

- Townsend, John Rowe. 1987. *Written for Children: An Outline of English Language Children's Literature*. Londres: Penguin.
- Vázquez, Celia. 2004. "La soledad de la magia de E. Nesbit y cien años de traducción" en Pascua, Isabel. (ed). *Traducción y Literatura Infantil*. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas.

SIGNIFICADO SIMBÓLICO-MÁGICO DE LA PALABRA EN LA OBRA FANTÁSTICA DE C.S. LEWIS

Marta García de la Puerta
Universidad de Vigo
mpuerta@uvigo.es

Resumen

Uno de los aspectos que más llaman la atención en el análisis de la *Trilogía Cósmica* y de las *Crónicas de Narnia* de C.S. Lewis es el importante papel que en ambas obras adquieren aspectos relacionados tanto con el lenguaje como con el uso de la palabra para unos fines concretos. Uno de los modos de reforzar la verosimilitud de la narración en la primera es la atribución de distintos idiomas a las distintas razas que habitan los planetas de Malacandra y Perelandra. Pero, además, el lenguaje constituye un elemento común a partir del cual Lewis deja traslucir sus reflexiones acerca de algunos temas de la más diversa índole: desde la fantasía de un filólogo, en el hallazgo de una herramienta que haga posible el descubrimiento de un código universal de comunicación, hasta aspectos que atañen también a la moral, como el empleo del lenguaje como instrumento de persuasión y la incomunicación que conlleva la degradación del lenguaje cuando éste es utilizado por las fuerzas del mal. En cuanto a las *Crónicas de Narnia*, comprobamos la adecuación del lenguaje, de los recursos de estilo y de los elementos narrativos relacionados con la palabra a lo que cabría esperar de una obra narrativa próxima al cuento de hadas y la literatura "infantil".

Palabras clave: C.S. Lewis, fantasía, significado simbólico-mágico del lenguaje.

Abstract

One of the most remarkable features when studying C.S. Lewis' *Cosmic Trilogy* and *The Chronicles of Narnia*, is the important role played by language-related aspects in both works and the use of words in particular for specific purposes. In the *Cosmic Trilogy*, one way of reinforcing the credibility of the narration is by giving the different races that inhabit the planets –Malacandra and Perelandra– different languages. However, language is also a common element through which Lewis reveals his thoughts on matters of varied nature: from a philologist's fantasy finding a tool to discover a universal code of communication, to themes relating to moral issues, such as how language is used as an instrument of persuasion and the incommunication brought about by its being degraded when used by the forces of evil. In the *Chronicles of Narnia*, we observe how language, stylistic resources and narrative elements are adapted to what one would expect from narrative work approaching a fairy tale and children's literature.

Key words: C.S. Lewis, fantasy, symbolic-magical meaning of words.



No debe extrañarnos el hecho de que Lewis concediera gran importancia al uso de la lengua y al valor de las palabras en su obra de ficción. Él mismo, en una de las cartas que dirigió a Arthur Greeves, reconocía la atracción que la sonoridad de la palabra podía llegar a ejercer en ocasiones sobre él: "Isn't it funny the way some combinations of words can give you –almost apart from their meaning –a thrill like music? It is because I know that you can feel this magic of words" (*TST*, 96)¹.

Este interés quedó plasmado también en parte de su obra académica. Algunos de sus estudios críticos fueron reunidos precisamente bajo el título *Studies in Words*, donde Lewis manifiesta lo siguiente: "I am sometimes told that there are people who want a study of literature wholly free from philology; that is, from the love and knowledge of words. Perhaps no such people exist. If they do, they are either crying for the moon or else resolving on a lifetime of

¹ Se mencionan en cursiva las referencias bibliográficas correspondientes a la obra primaria del autor objeto de este trabajo.

persistent and carefully guarded delusion" (*SIW*, 3). Y, algo más adelante, afirma que "It is well we should become aware of what we are doing when we speak, of the ancient, fragile, and (well used) immensely potent instruments that words are" (*SIW*, 6).

En *Out of the Silent Planet* se da a conocer al lector que Ransom, el personaje central, es filólogo. Gracias a ello se dará cuenta rápidamente de que los *hrossa*, esas criaturas extrañas de Malacandra con aspecto externo de animales peludos, se expresan por medio de una lengua: "The creature was *talking*. It had a language" (*OSP*, 47). El profundo interés que despierta en Ransom este descubrimiento le llevará a aprender el *Surnibur* con relativa facilidad. Pero, sobre todo, le hará soñar con la posibilidad de resolver, a partir del conocimiento de una lengua no-terrestre, uno de esos enigmas que en el transcurso de los siglos han intentado responder muchos estudiosos acerca del origen del lenguaje. Es decir, con la posibilidad de encontrar una raíz universal no sólo ahora de las lenguas de su planeta, sino de cualquier lengua posible en cualquier mundo posible habitado por seres racionales. En última instancia, puestos a soñar, un hallazgo éste que haría posible la comunicación entre cualquier habitante del universo.

If you are not yourself a philologist, I am afraid you must take on trust the prodigious emotional consequences of this realisation in Ransom's mind. A new world he had already seen –but a new, an extra-terrestrial, a non-human language was a different matter. (...) The love of knowledge is a kind of madness. In the fraction of a second which it took Ransom to decide that the creature was really talking, and while he knew that he might be facing instant death, his imagination has leaped over every fear and hope and probability of his situation to follow the dazzling project of making a Malacandrian grammar. (...) And what might one not discover from the speech of a non-human race? The very form of language itself, the principle behind all possible languages, might fall into his hands (*OSP*, 47).

Ransom, que sueña con el hallazgo de un patrón universal para cualquier lengua posible, pronto descubre que esa posibilidad está más a su alcance de lo que habría nunca sospechado, pero no necesariamente a través del *surnibur*, sino gracias al conocimiento de una lengua anterior. Se trata del Antiguo

Idioma Solar (también llamado *Hlab-Eribol-ef-Crodi* o the Great Tongue), “the language spoken before the Fall and beyond the Moon (...) and the meanings (...) truly inherent in them as the shape of the great Sun is inherent in the little waterdrop. (...) Language herself, as she first sprang at Maleldil’s bidding out of the molten quicksilver of the star called Mercury on Earth, but Viltribia in Deep Heaven” (*THS*, 587).

