

PAISAJES REALES Y ESCENARIOS FANTÁSTICOS EN LAS *HISTORIAS VERDADERAS* DE LUCIANO DE SAMÓSATA

GERMÁN SANTANA HENRÍQUEZ

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

La narración lucianesca como relato de aventuras fabulosas se encuadra en una corriente que viene de la *Odisea* y de ciertos textos históricos de Heródoto y Ctesias, pasando por Yambulo y otros perdidos inventores de viajes utópicos, hasta los relatos de Filóstrato sobre la *Vida de Apolunio de Tiana* y las maravillosas peripecias de Alejandro en la biografía escrita por el Pseudo Calístenes. Luciano caricaturiza el género de la novela distorsionando los motivos, exagerando los detalles hasta extremos de inverosimilitud y tratando de divertir a sus cultos lectores. Entre estos habría que citar por su influencia en la literatura europea nombres ilustres como Tomás Moro, Rabelais, J. Swift y Voltaire. Luciano como sofista del siglo II de nuestra era ocupa un lugar de relevancia en la prehistoria del género literario denominado *Ciencia Ficción* con sus *Historias verdaderas* o *Relatos verídicos* donde encontramos el típico viaje fabuloso a espacios inalcanzables, más allá de la geografía realista, más allá del mundo explorado de la época. En un barco volante el protagonista se remonta a espacios siderales, visita el Sol y la Luna, luego el país de los muertos y recorre el cavernario interior de una ballena durante varios meses, además de pasar algún rato en países un tanto surrealistas como la Ciudad de las Lámparas o la Isla de los Sueños. Todas estas incursiones y exploraciones turísticas se acompañan con la presentación de numerosos prodigios y seres exóticos como los Selenitas y los Solares y todo el variopinto tropel de extraños combatientes interestelares. Seres de híbrida contextura como los Nefelocentauros o los Hipogipos, semivegetales como los Dendritas o las mujeres-viña alternan con los Corchópodos y los Falonautas, además de los múltiples crustáceos que pueblan el selvático interior de la ballena. Están también los Bucéfalos de cabeza bovina, un tanto tradicionales en la imaginería mitológica antigua y esas vampiresas Onosquéleas, brujas antropófagas, primas de las sirenas, de lejanos antecedentes en el folklore mediterráneo. Ríos de vino y mares de leche en torno a la Isla del Queso, árboles que fructifican en copas de cristal para favorecer los brindis de los Bienaventurados y redes interestelares que sirven de campos de batalla, decoran insólitas escenas. Luego están

los monstruos de tamaño increíble, como la colosal ballena y el gigantesco pájaro, que más tarde volverá a encontrar otro famoso navegante, Simbad el Marino, y las continuas exageraciones en tamaño y en número de seres y conjuntos. El repertorio de elementos maravillosos es sorprendente; de ahí que la primera impresión del lector de estas aventuras fantásticas sea la admiración ante esa riqueza de motivos y criaturas peregrinas. Es un amontonamiento de figuras y entes de la más diversa laya y configuración que llegan y se esfuman en un rápido desfile de máscaras alienígenas. También los escenarios son objeto de una evocación muy somera y apresurada.¹ El escritor menciona y apenas describe a la mayoría de estos seres híbridos, inventando con singular gracia verbal nombres de aspecto cómico. La peculiar abundancia de criaturas extrañas es una creación de Luciano, aunque como filólogos conocedores de la literatura griega anterior podamos rastrear la procedencia y abolengo de la mayoría de ellas. No es el género que conocemos por Historia lo que aquí se parodia, sino algo por una parte más general y por otra más restringido: es el relato en primera persona de viajes y aventuras. Se parodia, ante todo, el relato fabuloso del explorador, ese tipo de relato fantástico en el que fue guía y maestro el protagonista de la *Odisea* al narrar sus aventuras en el espacio de los Reacios, tal y como señala el propio Luciano en I.3. Todos los narradores de aventuras autobiográficas comienzan por insistir en la veracidad de lo que cuentan como sucesos vividos, por más inverosímiles que estos sean. De ahí que el adjetivo “verdaderas” tenga una clara connotación irónica. El relato en primera persona es la forma narrativa canónica de los cuentos de viajes fabulosos. Desde las aventuras marinas de *Odisea* hasta los viajes de Gulliver o el Barón de Münchäusen, pasando por Simbad o Cirano de Bergerac, el narrador de las increíbles peripecias debe ser el protagonista. Se consigue suscitar en el oyente o lector la vacilación interior que caracteriza el contacto con la narración fantástica estricta. Lo único que el lector u oyente ingenuo puede hacer es sospechar de la veracidad de lo relatado, pero acusar de embustero al relator sería atentar contra la recta disposición de ánimo de quien se confía en las manos del narrador para que le conduzca al ámbito que él ha explorado. Al fin y al cabo, ¿quién podía discernir en el siglo XIV si Marco Polo era más veraz que Sir John Mandeville, o que el unicornio era más fabuloso que el rinoceronte o la estrafalaria jirafa? Sabemos que la parodia es uno de los medios más productivos de renovación literaria, y así Luciano arremete contra esta literatura de ficciones desahoradas como Cervantes contra los libros de caballerías o Fielding contra la novela sentimental. La parodia consiste en la exageración hasta límites inaceptables, la aglomeración de prodigios hasta el absurdo, la suma desbo-

