



# El poder de la fantasía y la literatura infantil

El escritor Víctor Montoya, nos habla del grado superior de la imaginación que es la fantasía y cuya sensibilidad debe ser defendida a toda costa.



(PRIMERA DE 4 PARTES)

La palabra fantasía viene del griego "phantasia", que significa: facultad mental para imaginarse cosas inexistentes y proceso mediante el cual se reproducen con imágenes los objetos del entorno. La fantasía, que debe ser defendida a toda costa, constituye el grado superior de la imaginación capaz de dar forma sensible a las ideas y de alterar la realidad, de hacer que los animales hablen, las alfombras vuelven y las cosas aparezcan y desaparezcan como por arte de magia.

La fantasía recoge su material de la realidad interna y externa, con el cual se concibe una realidad distinta, revirtiéndola o reformándola. Con el golpe de la imaginación se pueden asociar las imágenes de la realidad y agruparla en una totalidad con significado diferente, como el hecho de juntar el cuerpo de un hombre y un caballo para dar nacimiento a un centauro o dotar propiedades humanas a los animales y los objetos inanimados. Con la fantasía se puede deformar la personalidad a partir de un pequeño defecto, quitarle la propiedad de maldad a lo diabólico o hacer de la virtud de lo bueno mucho más bueno.

La fantasía cumple una función imprescindible en nuestras vidas, no sólo porque sirve como válvula de escape a la realidad existencial, sino también porque es la fuerza impulsora que permite rectificar la realidad insatisfactoria y realizar los deseos inconclusos por medio de los ensueños. Petrovski afirma: "Si la persona es pasiva, si no lucha por un futuro mejor y su vida actual es difícil y falta de alegrías, con frecuencia se crea una vida ilusoria, inventada en la que se satisfacen completamente sus necesidades, donde él todo lo puede, donde ocupa una posición imposible de alcanzar en el momento actual y en la vida real. La imaginación pasiva puede surgir no intencionalmente. Esto sucede principalmente cuando se debilita la actividad de la conciencia, del segundo sistema de señales, en un estado de ocio temporal, en estado de somnolencia, en estado de afecto, durante el sueño (los sueños), en estado de afecciones patológicas de la conciencia (alucinaciones), etc".

La fantasía, al igual que el pensamiento, es uno de los procesos cognoscitivos superiores que nos diferencia de la actividad instintiva de los animales irracionales. No es casual que en el plano laboral sea imposible empezar un trabajo sin antes imaginar su resultado. La fantasía es tan importante para construir una mesa como para escribir un cuento, pues ambos requieren ser planificados por anticipado, para obtener el mismo resultado que se concibió por medio de la imaginación; un aspecto que es indispensable en el trabajo artístico, científico, literario, musical y, por qué no decirlo, en todas las actividades en las que interviene la capacidad creativa.

La fantasía, como cualquier otro aspecto del conocimiento humano, ha sido un tema que ocupó el tiempo y la mente de los hombres desde la más remota antigüedad. Los filósofos como Schiller, Schelling, Schopenhauer y Hegel, ponderaron el rol activo de la fantasía en los procesos racionales y cognitivos, mientras los escritores románticos, como Wordsworth y Coleridge, sostuvieron la teoría de que sólo a través de la fantasía se podía alcanzar la ciencia y la verdad.

Sin fantasía no es posible ningún conocimiento humano. La imaginación, concebida como una facultad capaz de reproducir mentalmente las causas y

soluciones de los problemas reales, es la mejor ayuda para un psicólogo, tanto cuando tiene que hacerse una idea de la situación del paciente como cuando tiene que encontrar la orientación terapéutica correcta. La psicología moderna ha constatado que el poder de la fantasía sobre la psique es más determinante que el principio del deseo, pues se dice que en el conflicto entre deseo y fantasía es siempre la fantasía la que se sobrepone al principio del deseo.