En el mismo sentido, aunque en dirección contraria, encontraremos en *Perelandra* alusiones al problema que trae consigo la expresión de las emociones o la descripción de los sucesos a través de una lengua concreta, aunque sea el idioma materno. Tanto Ransom, protagonista del relato, como el narrador Lewis² ponen de manifiesto esta frustración, la impotencia para expresar sus experiencias. A lo largo de toda la obra se repiten expresiones del tipo: “One can’t put the difference into words” (*P*, 150); “but with a reluctance and a difficulty I can hardly put into words” (*P*, 153); “but it had two other characteristics which are less easy to grasp (...) but no efforts of my memory can conjure up the faintest image of what that colour was” (*P*, 157-8); “(...) it is words that are vague. The reason why the thing can’t be expressed is that it’s too *definite* for language” (*P*, 171); “words are slow” (*P*, 175). Ambos parecen pugnar con las limitaciones que encuentran en su idioma como místicos a quienes faltase vocabulario para expresar sus experiencias y se vieran obligados a emplear constantemente la metáfora, la paradoja o el símil: “I try blue, and gold, and violet, and red, but none of them will fit” (*P*, 158); “Opposites met in her and were fused in a fashion for which we [human beings] have no images. One way of putting it would be to say that neither our sacred nor our profane art could make her portrait” (*P*, 200); “gaiety and gravity together, a splendour as of martyrdom yet with no pain in it at all, seemed to pour from her countenance. Yet when she spoke her words were a disappointment” (*P*, 204).

Como dos caras de la misma moneda, Lewis expresa, por un lado, la fascinación por la posibilidad de un lenguaje universal y, por otro, deja entrever que la posibilidad de expresar sin ambigüedades las experiencias precisa de algo distinto de las palabras.

² Recordemos que en esta obra Lewis se presenta como aquel a quien Ransom encomienda la redacción (como si de una ficción se tratase) de lo acaecido a éste en su viaje a Malacandra, sirviéndose para ello de las anotaciones del propio Ransom.

Una de las características más perceptibles de la *Trilogía Cósmica* es su dualismo, siempre presente mediante dos principios irreconciliables, que podemos definir como el de la Luz, por un lado, frente al de las tinieblas, por otro, y que pone de manifiesto el mito ancestral de la lucha del Bien contra el Mal. Este contraste pertinaz se advierte en la descripción de los espacios en los que se desarrollan los acontecimientos, así como en la de las criaturas que pueblan los mundos habitados que aparecen en estos relatos. Pero también está marcado en elementos como el lenguaje o incluso la música, a través de los cuales se puede adivinar sin excesivas dificultades quién y qué está de un lado u otro de la marca divisoria. La afirmación de Fernando Savater a propósito de *The Lord of the Rings* de J.R.R. Tolkien puede muy bien hacerse extensiva a la obra de Lewis: “la condición ética lo impregna todo y los olores, las espadas o las montañas son en primer término buenas o malas; han tomado partido moral del mismo modo que las personas” (Savater 1986, 141). Esta peculiaridad se advierte también en la elección de los nombres propios. Tanto la grafía como, en ocasiones, su sonoridad, tienen relación directa con aspectos del carácter de sus poseedores. Así, en Malacandra, los *seroni* o la “intelligentsia” del planeta “have big-sounding names like Augray and Arkal and Belmo and Falmay” (*OSP*, 102). Los *hrossa*, sin embargo, que son unas criaturas de aspecto muy parecido a las focas, y en cierto modo más primitivas, más apegadas a la tierra y dotadas de ciertos rasgos más propios de un animal que de un ser racional, “have furry names like Hnoh and Hnihi and Hyoï and Hlithnahi” (*OSP*, 102). En cuanto al origen de la palabra “hrossa”, Sammons reflexiona acerca de ello apoyándose en un muy aclaratorio comentario del propio Lewis: “Hross means horse in Old Norse. Lewis says he got the word from the root of Walruss (whale-horse), rosmarine (in Spenser), and possibly horshwael (horse-whale) in K. Aelfred’s version of Orosius” (M. Sammons 1980, 161). En *That Hideous Strength*, los nombres propios de los miembros de la llamada “compañía” o hermandad de St Anne’s contrastan claramente con los de los habitantes de Belbury. Nombres como Elwin Ransom, Grace, Ivy Maggs —que se asocian a la idea de redención, espiritualidad o a la imagen de la naturaleza— se diferencian de otros nombres como Feverstone, Straik, Hardcastle, Steele o Augustus Frost, entre otros, que sugieren todo lo contrario: maldad, frialdad y dureza. Vale la pena detenerse algo más en el nombre del personaje principal de la *Trilogía Cósmica*. En un interesante pasaje de *Perelandra*, una voz le dice a Ransom lo siguiente: “It is not for

nothing that you are named Ransom" (P, 277). En efecto, la elección de este nombre no es en absoluto fortuita. Y a Ransom, como al lector, no pasa desapercibida la transparente relación del nombre de "Ransom" con la acción de rescatar, pues será él el encargado de salvar al planeta Perelandra de caer en las garras del mal: "To connect the name Ransom with the act of ransoming would have been for him a mere pun. But even his voluble self did not now dare to suggest that the Voice was making a play upon words. (...) So *that* was the real issue. If he now failed, this world also would hereafter be redeemed. (...) It lay with him to save or to spill" (P, 277-278).

Con todo, lo peor que puede pasar es carecer de nombre propio, lo cual "implica algo terrible, inaudito" (A. Rosenblat 1977, 29). Así, en *Perelandra*, UNMAN se utiliza para referirse a Weston cuando éste está poseído por el demonio. La elección de ese nombre es, sin duda, una manera muy gráfica de potenciar el carácter negativo del personaje mediante la composición de un apelativo que alude a su anulación como ser humano.