1 Véanse A. Stengel, J. Bompaire, J. Van Herf y G. Anderson.

cada de seres nunca vistos, la desproporción entre los medios y los espacios del viaje, los absurdos geográficos, la mezcla de lo fantasmagórico y lo mítico hasta el carnaval máximo. En este sentido es más fácil para los lectores del siglo XXI aceptar estas maravillas de lo que lo era para sus contemporáneos del siglo II. La ciencia ha desarrollado muchas de sus profecías. Las monstruosas huellas de Heracles y Dionisos pueden ser las huellas fósiles de los dinosaurios. La ballena que se sumerge puede ser un submarino. Su barco que se remonta a través del océano para volar a través del aire ha resultado ser el hidroavión. Sus islas navegantes con ciento veinte hombres, nuestros barcos de guerra. Los Nubicentauros que combaten por los aires, nuestros aviones. Navegar por el hielo es un conocido deporte invernal. Se hacen vestidos no de vidrio o de bronce, sino de celulosa y de acero. Los ojos móviles sugieren prismáticos, gafas y lentes de contacto. Los Corchópodos se parecen a los patinadores de surf. Y el espejo mágico sobre el pozo anticipa la esfera perforada de la televisión, como sugiere Haight (171). Cuando Cirano va a la Luna, lo hace en un cacharro de su invención no demasiado lejano al que emplean los personajes de Julio Verne, mientras que Luciano no se detiene a fraguar un medio de locomoción más sofisticado que un barco con cincuenta remeros impulsado por un viento terrible sobre el *mare ignotum*. En cuanto a la ballena se trata de un episodio con probables antecedentes míticos –algún que otro héroe ha sido devorado por una ballena o un dragón para reaparecer triunfante tras dar muerte al monstruo desde su interior–, pero la ballena de Luciano es enormemente grande: en su interior habitan tribus innúmeras de animales exóticos, además de una especie de Robinson llamado Espíntaro. El episodio juliovernesco que al lector moderno le sugiere esta estancia en el interior del gran cetáceo (dejando aparte el recuerdo de Pinocho y Gepetto en trance parecido) es el viaje al interior de la Tierra. El vientre de la ballena corresponde a esos espacios subterráneos poblados de misteriosos y espeluznantes seres, una fauna y una flora que prometen nuevas experiencias y asombros. En este mundo ignorado está el naufrago, guía en la tinieblas para los recién llegados, que tiene su antecedente en relatos folklóricos muy antiguos. Si el viaje a la Luna ya se encontraba en otros autores griegos como en Antonio Diógenes y sus *Maravillas de allende Tule*, el viaje al fondo del mar se encontraba en relatos novelescos de la época, como la *Vida de Alejandro* del Pseudo Calístenes, pero Luciano echa a rodar dichos temas a través de su desenfrenada fantasía. El oyente podría dudar si Alejandro habría realizado el viaje celeste o la visita submarina (teniendo a mano un carro con grifos alados o una bola de vidrio como la que él hizo), pero los viajes de Luciano no dan lugar a la fe. En conexión con esta imposibilidad de lo narrado como vivencia real de su protagonista que sólo sobre el papel fue viajero de esos confines fabulosos, está la escasa emotividad que

resisten las peripecias y encuentros. Luciano todo lo ve como un espectáculo curioso, y lo expone de un modo frío y objetivo. No colorea sentimentalmente la descripción, y le falta el asombro, el espanto, la alegría, la angustia y cualquier otro matiz emotivo a su relato. Es como un turista sueco que anota de pasada los mil extraños accidentes que se le presentan en su odisea sin rumbo, y que no siente jamás amenazada su existencia por lo que puede salirse al paso ni en los espacios celestes ni en el mundo de los muertos y los dioses, ni en el vientre de la ballena. Esa frialdad revela el mero juego intelectual, el puro carácter visual y quimérico de lo mostrado, es sólo un travesaño literario, no siente ni actúa con riesgo personal, es un ojo errante por un universo de máscaras y disfraces. Se trata de divertirse, no de emocionar. Luciano describe para los espíritus cultivados y críticos que pueden contemplar toda esa literatura de ficción con cierto desdén irónico, al tiempo que con un cierto interés hacia la ilimitada fantasía y credulidad de los humanos. Justifica su obra como una parodia, que servirá de relajación y de diversión, para ocupar los ratos de descanso de lecturas más serias. Esa defensa de la lectura de distracción amena y humorística es algo bastante nuevo en el marco de la literatura helenística. En la época de Luciano existía un gran afán de divulgar y conocer los hechos más extraordinarios y maravillosos; las colecciones de milagros, los bestiarios más pintorescos gozaban de los favores de un público amplio. Nuestro docto escritor aprovecha esa boga para reírse de esa credulidad y explotar su erudición poniéndola al servicio de su gusto por la fabulación. Al mismo tiempo consigue plasmar el relato más inverosímil y disparatado de la literatura antigua. La curiosidad intelectual y el deseo de aventuras son los motivos que presenta Luciano para su viaje a horizontes ignotos. La curiosidad había movido a muchos intelectuales griegos como Solón, Heródoto y el mítico Alejandro y constituía un peligroso acicate. De hecho, el protagonista de otro famoso relato de Luciano, *Lucio y el asno*, se ve metido en sus tremendas peripecias y transformado en burro precisamente por la curiosidad, y sus aventuras son una expiación de este vicio.² En cuanto al ansia de cosas nuevas, hay que recordar que esta expresión sirve en el mundo latino para designar al revolucionario, *cupidus rerum novarum*. No hay itinerario gráfico posible de las andanzas de Luciano y compañía. Milagrosamente el barco, volador a ratos y esquador a otros, se mantiene sin hacer agua hasta el final del libro II, donde Luciano nos cuenta que arriban a un continente situado en las antípodas del nuestro, donde una tempestad destroza el navío contra los escollos costeros.

