser real o imaginario, lo importante es que la *magia de la narración* les otorgue credibilidad ante el lector.

En particular, siguiendo la idea de M. Ende en "La Historia Interminable" debemos rechazar la fantasía usada –o sobreexplotada más bien- como mascarón de proa de

una mercantilización de la cultura, multiplicada no sólo ya en diversos lenguajes y formatos –libros, cine, video, anime, etc.- sino en multitud de objetos y de reclamos banales, yogures, pegatinas, etc.

La Fantasía que no se restringe a estos usos, la fantasía de calidad, que hace preguntas y asombra nuestras percepciones comunes, lo que hace es diseñar mundos paralelos. Y lo hace a través de la imaginación creadora, que son herramientas con que el “fabulador” dialoga con el mundo real.

Lo rubrica el propio Tolkien: “Lo que en verdad sucede es que el inventor de cuentos demuestra ser un atinado “sub-creador”. Construye un Mundo Secundario en el que tu mente puede entrar. Dentro de él, lo que se relata es “verdad”: está en consonancia con las leyes de ese mundo. Crees en él, pues, mientras estás, por así decirlo, dentro de él. Cuando surge la incredulidad, el hechizo se quiebra; ha fallado la magia, o más bien el arte”.

REFERENCIAS

- Beuchot, M. (2000). *Tratado de hermenéutica analógica: hacia un nuevo modelo de interpretación*. México: UNAM.
- Bortolussi, M. (1985) *Análisis teórico del cuento infantil*. Madrid: Alhambra.
- Bringué, X. y Sádaba, Ch. (2009). *La generación interactiva en España*. Madrid: Ariel y Fundación Telefónica.
- Cohen, D. y Mackeith, S. (1991) *El desarrollo de la imaginación: Los mundos privados de la infancia*. Londres: Routledge
- Damasio, A. (2006) *El error de Descartes: la emoción, la razón y el cerebro humano*. Barcelona: Editorial Crítica.
- Freud, S. (1908). *El creador literario y el fantaseo*. Obras completas, 9, 123-135.
- García Landa, J.A. (2011) Narrating narrating: Twisting the twice-told tale. *Theorizing Narrativity*, 12, 419.
- García Rivera, G. (2004): “Paracosmos: las regiones de la imaginación (los mundos imaginarios en los géneros de Fantasía, Ciencia Ficción y Horror: nuevos conceptos y métodos), en *Primeras noticias. Revista de literatura*, Nº. 207.
- Gazzaniga, M. (2000). *The new cognitive neurosciences*. MIT press.

- Gazzaniga, M. S. (2015). *Tales from both sides of the brain: A life in neuroscience*. Ecco/HarperCollins Publishers.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Klein, I. (2008). *La ficción de la memoria: la narración de historias de vida*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Link, D. D. (1997). Literaturas comparadas, estudios culturales y análisis textual: por una pedagogía, *Filología*, 1-2, 5-14.
- Martos García, A. E. (2008): "El poder de la con-fabulación Narración colectiva, fan fiction y cultura popular", en *Espéculo*, 2008, nº 4, versión digital en http://www.ucm.es/info/especulo/m_amo/amo_4.html
- Martos García, A. E. (2009). Introducción al mundo de las sagas. *Puertas a la lectura*, (6), 1-243.
- Martos García, A. (2009). "Tecnologías de la palabra en la era digital: de la cultura letrada a la cibercultura". *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC* 8 /2 (2009): 15-37.
- Martos García, A. (2011). "Los jóvenes ante las pantallas: nuevos contenidos y nuevos lenguajes para la educación literaria". *Revista Currículum* 24 (2011): 11-28.
- Martos García, A. y Martos Núñez, E. (2016). La perspectiva performativa en las ciencias sociales y en las prácticas alfabetizadoras de educación ambiental, literaria y patrimonial. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 5(1), 10-40.
- Moles, A. A. (2012). *Sociodinamica della cultura*. Roma: Armando Editore.
- Molino J., Lafhail-Molino R. (2003). *Homo fabulator, théorie et analyse du récit*, Paris: Lemeas/Actes Sud.
- Olson, D. (1994). *El mundo sobre el papel. El impacto de la escritura y la lectura en la estructura del conocimiento*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Raichle, M (2003). Social Neuroscience: A Roll for Brain Imaging. *Political Psychology* 24:759-764.
- Raichle, M. E. (2006). 15 Social Neuroscience: A Perspective. *people thinking about thinking people*, 287.

Redondo, M. M. (2013). Un mundo de frikis: análisis de la cultura digital de la comunidad de usuarios universo Star Wars. In *Educación mediática y competencia digital: ludoliteracy, creación colectiva y aprendizajes* (pp. 152-164).

Tolkien, J. R. R. (1994). Sobre los cuentos de hadas. *Árbol y hoja*, 43-44.

Verdú, V. (2003). *El estilo del mundo: la vida en el capitalismo de ficción*. Madrid: Anagrama.