Esa confrontación entre el Bien y el Mal no sólo a través de los actos sino también por medio de la palabra se pone en evidencia cuando, en *Perelandra*, el mismo Weston se sirve de ella como instrumento de persuasión de la Dama Verde (Tinidril), con el objetivo de que ésta sucumba ante la tentación. En un intento de evitar que Weston, que asume ahora el papel del Tentador, se apropie del alma de la Dama Verde enseñándole el significado de algunas palabras como "fear", "death" o "sorrow" (P, 257), que hasta entonces le eran desconocidas, Ransom y el propio Weston se enzarzan en una batalla dialéctica en la que también la Dama Verde interviene:

'What is it?', she repeated.

'It is called Fear', said Weston's mouth. Then the creature turned its face full on Ransom and grinned.

'Fear', she said. (...) I do not like it'.

'It will go away', said the Un-man, when Ransom interrupted.

'It will never go away if you do what he wishes. It is into more and more and more fear that he is leading you'.

'It is', said the Un-man, 'into the great waves and through them and beyond. Now that you know Fear, you see that it must be you who shall taste it on behalf of your race' (P, 268).

Finalmente, con la ayuda de Ransom, la "Dama Verde" conseguirá librarse de la tentación. La historia de la Dama Verde y el Rey (Tor) con el que está próxima a casarse tiene unas claras resonancias bíblicas, concretamente con el libro del Génesis. Este hecho queda reforzado también con la importancia que se concede a la palabra como voz creadora. 'Si bien, en la recreación que hace Lewis, sus "Adán y Eva" (Tor y Tinidril) son enriquecidos con una capacidad de dominio sobre el resto de las criaturas, poder que se concreta precisamente en la palabra. Son ellos, y no un Ser Supremo quienes, con una expresión que también tiene notables resonancias bíblicas, dan nombre a todas las criaturas. Así se lo dice el Oyarsa de Venus: "My word henceforth is nothing: your word is law unchangeable and the very daughter of the Voice. In all that circle which this world runs about Arbol, you are Oyarsa. Enjoy it well. Give names to all creatures, guide all natures to perfection" (P, 332).

La asignación de nombres nada tiene que ver con el azar o el gusto, porque el nombre revela características de lo nombrado. Dada su importancia, la tarea de dar nombres no puede ser apresurada. Lewis, no obstante, pone en evidencia también en esta parte de la obra, acaso con una cierta ironía, esa incapacidad de la palabra cuando se trata de dar cuenta de un sentimiento en el momento en que relata cómo, recién puesto este poder en manos de Tinidril y Tor, aquella le pide a éste que le explique por qué se sienten tan confusos y entristecidos ante la partida de Ransom del planeta Perelandra, a lo que Tor responde: "I don't know (...). One day I will give it a name. This is not a day for making names" (P, 347).

El modo de hablar y el vocabulario de las criaturas que aparecen en la *Trilogía Cósmica* pone siempre al descubierto de qué lado están, dentro de la constante dualidad bien-mal de la obra, en la que siempre se oscila entre la luz y las tinieblas, el orden y el caos. Así como en *Perelandra* a los vencedores de la tentación se les concedía la creadora capacidad de dar nombre a las criaturas, en *Out of the Silent Planet* se puede reconocer a los representantes del mal precisamente por su miedo a utilizar las palabras exactas, por la autoimposición de

restricciones en el uso de ellas. Weston habla de un modo rimbombante y afectado, pero elude sistemáticamente la claridad. Sus ideas, que suelen ser expresadas con circunloquios, resultan a Ransom difíciles de traducir al idioma de Malacandra. Y cuando lo hace, resultan crueles:

“He says”, began Ransom, “that living creatures are stronger than the question whether an act is bent or good –no, that cannot be right –he says it is better to be alive and bent than to be dead –no– he says, he says –I cannot say what he says, Oyarsa, in your language. But he goes on to say that the only good thing is that there should be very many creatures alive (OSP, 121-122).

En otra de las obras de la *Trilogía Cósmica*, *That Hideous Strength*, hallamos otro ejemplo de esta peculiaridad del lenguaje de quienes están del lado del mal en el personaje John Wither, director de N.I.C.E., que no tiene problema en hacer un uso interesado del eufemismo y en fomentar éste. Afirma, por ejemplo, que “Scientific examination (I cannot allow the word *Torture* in this context) in cases where the patient doesn’t know the answer is always a fatal mistake” (THS, 598). En esta misma obra Lord Feverstone, amigo de Weston y heredero de su forma de hablar, expone sus teorías del uso del lenguaje como medio de engaño:

But in the meantime, it *does* make a difference how things afe put. For instance, if it were even whispered that the N.I.C.E. wanted powers to experiment on criminals, you’d have all the old women of both sexes up in arms and yapping about humanity. Call it re-education of the mal-adjusted, and you have them all slobbering with delight that the brutal era of retributive punishment has at last come to an end. Odd thing it is—the word ‘experiment’ is unpopular, but not the word ‘experimental’. You mustn’t experiment on children; but offer the dear little kiddies free education in an experimental school attached to the N.I.C.E. and it’s all correct! (THS, 387-388).

En última instancia, el persistente uso del lenguaje como instrumento de confusión, y no de comunicación, acaba teniendo consecuencias trágicas. En la obra citada, de hecho, se acaba organizando un verdadero caos, una total confusión de lenguas, como una nueva Torre de Babel, en Belbury (THS, 714). Es la desintegración del lenguaje cuando éste es utilizado por las fuerzas del mal, como cuando por la intervención de la magia de Merlin,

la conversación, inicialmente en inglés, se hace imposible e ininteligible al oírse frases como: “The mandrigore of verjuice must be talthibianised” (THS, 711) o “Blunt frippers intantly to pointed bdeluroid. Purgent. Cost” (THS, 714)³.