2 Véanse P. G. Walsh y H. Van Thiel.

EL VIAJE A NINGUNA PARTE: LUCIANO DE SAMÓSATA

El viaje no siempre es la mera traslación en el espacio sino también la búsqueda y el cambio que determina el movimiento y la experiencia que se deriva del mismo. Equivalentes simbólicos y modalidades del viaje son estudiar, investigar, buscar, vivir intensamente lo nuevo y lo profundo. Según Jung el viajar es una imagen de la aspiración del anhelo nunca saciado.³ Volar, nadar, correr —el soñar, el ensoñar y el imaginar— son actividades equivalentes al viajar. El verdadero viaje no es nunca una huida ni un sometimiento, es evolución. Las mismas pruebas iniciáticas, dentro de las religiones, toman con frecuencia la forma de “viajes simbólicos” que representan la búsqueda que va de las tinieblas del mundo profano a la luz. De ahí que se diga que las pruebas y etapas del viaje son ritos de purificación. Podemos distinguir distintos tipos de viajes:

1. Viaje a los Infiernos (Dante en la *Divina Comedia*, Eneas en la *Eneida*, Orfeo y Eurídice). Simboliza un descenso al inconsciente, la toma de conciencia de todas las posibilidades del ser. Refunde las ideas de “crimen” y “castigo”.
2. Viaje al interior de la Tierra. Simboliza el retorno al seno de la madre (Verne, Kircher, Blake, Novalis) y se identifica con la bajada a los Infiernos localizados en el interior de la tierra.
- 3) Viaje al alma. Presente en la doctrina hindú, indica que el individuo en su proceso de liberación de las cadenas de la vida, sigue una trayectoria a la que siguió en el proceso de su entrada a la manifestación. Admite dos caminos: el de los liberados (*deva-yana*) o “vía de los dioses” y el de los que han de volver a pasar por estados de individuación (*pitri-yana*) o “vía de los antepasados”.
- 4) Viaje nocturno por el mar. El sol durante la noche atravesaba los abismos infernales experimentando una muerte real o figurada. Este viaje se produce siempre en dirección opuesta a la marcha diurna aparente del sol. Según Jung, este símbolo es un viaje al país de los espíritus, es decir, una inmersión en el inconsciente. La salida del viaje expresa la resurrección y la superación de la muerte (también salida del sueño). Como aduce C. P. Jones, “para entender a Luciano es necesario examinar a la vez su cultura y su sociedad” (5). El siglo II de nuestra era se caracteriza en Grecia por el renacimiento de lo clásico con un cierto barniz de retórica. La cultura (*paidéia*) implica un conocimiento de las realizaciones literarias y artísticas del pasado. Se toma como canon las normas del clasicismo, el gusto

3 Véase Juan Eduardo Cirlot.

por la mimesis de los modelos antiguos, una mirada hacia atrás que pretende captar la inspiración. Es también una época dominada por un ambiente supersticioso bastante extendido (el neopitagorismo) que provoca el consecuente abandono de la investigación científica. El pensamiento racional de la Grecia clásica se convierte ahora en teosofía, magia, hechicería.⁴

Se produce una verdadera invasión de los cultos orientales, especialmente los egipcios (Isis, Sarapis, Mitra y Cibeles). La religión se pone al servicio de los monarcas; el culto al emperador se conjuga con los tradicionales ya existentes.

Desde un punto de vista literario se observa un predominio aplastante de la prosa, fundamentalmente, la historiográfica y la oratoria. La Segunda Sofística toma en este período gran importancia y se dedica principalmente a la búsqueda de la perfección formal. Los sofistas, con la máxima del “arte por el arte” utilizan un cuidadoso lenguaje heredado de los escritores del período clásico. Lo que importa no es lo que se dice sino decirlo del mejor modo posible y atraer con este preciosismo formal al público, del que los retores se beneficiarán en no pocas ocasiones. Uno de los rasgos principales de este movimiento será su carácter retórico y la retórica vuelve sus ojos al pasado con todo su caudal de normas ortográficas que presiden el buen escribir, y que hasta finales del siglo pasado han constituido la piedra angular de la formación humana. Los “*progymnasmata*” no son más que ejercicios encaminados al dominio de los recursos literarios de los clásicos. La originalidad de la obra literaria consiste en saber imitar los modelos. Un género literario particular, la novela, manifiesta en estos momentos difíciles una gran aceptación, como sucede con la obra de Luciano.