Todos los presentes en aquella reunión son conscientes del grado de incomunicación a que van llegando, hasta que sus “conversaciones” terminan siendo un intercambio de gritos, de sílabas sin sentido: “Everyone was trying to restore order, but everyone was unintelligible, and everyone, in the effort to be understood, was talking louder and louder” (THS, 714)⁴.

En las *Crónicas de Narnia* el papel del lenguaje y la palabra también desempeña una función importante. Como en la *Trilogía Cósmica*, en la serie de Narnia la palabra aparece como fuerza actuante. Concretamente en la obra *The Magician’s Nephew*, la creación de los seres de Narnia no tiene lugar hasta que Aslan no traduce en palabras sus deseos: “Narnia, Narnia, Narnia, awake, Love. Think. Speak. Be walking trees. Be talking beasts. Be devine waters” (MN, 126).

Como aliada del bien, la palabra también es creadora del mundo, o creadora de mundos, como en los viejos textos religiosos. Un ejemplo muy próximo culturalmente (si bien sometido a muy diversas y complejas lecturas, que no vienen al caso) es el *Génesis* bíblico (1:3-11), en el que Dios crea el mundo con su palabra:

Dijo Dios: Haya luz y hubo luz (...). Y a la luz llamó día, y a las tinieblas noche (...). Dijo Dios luego: Haya firmamento en medio de las aguas, (...).

³ Es de hacer notar que en los ejemplos que Lewis ofrece se aprecia con claridad la influencia de Lewis Carroll en lo que se refiere a conservar la estructura de la frase y distorsionar el vocabulario:

*’Twas brillig, and the slithy toves
Did gyre and gimble in the wabe:
All mimsy were the borogoves,
And the mome raths outgrabe (Lewis Carroll 1990, 185).*

⁴ Esta situación también recuerda a cualquiera de las conversaciones mantenidas por los orcos en *The Lord of the Rings* de Tolkien: “Apparently the members of two or three quite different tribes were present, and they could not understand one another’s orc-speech” (Tolkien 1991b, 54); “Uglúk was shouting (...). Orders were shouted (...). There was much shouting and debating among the orcs” (Tolkien 1991b, 61).

Llamó Dios al firmamento cielo, (...). Dijo luego: Júntense en un lugar las aguas de debajo de los cielos, y aparezca lo seco (...). Y a lo seco llamó Dios tierra, y a la reunión de las aguas, mares (...). Dijo luego: Haga brotar la tierra hierba verde, hierba con semilla y árboles frutales cada uno con su fruto. (...) Y así fue (Eloino Nacar Fuster y Alberto Colunga Cueto, eds. 1974, 3).

Esta divina capacidad, que es emulada, como vimos, en la *Trilogía Cósmica*, también hace su aparición en las *Crónicas de Narnia*, concretamente en *The Magician's Nephew*, cuando Aslan enumera a los reyes Frank y Helen sus poderes (y sus obligaciones): "You shall rule and name all these creatures, and do justice among them, and protect them from their enemies when enemies arise, for there is an evil Witch in this world" (MN, 151). Vemos, en consecuencia, la recurrente aparición en las obras de Lewis de personajes, próximos en mayor o menor grado a las divinidades, entre cuyos atributos está el de asignar nombres como parte de su potencial creador.

Pero además Lewis, profundo conocedor de los mitos y los cuentos de hadas, tampoco pasó por alto un aspecto presente en éstos tan importante como el valor mágico de la palabra. Es decir, la consideración del lenguaje, además de como fuerza actuante, como algo mágico en sí mismo, cuya fuerza es capaz de alterar las fuerzas de la naturaleza, de modificar la realidad, de operar hechizos, sortilegios y encantamientos, de transportar a los hombres y a las cosas. Este poder de la palabra como generadora de actos de magia está presente en la literatura desde su nacimiento y ha pervivido hasta nuestros días. Esta permanencia está justificada, tal vez, por el lugar privilegiado que la palabra ha ocupado desde siempre en la vida de la humanidad. Así lo expresa Silvia M. Pardo cuando se refiere a la palabra mágica, poniendo el acento en la sensación de poder que transmitió al hombre el dominio del lenguaje:

El poder de apropiarse de los objetos, de controlarlos y de provocar acontecimientos por medio de ellas, hizo creer al hombre que el mágico imperio del lenguaje era infinito. Así le confirió un poder de inmenso alcance que le permitió pasar del miedo a la esperanza y procurar la trascendencia de los límites humanos (Pardo 1992, 81).

También Rosenblat, se ocupó del sentido mágico de la palabra, haciendo hincapié en que la fuerza divina o mágica de ésta podía servir tanto para el bien como para el mal (Rosenblat 1977, 24-25).

Pero también nos encontramos con personajes capacitados para modificar la realidad a través de las palabras mágicas. Es decir, con poderes que permanecen ocultos, que no se desencadenarán en tanto la(-s) palabra(-s) no sea(-n) dicha(-s), algo que está presente en infinidad de cuentos. Brujas buenas y brujas malas, magos o alquimistas, reyes dotados de poderes ocultos, personas comunes tocadas por la mano de algún dios doméstico, hadas y un largo etcétera de personajes que disponen de la palabra como un arma, sea a favor del bien o del mal.