Una lectura atenta de los capítulos 32-34 del libro II de las *Historias Verdaderas* de Luciano (García Gual 1991; 1991a, 249-257) nos adentra en un paisaje muy particular y poco conocido, La Isla de los Sueños. Los *Relatos Verídicos* o *Historias Verdaderas* son una parodia de los relatos de viajes fabulosos, donde a través de una narración disparatada y tomando el viaje como pretexto se desarrolla una sátira contra los vicios de los poderosos y las tonterías de los filósofos desatinados. El escenario que recoge estas aventuras es un mar poblado de islas misteriosas, exóticas por sus paisajes y extrañas por los espectáculos que allí se dan. En el prólogo de esta obra se recoge una de las primeras defensas de la literatura de ciencia ficción. La ficción, en efecto, es el

4 Véase Sergi Vich, que analiza a Hécate, diosa de la noche, y la relaciona con ciertas dolencias como la epilepsia o la locura, con determinados procesos febriles y con trastornos de la personalidad. Se la considera reina de la noche, amiga y compañera de las tinieblas.

vehículo más adecuado para quien observa la literatura no sólo como un instrumento educativo sino como una fuente de placer intelectual y diversión. Precede a esta escena el viaje por otras islas de gran tradición mítica, como la de los Bienaventurados, y por otras propias de la imaginación burlesca y paródica del samosatense. Como señala el profesor Luis Gil (211), no hay un solo precedente literario de las Islas de los Sueños anterior a Luciano, salvo el de la isla donde Cronos duerme eternamente, descripción que aparece en el *De facie quae in orbe Lunae apparet* de Plutarco. No obstante, tenemos noticias desde Homero de un "demos oneíron" (*Odisea* 24.12) que atraviesa Hermes en su travesía con las almas de los pretendientes muertos; Hesíodo en su *Teogonía* (212) habla de una "tribu de los sueños" (*phylon oneíron*) que parió la Noche. Al parecer, este pueblo habita en la región donde se pone el Sol, en la entrada misma del Hades, como se observa en *La Eneida* (6273) en la escena que concentra a la Sibila de Cumas y al héroe Eneas. Otro poeta como Ovidio sitúa la morada de los sueños en un profundo escondrijo de una cueva cercana al país de los cimerios:

Est prope Cimmerios longo spelunca recessu,
Mons cavus, ignavi domus et penetralia somni.

(*Metamorfosis* 11. 592-593)

La descripción lucianesca de la Isla de los Ensueños comporta toda una fenomenología onírica que seguidamente pasamos a analizar. Los primeros adjetivos que emplea Luciano para este paraje son los de "amydrá" y "asaphés" (tenebrosa, oscura, confusa, poco clara, equívoca) como la esencia y naturaleza misma de los sueños. El puerto donde arriba la nave, el puerto del Sueño, recoge la metáfora, también presente en Séneca (*Hércules Furens* 1072) de un lugar de desgracias:

portus vital lucis requires noctisque comes... (1072)

En el mismo puerto se encuentra, además, un templo consagrado al Gallo, símbolo de vital importancia en la vida onírica por cuanto que este animal, con su canto, pone fin, precisamente, a los sueños.⁵ Otro dato a tener en

5 Aristóteles en *Historia de los Animales* (488b3) menciona las afrodisiásticas de los ciervos como de las perdices y gallos; en la Cinegética de los Opianos se califica de lascivos y belicosos, amén de dotados de una fuerte pasión amorosa. Representa un símbolo solar, ave de la mañana, emblema de la vigilancia y de la actividad. Se inmolaba a Priapo y a Esculapio para obtener la curación de los enfermos. En la Edad Media se convierte en un símbolo cristiano de gran importancia, alegórico de la resurrección.

cuenta es que el desembarco de la tripulación se produce justo al anochecer, momento propicio para que se produzca la acción del dormir. Seguidamente se nos introduce en una ciudad de la que ya Homero tenía noticia, pero que Luciano nos mostrará con todo lujo de detalles. Se trata de una villa circular rodeada por un bosque de adormideras y mandrágoras, en el que la única especie animal que lo prueba es el murciélago. La adormidera (*Papaver Somniferum*) se cultivaba y utilizaba ya en la antigüedad por sus efectos narcotizantes. Plinio en su *H.N.* nos informa de que mezclada con miel constituía un reafirmante energético o tónico para la salud:

Candidum (scil.papaver) cuius semen tostum in
secunda mensa cum melle antiquos debatur, (19.168)

y que de un tipo de adormidera se extraía el opio (*H.N.* 20.199). De las semillas del apio, sobre todo de la variedad *nigrum*, se obtiene el aceite de adormideras. En Oriente y la India, también en Egipto y en algunos lugares de Asia se sigue cultivando la variedad *album* de esta planta, conocida como *látex blanco*, obtenido por incisiones de las cápsulas no maduras que luego se espesan y solidifican en una masa parda, de olor característico y sabor amargo. Por su parte, la mandrágora, planta de hojas anchas y cuya raíz contiene alcaloides, era usada frecuentemente en la medicina antigua, sobre todo como afrodisíaco (Teofraсто *H.P.*9.8.8). Mezclada con vino se empleó como narcótico y como anestésico en las operaciones quirúrgicas (Dioscórides 4.75.7; Plinio, *H. N.* 25.150). Apuleyo en las *Metamorfosis* nos indica:

Dedi venenum, sed somniferum, mandragoram, ellud gravedinis compertae
famosum et morti simillimi sopores efficax. (10.11)

Durante toda la Edad Media fue considerada la planta mágica por excelencia.

Por otro lado, el único mamífero que sobrevuela estos parajes es un nocturno e insectívoro quiróptero que, en grandes cantidades, se concentra en estas exóticas selvas. Los antiguos griegos habían visto en este animal al “ave de las almas”, como nos revela Homero en *Odisea*:

Despiertas por ella se llevaba sus almas, que daban agudos chillidos detrás de él, cual murciélago dentro de un antro asombroso... (24.6 y ss)

Esta ciudad contiene asimismo un río, "El Noctámbulo" (*Nuktíporos*), representación paródica del Escamandro, el famoso dios-río, llamado también Janto "El Rojo", que fluye por la llanura de Troya y que en la *Iliada*, ante la carnicería de Aquiles con los troyanos, con tanta sangre y cadáveres en su cauce, se deborda intentando ahogar al hijo de Tetis. También figuran en esta villa dos fuentes: "Indespertable" y "Todanoche". Se trata de la imitación de las dos fuentes troyanas, contrarias por el efecto de sus aguas, y que Homero nos describe en la *Iliada*:

Y llegaron a los dos cristalinos manantiales que son las fuentes del Janto voraginoso. El primero tiene el agua caliente y lo cubre el humo como si hubiera allí un fuego abrasador; el agua que del segundo brota es en el verano como el granizo, la fría nieve o el hielo... (22.147 y ss)

"*Négretos*" (del que no se puede despertar) es el epíteto característico del sueño de Homero, mientras "*Pannykhiá*" hace referencia a una fiesta religiosa nocturna en la que se velaba toda la noche (Hdto. 4.76; Euríp. *Helena* 1365; Plat. *Rep.* 328a; Sóf. *El.92*, etc.).

Una gran muralla multicolor, provista de cuatro puertas, rodea esta ciudad. Luciano corrige aquí a Homero que había calculado el número de puertas por donde salen los sueños en dos:

Replicando, a su vez, la discreta Penélope, dijo: son, no obstante, mi huésped, los sueños ambiguos y oscuros, y lo en ellos mostrado no todo se cumple en la vida, pues sus tenuous visiones se escapan por puertas diversas. De marfil es la una, de cuerno la otra, y aquellos que nos llegan pasando a través del marfil aserrado nos engañan trayendo palabras que no se realizan. (*Odisea*, 19. 559-565)

Luciano añade a las tradicionales puertas de cuerno y marfil otras dos, una de hierro y otra de arcilla que miran hacia la llanura de la "Indolencia" o de la "Flojera" o de la "Cobardía", según las diferentes traducciones, mientras que las primeras dan hacia el mar, y es, curiosamente por la de marfil, por la que entran en la ciudad. Estas dos puertas suponen la vía de escape de los sueños sangrientos, horroríficos y obscenos.

La puerta "*elephantine*" (de marfil) se corresponde con el nombre propio de una isla del Nilo en el Alto Egipto. Es el cauce de entrada a la ciudad que a la manera de una galería de arte va presentando sus mejores monumentos: el templo de la Noche a la derecha y el palacio del Sueño a la izquierda. Al parecer la deidad más venerada es la Noche. Esta personificación, nacida del Caos,

era madre de una serie de abstracciones asimismo personificadas: Moro (el destino), Tánato (la muerte), Hipno (el sueño), Momo (el sarcasmo), Oficis (la aflicción), Némesis (la venganza divina), Apate (el engaño), Filotes (el afecto), Gera (la vejez), Éride (la discordia). Se trata de una verdadera diosa madre de la onirocrítica; algunos de sus vástagos están presentes en este relato lucianesco, como el palacio dedicado a Hipno. Dos virreyes de Hipnos gobiernan este singular país: Perturbadorón, hijo de Vanolinaje, y Ricolumbreras, hijo de Fantasmón. Luciano caricaturiza mediante estos nombres parlantes la tradición mítica que presenta al dios del sueño rodeado de geniecillos que sólo interrumpen su descanso para ir a visitar a los mortales en medio de la noche. El recorrido por la ciudad muestra una plaza mayor donde radica una fuente denominada “*kareótiis*” (Soporífera). Encontramos aquí el motivo de la Fuente del Olvido, Lete, cuyas aguas recorren los infiernos, lugar donde Virgilio imaginará la mansión Hipnos. Y circundando esta fuente aparecen otros dos templos: el del Engaño (*Apate*) y el de la Verdad (*Aletheia*), elementos de gran importancia en la literatura onirocrítica anterior. El primero es hijo de la divinidad madre de la Noche y hace referencia al carácter irreal de los sueños. El segundo, contraposición del primero, alude a su posibilidad objetiva y real, a sus posibles interpretaciones en el mundo físico. Se establece, pues, un equilibrio entre los límites de lo real y lo imaginario dentro del borroso marco de las tinieblas en el que nos sumen los sueños.