Para llegar a comprender las leyes que gobiernan el exclusivo arte de las hadas, los magos y las brujas resulta necesario adentrarnos en sus misterios. La magia, según Bronislaw Malinowski, es "un arte práctico compuesto de actos que son, tan sólo, medios para un fin definido" (Malinowski 1994, 99). Para conocerla es imprescindible aprender el hechizo. Así por ejemplo, una ceremonia ritual tan común como es la de señalar con una varita, ha requerido necesariamente de las "palabras mágicas" para hacer efectivo su poder. Esto se debe a que es el hechizo el que concentra la fuerza de la magia. Su formulación constituye el núcleo de la celebración mágica en torno al cual se centra el ritual. El hechizo es, según Pardo, "esa parte de la magia que está oculta, que se continúa por tradición hereditaria y que sólo conoce aquel que la practica; resulta ser el elemento más importante de la magia, de modo que la palabra adquiere en él un rango fundamental como portadora del máximo poder y fuerza de la ceremonia mágica" (Pardo 1992, 82). De algún modo permite el dominio de la naturaleza, como le sucede al pobre leñador del cuento "Los deseos ridículos" de Charles Perrault al ver convertido en realidad un deseo formulado a través de la palabra:

¡Con estas brasas tan buenas, qué bien vendría una vara de morcilla!
Apenas acabó de pronunciar estas palabras, que su mujer, muy asombrada, vio una larga morcilla que, saliendo de una esquina de la chimenea, se aproximaba a ella serpenteando (Perrault 1998, 153).

Los hechizos se pueden murmurar, decir a viva voz o cantar. Los encantadores tradicionales como las hadas, las brujas, los magos y los hechiceros, aprenden todos los hechizos que pueden, con los rituales acompañantes, y los emplean según surge la necesidad:

“¡Sésamo, ábrete!”

Y al punto se entreabrió con amplitud la roca. (...) Luego exclamó con una voz de mando (...):

¡Sésamo, ciérrate! Y la roca se cerró herméticamente, como si nunca la hechicera del bandolero la hubiese partido por virtud de la fórmula mágica (“Historia de Alí-Babá y los cuarenta ladrones”, Anónimo 1998, 538).

En el libro de Lewis *The Voyage of the ‘Dawn Treader’*, hallamos, por ejemplo, al mago Coriakín, que hace aparecer todo lo necesario para celebrar un festín en la isla de los escípodes⁵: “At a word from the old man the tablecloth, silver, plates, glasses and food appeared” (VDT, 163). En el libro mágico de este mago los hechizos arrancan ya desde la primera página:

Lucy could hardly tear herself away from that first page, but when she turned over, the next was just as interesting. And on she went for about thirty pages which, if she could have remembered them, would have taught her how to find buried treasure, how to remember things forgotten, how to forget things you wanted to forget, how to tell whether anyone was speaking the truth, how to call up (or prevent) wind, fog, snow, sleet or rain, how to produce enchanted sleep and how to give a man an ass’s head (...) (VDT, 152-153).

Lucy, después de haber recorrido algunas páginas del libro mágico, decide pronunciar las palabras mágicas de dos de los encantamientos: “*An infallible spell to make beautiful her that uttereth it beyond the lot of mortals*” (VDT, 153) y “*A Spell to make hidden things visible*” (VDT, 153). Aquí el hechizo recupera su carácter mágico, de conjuro primitivo. La sola enunciación de estas palabras produce la transformación. Después de pronunciar las palabras del primer hechizo, Lucy observa, sorprendida, cómo en una de las ilustraciones del libro mágico aparece ella misma convertida en una niña bellísima. Antes de

⁵ El *sciapoda* es una conocida criatura fantástica que Lewis introduce en su obra, más que probablemente, gracias a sus conocimientos de literatura medieval. Son criaturas de un solo pie, tan grande que lo utilizan, cuando se sientan en el suelo, para resguardarse del sol.

pronunciar el segundo encantamiento, “she read it through to make sure of all the hard words and then said it out loud. And she knew at once that it was working because as she spoke the colours came into the capital letters at the top of the page and the pictures began appearing in the margins” (VDT, 157).

En la búsqueda de una explicación de sus fórmulas y textos, Malinowski señala tres elementos típicos que se asocian con la eficacia del acto mágico. En un primer lugar, subyacen los esfuerzos fonéticos, las imitaciones de los sonidos naturales, como el sonido del viento, el rumor de las olas o las voces de ciertos animales: “Tales sonidos simbolizan otros tantos fenómenos y, de esta manera, se cree los producen de modo mágico” (Malinowski 1994, 80-81). Sobre el mismo elemento insiste Ernest Fischer, para quien “la imitación otorga (...) al hombre un *poder sobre los objetos*. (...) Si imitamos un animal, si tomamos su aspecto y emitimos sonidos como los suyos, lo podemos seguir más de cerca, la presa cae fácilmente en nuestras manos. La imitación (...) es en nuestro caso un arma, un instrumento de poder, de magia” (Fischer 1978, 32). La imitación está presente en *The Last Battle*, por ejemplo, donde el burro Puzzle, a instancias del mono Shift, se hace pasar por Aslan cubriéndose con una piel de león y comportándose como tal para dominar al resto de las criaturas de Narnia. Las intenciones de Shift son claras: “If anyone saw you now, they’d think you were Aslan, the Great Lion, himself. (...) Everyone would do whatever you told them” (LB, 13-14). En *The Silver Chair* la Bruja obró un sortilegio sobre los gnomos de Bism que los mantuvo hipnotizados trabajando para ella, pero como explica uno de ellos, “(...) we’d forgotten all about it till that crash came and the spell broke” (SC, 201).

Malinowski señala, en segundo lugar, que el uso de palabras que invocan, formulan u ordenan el propósito anhelado marca otro componente de los conjuros, que se completan con referencias a los antepasados de los que se ha heredado ese saber (Malinowski 1994, 81). En la obra de Lewis *The Last Battle*, por ejemplo, la magia reside en las palabras que invoca el rey Tilian, prisionero de los Calormenes, pidiendo ayuda a los amigos de Narnia:

Children! Children! Friends of Narnia! Quick. Come to me. Across the worlds I call you; I Tirian, King of Narnia, Lord of Cair Paravel, and Emperor of Lone Islands!”. And immediately he was plunged into a dream (if it was a

dream) more vivid than any he had had in his life. He seemed to be standing in a lighted room where seven people sat round a table (*LB*, 50).

Inmediatamente vienen a la memoria aquellas palabras de los cuentos de hadas⁶, que como las que circulan por Narnia en *The Lion, the Witch and the Wardrobe*, anuncian el final de los hechizos que llevan a cabo las fuerzas del mal:

Wrong will be right, when Aslan comes in sight,
At the sound of his roar, sorrows will be no more,
When he bares his teeth, winter meets its death,
And when he shakes his mane, we shall have spring
Again.
(...) When Adam's flesh and Adam's bone
Sits at Cair Paravel in throne,
The evil time will be over and done (*LWW*, 79-81).

En tercer lugar, señala Malinowski, algunas palabras tienen significaciones ocultas y arcaicas que, fuera de su contexto mágico, carecen de sentido (Malinowski 1994, 81). Así sucede con "abracadabra", "arredro vayas", etc. Apoyada en fórmulas como las mencionadas y procedente de la voluntad benéfica o maléfica del enunciador, la magia reside en el acto de enunciación: "He went to the Door and they all followed him. He raised his head and roared, "Now it is time!" then louder, "Time!"; then so loud that it could have shaken the stars, "TIME". The Door flew open" (*LB*, 170).

Pero más allá de sus secretos y sus matices lingüísticos la magia conduce invariablemente a un solo fin, la transformación: "una reducción a un estadio inferior (...). (...) una metamorfosis descendente, que en mitos, leyendas e historias aparece como castigo o como obra de un poder maléfico" (E. Cirlot 1997, 189). En las *Crónicas de Narnia*, como en numerosos cuentos folklóricos, puede ser la conversión de una persona en animal (como en el caso de la ya mencionada transformación de Rabadash en burro), en montaña (como el gigante de las dos cabezas de Archenland) o incluso en criaturas invisibles, que es en lo que se acaban convirtiendo los escípodes después del hechizo que el mago

⁶ "La Princesa se pinchará la mano con un huso, pero en vez de morir caerá en un profundo sueño que durará cien años, al cabo de los cuales el hijo de un Rey vendrá a despertarla" ("La bella durmiente del bosque", Perrault 1998, 32).

Coriakin lanza sobre ellos, como castigo por su mal comportamiento en la Isla de las Voces.

De cualquier modo, en las *Crónicas de Narnia* los encantamientos son llevados a cabo en la mayor parte de las ocasiones por las potencias maléficas: "Enchantments, enchantments ... the heavy, tangled, cold, clammy web of evil magic. Buried alive. Dragged down under the earth, down into the sooty blackness (...)" (*SC*, 163). Cuando las fuerzas del mal lanzan sus encantamientos y hechizos contra las fuerzas del bien, pueden paralizar el ciclo de las estaciones. Esa fue exactamente la consecuencia del encantamiento que la Bruja Blanca lleva a cabo sobre Narnia, que estuvo cubierta de nieve durante cien largos inviernos en *The Lion, the Witch and the Wardrobe*. Esa misma magia al servicio del mal es la que puede transformar a las criaturas en estatuas, como les sucedió a los habitantes de Narnia que, engañados por la Bruja Blanca, fueron transformados en figuras de piedra en la obra anteriormente señalada. De igual modo, podrá hacer perder la memoria al príncipe Rilian, a quien, en *The Silver Chair*, se presenta como alguien expuesto durante largo tiempo al hechizo de la Bruja Verde.

Sin embargo, como en los relatos tradicionales, si el encantamiento es obra de un poder maléfico (mago, nigromante, bruja, dragón, etc.) siempre acaba siendo roto gracias a la intervención providencial de un héroe, cuyo poder salva o libera a aquellos que sufrían el yugo del hechizo. De este modo sucede en *The Lion, the Witch and the Wardrobe*: serán los cuatro niños Pevensie quienes, con sus heroicas hazañas y la ayuda de Aslan, devuelvan la fertilidad a las tierras de Narnia. En este mismo libro, será Aslan el que devuelva a la vida a las criaturas que habían sido convertidas en piedra por el hechizo de la Bruja Blanca. En *The Silver Chair*, los personajes Jill, Scrubb y Puddleglum lograrán romper el hechizo que mantuvo escondido durante años, contra su voluntad, a Rilian bajo las tierras de los gigantes del Norte.

En la obra de Lewis la magia de la palabra se enriquece con la magia de la letra y los símbolos escritos, como los del ya citado libro mágico de Coriakin:

It was written, not printed; written in a clear, even hand, with thick downstrokes and thin upstrokes, very large, easier than print, and so beautiful that Lucy stared at it for a whole minute (...). The paper was crisp and smooth and

a nice smell came from it; and in the margins, and round the big colored capital letters at the beginning of each spell, there were pictures (VDT, 151).

La palabra escrita puede aparecer grabada en la piedra, como sucede con las palabras "UNDER ME", esculpidas sobre el pavimento de la ciudad en ruinas de Harfang en *The Silver Chair*. Estas dos palabras es lo único que queda de una inscripción más extensa, que en tiempos antiguos, como bien recuerda Rilian, expresaba estos versos:

Though under Earth and throneless now I be,
Yet, while I lived, all Earth was under me (SC, 153).

Aparece también fijada en filigranas de oro y plata, como ocurre con los versos que Digory se encuentra a la entrada del jardín de las tierras del Oeste en *The Magician's Nephew*:

Come in by the gold gates or not at all,
Take of my fruit for others or forbear,
For those who steal or those who climb my wall
Shall find their heart's desire and find despair (MN, 171).

Importa señalar, no obstante, que en casos como éste no existe la intención de conceder a la palabra propiedades relacionadas con la magia, sino que se trata más bien de una propuesta lúdica: la de resolver un enigma, encontrar la respuesta a un acertijo. El enigma es, según Eduardo Cirlot, una forma literaria característica en las literaturas nórdicas en especial. Se basa, según su definición, "en el sentido simbólico de cada imagen; la totalidad de la descripción ha de revelar un personaje, ser u objeto" (Cirlot 1997, 190). El enigma o el acertijo son una incógnita, un secreto que, como tal, encierra la clave misma del discurso narrativo. El misterio generado por el enigma suscita interrogantes, que, a su vez, conducen al desciframiento. El objetivo principal es mantener la curiosidad y el interés del lector por descifrar el mensaje que encierran las palabras.