En esta plaza mayor se encuentra, además, una gruta sagrada y un oráculo dirigido por un intérprete de sueños, por Antifonte.⁶ Es la primera vez que encontramos a un ser humano que muchos han identificado con un sofista enemigo de Sócrates que escribió un tratado “Sobre la interpretación de los sueños” (*perí kríseos oneíron*) según nos refieren Jenofonte (*Memorables* 1.6), Cicerón (*Sobre la adivinación* 1.20) y D. Laercio (2.46). No obstante, la propia etimología de Antifón relacionada con el verbo “*antiphonéo*”, <responder>, <dar respuesta>, manifiesta la necesidad de la interpretación del sueño, es decir, la explicación objetiva y coherente de un complicado rompecabezas de piezas inconexas que, a veces, componen los sueños. Hasta aquí llega la descripción imaginaria del lugar. Seguidamente, Luciano realiza la clasificación tipológica de los sueños:

1. Altos, hermosos y de atractivo aspecto.
2. Pequeños y deformes.
3. De oro en apariencia.

⁶ Véase M. A. Vinagre Lobo, que al estudiar la literatura onirocrítica griega hasta el siglo II d.C., se refiere particularmente a Antifonte y a las complicadas interpretaciones que proporcionaba a los sueños (63-75).

4. Baratos y vastos.
5. Alados y monstruosos.
6. Engalanados.
7. Sueños antiguos que saludan, conocidos e íntimos, dispensándonos hospitalidad y prometiendo convertirnos en reyes.
8. Sueños que llevan de excursión a la patria, mostrando a los familiares.

Las figuras divinas que se mostraban en los sueños se caracterizaban por tener una talla y belleza superior a la humana. Generalmente, los sueños eran concebidos con alas "*pterotoi*". El arte representaba a Hípnos, precisamente, como un adolescente con alas en las sienes como las de las aves nocturnas, símbolo del vuelo silencioso que escapa a la percepción del durmiente. Ovidio en sus *Metamorfosis* (11.650 y ss.) presenta a Morfeo como ser elegido por el Sueño para realizar un encargo de éste, con las siguientes palabras:

Ille volat nullos strepitus facientibus alis

vuela morfeo sin que sus alas produzcan ruido alguno.

Los sueños que se repiten tienen la categoría de viejos conocidos.

El tiempo real de estancia en esta isla de los Ensueños es de treinta días, período de letargo y festejo continuado.

El sueño ha sido una de las principales fuentes del simbolismo. La Antigüedad distinguía entre ordinarios y extraordinarios dependiendo de la persona que los soñaba, de las circunstancias del sueño y del valor de las imágenes oníricas que en él se producían. Se creía en la existencia de sueños premonitorios, en una adivinación por medio de los sueños. La interpretación simbólica de los sueños ha constituido desde Freud una de las principales vías del psicoanálisis.

El poeta Juan Luis Panero, en un libro recientemente publicado, *Los viajes sin fin*, señala que la escritura, como la vida, es un viaje a través del tiempo, en el que aparecen voces perdidas e imágenes sin otro referente que el sueño. Al flotar las imágenes de sueños, la referencia temporal se diluye como en un cristal que la lluvia borra. La vieja metáfora de la vida como sueño reproduce el signo de la trayectoria de la vida; cada composición viaja en una dirección narrativa encaminada hacia un final de muerte y negación. Los recuerdos de las experiencias vividas se desplazan hacia el ámbito de lo visionario, en el que tiempo y espacio se superponen.

El prólogo de las *Historias Verdaderas* de Luciano presenta una de las primeras apologías de la literatura de ficción. El viaje fabuloso a espacios inalcanzables,

más allá de toda geografía realista, más allá del mundo explorado de su época, por países tan surrealistas como la ciudad de las Lámparas o la isla de los Sueños colisiona con el mundo mítico tradicional al exagerar los prodigios y al extremar hasta el absurdo el relato de aventuras fantásticas. No existe un itinerario gráfico posible. La defensa que Luciano hace de este tipo de literatura, como lectura de distracción amena y humorística contrasta con el poco prestigio de este género entre los antiguos. Pero tiene a su favor el gran afán por divulgar y conocer los hechos más extraordinarios y maravillosos, algo característico de su época. La curiosidad (*periergía*) por unos relatos de terror y misterio, por viajes lejanos y pintorescos que presentan un espacio desconocido. No obstante, la intención del samosatense es distinta: repudia también él la literatura de ficción desaforada como hacía Cervantes en los libros de caballería, si se me permite el anacronismo.