Varias son las funciones que el acertijo desempeña en la obra de Lewis. En primer lugar, es de destacar su función profética. En ocasiones, en efecto, aparecen en clave, o de forma críptica, como medios para conocer un acontecimiento futuro, como el que adelanta que los protagonistas de *The Lion, the Witch and the Wardrobe* se convertirán en reyes de Narnia. Según este antiguo

acertijo con tintes proféticos, cuando dos hijos de Adán y dos hijas de Eva se sienten en los cuatro tronos de Cair Paravel, entonces será el fin del invierno perenne de Narnia y del reinado de la Bruja Blanca:

When Adam's flesh and Adam's bone
Sits at Cair Paravel in throne,
The evil time will be over and done (LWW, 81)

También en *The Voyage of the 'Dawn Treader'* hallamos un acertijo, que una y otra vez repite el personaje Reepicheep como una vieja profecía que ansía ver pronto cumplida: ir al País de Aslan:

Where the waves grow sweet,
Doubt not, Reepicheep,
There is the utter East (VDT, 228).

En segundo lugar, los acertijos mueven a actuar para averiguar el significado oculto que encierran algunas palabras, como cuando en *The Magician's Nephew*, Polly y Digory se encuentran ante los siguientes versos:

Make your choice, adventurous Stranger;
Strike the bell and bide the danger,
Or wonder, till it drives you mad,
What would have followed if you had (MN, 54).

Digory, presa de la curiosidad, decide tocar la campana mágica, sin saber que las consecuencias que se derivarían de dicha acción iban a ser trágicas: el sonido había devuelto a la vida a Jadis, la malvada Reina de Charn.

El valor de la palabra adquiere, pues, en la obra de Lewis un sentido específico por medio de la cual se puede hacer el bien; se puede crear pero también destruir si ésta es utilizada por las fuerzas del mal, o puede, a través de la magia, conjurar, hechizar y hasta transformar la realidad, pero la palabra en forma de acertijo puede incluso representar una invitación al placer del lenguaje por sí mismo, porque sí.

A propósito de los nombres propios, Jean Chevalier afirma que éstos, al ser enunciados, "desplazan fuerzas que establecen una corriente, a la manera de

arroyos subterráneos, invisibles pero presentes” (Chevalier 1991, 763). Los nombres de los personajes en las obras de Lewis que nos ocupan casi nunca son casuales. Al contrario, el mero hecho de llamarse de una u otra manera es explicativo, y en ocasiones la enunciación del nombre produce un efecto sensacional. En éste, como en otros aspectos de su obra que hemos ido viendo, Lewis pone al descubierto la influencia de lo mitológico en ésta.

En las *Crónicas de Narnia*, concretamente en *The Lion the Witch and the Wardrobe*, la mera enunciación del nombre de *Aslan* provocaba en los niños sensaciones diferentes:

At the name of Aslan each one of the children felt something jump in his inside. Edmund felt a sensation of mysterious horror. Peter felt suddenly brave and adventurous. Susan felt as if some delicious smell or some delightful strain of music had just floated by her. And Lucy got the feeling you have when you wake up in the morning and realise that it is the beginning of the holidays or the beginning of the summer (LWW, 68).

Lo mismo sucede cuando tras nombrar a *Aslan* los niños experimentan de nuevo “that strange feeling - like the first signs of spring, like good news, had come over them” (LWW, 78).

De acuerdo con Rosenblat, en su libro *Sentido mágico de la palabra y otros estudios*, que resalta la importancia que los pueblos antiguos otorgaban al nombre, “el devoto podía aproximarse a él con epítetos que apuntaran a su esencia: Zeus era el recolector de las nubes (...); Apolo, el brillante o el luminoso; Afrodita, la celeste (...), Atenea, la industriosa (...) (Rosenblat 1977, 25). Lo mismo sucede en las *Crónicas de Narnia*, donde los nombres de los héroes aparecen a menudo acompañados de apelativos tan variados como los siguientes: Ram “the Great”, Rilian “the Disenchanted”, Corin “Thunder-Fist”, Peter “the Magnificent”, Susan “the Gentle”, Lucy, “the Valiant” o Edmund “the Just”.

Como señalábamos antes, la elección de algunos nombres por parte de Lewis no es en absoluto fortuita. En las *Crónicas de Narnia* encontramos casos en los que se da una identificación de los sujetos con sus nombres propios. Como explica Rosenblat, “el nombre forma parte del campo mágico de la persona” (Rosenblat 1977, 27). A veces, las cualidades de un personaje se desprenden del

nombre propio en sí, como es el caso de la bruja Jadis, a quien gusta vestirse con ricos ropajes y joyas. Sucede también con Roonwit, el centauro cuya voz es tan profunda como la de un toro y tan sabio que sabe leer las estrellas o con Fledge, el caballo volador cuyo nombre posiblemente guarde relación con el término “fledged”. Otros ejemplos que demuestran el vínculo consustancial que se establece entre el nombre y el ser que designa son, del lado del bien, el de Jewel, el unicornio, que se caracteriza por su nobleza y fidelidad hacia su inseparable amigo Tirian, o Glimfeather, el búho de blanco plumaje, cuyo nombre propio procede, según explica Ford, del alemán medio: “*glim*, which means ‘to shine or gleam’” (Ford 1994, 202). En el polo opuesto se encuentra Grifflie, el cínico portavoz de los enanos negros de Narnia, cuyo nombre posiblemente derive de “griffin” o grifo, animal fabuloso “capaz de despedazar a cualquier ser vivo que encuentre en su camino” (Ignacio Malaxecheberría, ed. 1993, 79) y Shift, que como su nombre propio sugiere, es un personaje falso, cambiante y negativo.