La composición de las *Historias Verdaderas*, estructurada por episodios, contienen una serie de características comunes en todos los capítulos:

- a) El uso de toda imagería mitológica antigua con acumulación de apariciones y de exóticas maravillas.
- b) Invención de nombres de aspecto cómico.
- c) Relato en primera persona de viajes y aventuras, la forma canónica de cuentos de viajes fabulosos.

Un claro exponente actual de la literatura fantástica en lengua inglesa, considerado como el mejor autor de fantasía contemporánea, James P. Blaylock, trata precisamente, en una de sus obras, el tema del sueño.

Analizaremos, seguidamente, los elementos comunes, aunque metamorfosados, de las descripciones de esa *Tierra de Sueños* en Luciano y Blaylock. En el autor griego un barco volador surca un misterioso océano poblado de islas exóticas donde se suceden aventuras maravillosas y fantásticas; en el norteamericano se nos presenta un zapato enorme, tan grande como un bote de remos que navega por un inmenso río que contiene muchas islitas donde se producen fenómenos extraños. La travesía en ambos se produce al anochecer, en el segundo, en un día de mediados de otoño.⁷

La utilización de nombres parlantes en la descripción de la *Tierra de los Sueños* no es exclusivo de Luciano. Frente a los ya indicados, río Noctámbulo, las fuentes Indespertable, Todanoche y Soporífera, los gobernantes Rico-lumbreras y Perturbadorón, Blaylock nos ofrece en inglés todo un arsenal: el

7 Luciano habla de distintos sueños según las estaciones. Por ejemplo, en su obra *El Sueño o la vida de Luciano* (17, 175-176), habla de “un sueño de invierno” (*kheimerinós óneiros*).

Río de las Anguilas, el Río Dell ("del valle"), Moonvale ("el valle de la luna"), Crescent city ("la ciudad de la media luna"), Sunnybrae ("sol caliente"), etc.

El único animal que puebla el escenario lucianesco es un triste y solitario murciélago. En la Tierra de los Sueños de Blaylock aparece un cuervo, pájaro inmenso que lleva en la garra una vara nudosa y que traza círculos sobre el techo de una taberna, cangrejos ermitaños migratorios, murciélagos, búhos tan grandes como vacas, un sapo volador, gatos y un cerdo.

El tratamiento del cuervo es muy especial. Se trata de un ave con bastón, al que se califica de codicioso, al que en un momento determinado se intenta aniquilar mediante los disparos de una pistola.

La flora lucianesca se compone esencialmente de mandrágoras y adormideras; el jardín de Blaylock consta de zarzamoras, enredaderas y un invernadero con begonias cuyas espinosas hojas eran tan grandes como sábanas.

En cuanto a los monumentos más interesante de tales civilizaciones en penumbra, tenemos los templos del Gallo, del Sueño, del Engaño y del de la verdad, por parte de Luciano, y el Templo Árabe, con atracciones tales como la del niño cocodrilo, y la Feria, por parte de Blaylock.

Sobre la esencia, naturaleza y tipología de los sueños hemos visto ya la clasificación que manifiesta Luciano en su particular travesía por la isla. Blaylock, antes de establecer su división particular, nos informa en diversas partes de la novela sobre las peculiaridades y características de los mismos. Así, en un primer momento, nos indica:

... la mayoría de los sueños tal vez perdiera parte de su atractivo si se hacía realidad. (42)

La primera alusión a la tierra de los sueños no tiene lugar hasta bien entrada la segunda parte del libro, titulada *A través de la ventana del cobertizo*. En ella se nos advierte:

... A menudo los sueños no resultaban artículos muy confortables, y había muy pocos que desearan que se convirtiesen en realidad, como afirmaba el dicho ...

Seguidamente, la perspectiva cambia radicalmente y se afirma lo contrario:

... Un destino de playas nunca cartografiadas, con unos sueños que esperaban convertirse en realidad ... (131)

La débil frontera entre la realidad y la ficción está presente a lo largo de la novela. Elocuentes se muestran las palabras del narrador:

... Él había estado persiguiendo fragmentos de sueños, sin embargo, él no era un fragmento de ningún sueño, ... pero se perdía como el paisaje de un sueño ... (225)

El sueño, finalmente, se muestra como un círculo vicioso que no conduce a ninguna parte:

... los dos poseídos por el horror de dar vueltas en círculos una y otra vez por la misma estación de ensueño, descubriendo que nada era lo suficientemente sustancial para hacer que el lugar fuera real ...