Más que de nombres propios, podríamos hablar en estos casos concretos de nombres generales o descriptivos, (B. Bettelheim 1991, 40), como lo son también los nombres de algunos personajes de los cuentos de hadas: Blancanieves (por tener la piel tan blanca como la nieve), Cenicienta (porque siempre estaba manchada de ceniza y polvo) o Caperucita Roja (por la caperuza roja que llevaba siempre puesta).

Si bien es cierto que en las *Crónicas de Narnia*, como cabe esperar de unos cuentos destinados fundamentalmente a los niños, los nombres siguen la tradición de los cuentos de hadas, no es menos cierto que algunos de sus personajes adoptan nombres poco comunes y distintivos, características más propias de los seres de la mitología. Según explica Bruno Bettelheim los héroes míticos, a diferencia de los personajes de los cuentos de hadas, tienen nombres propios que los distinguen de los demás, y no sólo ellos, sino también sus padres y principales protagonistas del mito (Bettelheim 1991, 40). Así, en las *Crónicas de Narnia* los nombres de algunos reyes de Narnia como Caspian I, Caspian VIII, Caspian IX, Caspian X y sus descendientes Rilian y Tirian, destacan, como en los mitos, sobre los demás, más generales y descriptivos.

Por último, algunos objetos –como Rhindon, la espada que Peter recibe de manos de Father Christmas en *The Lion, the Witch and the Wardrobe*– también reciben nombres que los individualizan.

Afirma Jacqueline Held que las palabras son “material para jugar, para soñar, para reír, para acariciar y dar vueltas y vueltas” (Held 1987, 169). Hay algo de todo eso en el uso que Lewis hace de ellas en sus obras fantásticas, porque a menudo se recrea así su significado más obvio y dándole inmediatamente la vuelta, transformándolas y transfigurándolas. Y hay también el reflejo, por encima de esto, de que la palabra hechiza, encanta y es un medio para transformar la realidad.

Referencias bibliográficas

- Anónimo. *Las Mil y Una Noches*. Madrid: Edimat Libro, 1994.
- Bettelheim, Bruno. 1975. *The Uses of Enchantment. The Meaning and Importance of Fairy Tales*. Great Britain: Pinguin Books, 1991.
- Carroll, Lewis. 1865. *Alice's Adventures in Wonderland en The Complete Illustrated Works of Lewis Carroll*. London: Chancellor Press, 1990.
- Chevalier, Jean. *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Herder, 1991.
- Cirlot, Juan Eduardo. 1969. *Diccionario de símbolos*. Madrid: Siruela, 1997.
- Fischer, Ernest. 1967. *La necesidad del arte*. Trad. de Solé-Tura. Barcelona: Península, 1978.
- Held, Jacqueline. 1977. *Los niños y la literatura fantástica. Función y poder de lo imaginario*. Trad. de María Teresa Brutocao y Nicolás Luis Fabiani. Barcelona: Paidós Ibérica, 1987.
- Lewis, C. S. 1942. *Perelandra*. London: John Lane, The Bodley Head. También publicada como *Voyage to Venus*. London: Pan Books, 1953 (London: Pan Books & The Bodley Head, 1989).
- _____. 1945. *That Hideous Strength. A Modern Fairy-tale for Grown-ups*. London: John Lane, the Bodley Head. También publicada como *The Tortured Planet*. New York: Avon Books, 1946 (London: Pan Books & The Bodley Head, 1989).

- _____. 1950. *The Lion, the Witch, and the Wardrobe. A Story for Children*. Ilustr. De Pauline Baynes. London: Geoffrey Bles (New York: HarperTrophy, 1994). New York: Macmillan, 1950 (New York: Macmillan, 1970).
- _____. 1951. *Prince Caspian. The Return to Narnia*. Ilustr. de Pauline Baynes. London: Geoffrey Bles (New York: HarperTrophy, 1994).
- _____. 1952. *The Voyage of the 'Dawn Treader'*. Ilustr. de Pauline Baynes. London: Geoffrey Bles (New York: HarperTrophy, 1994).
- _____. 1953. *The Silver Chair*. Ilustr. de Pauline Baynes. London: Geoffrey Bles (New York: HarperTrophy, 1994).
- _____. 1954. *The Horse and His Boy*. Ilustr. de Pauline Baynes. London: Geoffrey Bles (New York: HarperTrophy, 1994).
- _____. 1955. *The Magician's Nephew*. Ilustr. de Pauline Baynes. London: The Bodley Head (New York: HarperTrophy, 1994).
- _____. 1956. *The Last Battle. A Story for Children*. Ilustr. de Pauline Baynes. London: The Bodley Head (New York: HarperTrophy, 1994).
- _____. 1960. *Studies in Words*. Cambridge: Cambridge U. P. (Cambridge: Cambridge U. P., 1996).
- Malaxecheverría, Ignacio. 1986. *Bestiario medieval*. Madrid: Siruela, 1993.
- Malinowski, Bronislaw. 1974. *Magia, ciencia y religión*. Trad. de Antonio Pérez Ramos. Barcelona: Ariel, 1994.
- Nacar Fuste, Eloino y Colunga Cueto, Alberto, trads. *Sagrada Biblia*. Madrid: Biblioteca de autores cristianos, 1974.
- Perrault, Charles. *Cuentos de Charles Perrault*. Trad. de Carmen Bravo-Villasante. Barcelona: José J. de Olañeta, 1998.
- Rosenblat, Ángel. *Sentido mágico de la palabra y otros estudios*. Caracas: Universidad Central de Venezuela, Ediciones de la Biblioteca, 1977.
- Sammons, Martha C. *A Guide Through C. S. Lewis' Space Trilogy*. Westchester, Illinois: Cornerstone Books, 1980.
- Savater, Fernando. *La infancia recuperada*. Madrid: Taurus, 1986.
- Tolkien, J. R. R. 1954. *The Lord of the Rings. Part Two. The Two Towers*. London: HarperCollins, 1991.