El referente temporal en Luciano sumaba treinta días de festejos y convite, sin indicación previa de la época del año en el que transcurrían los hechos. La trama en la novela de Blaylock se produce con la llegada de un solsticio que tiene poco que ver con el sol. Todo es una farsa basada en la sugestión. Además, la llegada del solsticio comienza a desarrollar una curiosidad malsana por todo lo oculto, con el fin de emplear la magia para conseguir algún objetivo vago y nebuloso. Sintomática se revela la siguiente frase:

... La gente estaba dispuesta a creer en cualquier cosa durante el solsticio ... (54)

A lo largo de la novela se produce un camino o viaje al pasado, para volver a viajar al futuro y entregar un misterioso elixir. Este mejunje es el que posibilita, a todo un pueblo que fantasea, el poder <<cruzar>> al otro lado. Es preciso recordar aquí la interpretación de Luciano sobre la entrada y salida de los sueños a través de una serie de puertas de diferentes materiales. Blaylock también entiende el tránsito al otro mundo a través de unas puertas que permiten la entrada y salida de los seres del pasado y del futuro. Nos lo indica del siguiente modo:

... La puerta de la casa de la risa se abrió en un repentino haz de destelleante luz ... (107)

Las visiones estrambóticas de esos mundos oníricos guardan asimismo cierta simetría. Blaylock al igual que Luciano, con fino humor y cierta sátira nos muestra escenas como la del carromato con un cartel que dice *Fenómenos Curiosos no especificados*, charlas con fantasmas que se materializan, particularmente

aquél que había recitado la tabla de multiplicar hasta llegar a la del ocho durante ocho veces, mundos llenos de gigantes y otros de hombres diminutos donde, pasado un tiempo, creces o disminuyes, lo que es algo muy adecuado salvo que las ropas no crecen contigo, o bien un diablo de cerámica montado sobre un cerdo.

Los personajes de la obra de Blaylock, aunque sonámbulos de un viaje a una tierra mágica y maravillosa donde flotan, se resisten a aceptar, no obstante, ese realismo mágico. Y así convienen en que debía de tratarse de un engaño de luz ante la rotura de un caleidoscopio, o bien que la lógica había intervenido poco en lo que visualizaban (177), e incluso llegan a establecer sentencias de que “el arte y la ciencia no forman buenos compañeros” (168).

De una manera surrealista el desarrollo de los acontecimientos futuros parece estar presente en una vieja pintura que muestra el agua del océano al caer por el borde la tierra plana, y que desde el comienzo de la novela nos pasa desapercibida.

Finalmente, la Sra. Langley y su libro, el Sr. Jensen con su zapato-bote, Jack y el goloso de Skeezix de la *Tierra de los Sueños* no son más que múltiples Antifontes lucianescos que pretenden dar una interpretación de las visiones oníricas que contemplan. Todos concluyen del mismo modo:

Lo maravilloso del asunto es que a medida que viajas hacia delante en el tiempo creces; y al viajar hacia atrás encoges y puedes encontrarte a ti mismo.

La cercanía entre Luciano y Blaylock mantiene a la par un paralelismo con los momentos históricos que vivieron. Al igual que en el siglo II, nuestra sociedad contemporánea muestra una crisis en todos los sentidos; con la máxima de que “todo es relativo”, las verdades absolutas no existen, los valores tradicionales caen en picado. Pese al adelanto de la técnica, hoy más que nunca emerge el fenómeno de las sectas, del ocultismo. El ayer y el hoy se hacen uno; el recuerdo se difuminó, parpadeó como un sueño y desapareció; sin embargo, una esperanza flota en el aire, porque como dijo Luciano:

“Los Sueños obran milagros” (*thaumatopói gár oi óνειροι*). (14, 155)

REFERENCIAS

- Anderson, G. *Studies in Lucian's Comic Fiction*. Leiden: E. J. Brill, 1976.
- Blaylock, James P. *La tierra de los sueños*. Barcelona: Ultramar, 1990.
- Bompaire, J. *Lucien écrivain. Imitation et création*. París: E. de Boccard, 1958.
- Cirlot, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor, 1969.
- García Gual, Carlos. *Luciano de Samósata. Relatos fantásticos*. Madrid: Alianza, 1991.
- . *Figuras helénicas y géneros literarios*. Madrid: Mondadori, 1991a.
- Haight, E. H. *Essays on the Greek Romances*. New York: Kennikat P., 1973.
- Herp, Van J. *Panorama de la Science-fiction*. París: Verviers, 1975.
- Jones, C. P. *Culture and Society in Lucian*. Cambridge: Harvard University Press, 1986.
- Luciano. *Obras*. Vol. I. Trad. José Alsina. Barcelona: Alma Mater, 1962.
- . *Antología de Luciano*. Gil, Luis (ed). Madrid: Gredos, 1970.
- Panero, J. L. *Los viajes sin fin*. Barcelona: Tusquets, 1993.
- Pseudo Calístenes. *Vida de Alejandro de Macedonia*. Trad. e Intr. Carlos García Gual. Madrid: Gredos, 1977.
- Stengel, A. *De Luciani veris Historiis*. Berlín: 1911.
- Thiel, H. Van. *Der Eselsroman*. Munich: CH Beck, 1971.
- Vich, Sergi. "Hécate, diosa de la noche". *Revista de Arqueología* 132 (1992): 32-37.
- Vinagre Lobo, A. "La literatura onirocrítica griega hasta el siglo II d.C. Estado de la cuestión". *Estudios Clásicos* 101 (1992): 63-75.
- Walsh, P. G. *The Roman Novel*. Cambridge: Cambridge University Press, 1970.