La fantasía aparte de constituir uno de los elementos vitales que permitió al hombre sobrevivir en medio de la naturaleza salvaje, es un don que deben cultivar los individuos, puesto que sin ella sería difícil reformar o transformar la realidad insatisfactoria y alcanzar un desarrollo humanístico y tecnológico en provecho de la colectividad. No cabe duda, la fantasía forma parte de nuestro cerebro, desde el instante en que la usamos como mecanismo de supervivencia, para descubrir nuestra situación existencial, contemplar el mundo desde otras perspectivas, estimular nuestras posibilidades creativas y satisfacer los deseos no cumplidos. En concreto, como señaló J.J.R.Tolkien: "La fantasía es, como muchas otras cosas, un derecho legítimo de todo humano", pues a través de ella se halla una completa libertad y satisfacción.

## CONSIDERACIONES SOBRE LA FANTASÍA INFANTIL

Bruno Bettelheim, en su investigación psicoanalítica de los cuentos de hadas, encontró en la trama un alto valor estético y terapéutico, capaz de desencadenar las ataduras neuróticas y ayudar a los niños a solucionar sus angustias y conflictos emocionales. Sin embargo, ya mucho antes que Bettelheim diera a conocer su "Psicoanálisis de los cuentos de hadas", Sigmund Freud definió la fantasía como un fenómeno inherente al pensamiento, como una actividad psíquica que está en la base del juego de los niños y en el arte de los adultos, puesto que los instintos insatisfechos son las fuerzas impulsoras de la fantasía y cada fantasía es una satisfacción de deseos, una rectificación de la realidad insatisfactoria. Tanto el juego como el arte ayudan al individuo a soportar una realidad apunhalada de conflictos emocionales y contradicciones sociales. "¿No habremos de buscar ya en el niño las primeras huellas de la actividad poética? - Indagaba Freud-. La ocupación favorita y más intensa del niño es el juego. Acaso sea lícito afirmar que todo niño que juega se conduce como un poeta, creándose un mundo propio o, más exactamente, situando las cosas de su mundo en un orden nuevo, grato par él. Sería injusto en este caso pensar que no toma en serio ese mundo; por el contrario, toma muy en serio su juego y dedica en él grandes afectos. La antítesis del juego no es la gravedad, sino la realidad. El niño distingue muy bien la realidad del mundo y su juego, a pesar de la carga de afecto con que satura, y gusta de apoyar los objetos y circunstancias que imagina en objetos tangibles y visibles del mundo real. Este apoyo es lo que aún diferencia el "jugar" infantil de "fantasear" (...). El poeta hace lo mismo que el niño que juega: crea un mundo fantástico y lo toma muy en serio; esto es, se siente íntimamente ligado a él, aunque sin dejar de diferenciarlo resueltamente de la realidad (...). Cuando el niño se ha hecho adulto y ha dejado de jugar, cuando se ha esforzado psíquicamente, a través de decenios enteros, en aprehender, con toda la gravedad exigida, las realidades de la vida, puede llegar un día a una

disposición anímica que suprima de nuevo la antítesis entre el juego y la realidad. El adulto puede evocar con cuánta gravedad se entregaba a sus juegos infantiles y, comparando ahora sus ocupaciones pretendidamente serias con aquellos juegos pueriles, rechazar el agobio demasiado intenso de la vida y conquistar el intenso placer del humor (...). El hombre que deja de ser niño, en lugar de jugar, fantasea. Hace castillos en el aire; crea aquello que denominamos ensueños o sueños diurnos.

De modo que la actividad de la fantasía es la creación artística, los sueños diurnos y el ingenioso juego de los niños, especialmente el "juego de roles", a través del cual los niños representan el rol profesional y familiar de los adultos. Así, en su deseo de ser adulto, el niño juega a ser mayor, imitando en el juego lo que de la vida de los mayores ha llegado a conocer. Pero no tiene motivo alguno para ocultar tal deseo, como ocurre con el adulto, quien, sujeto a las normas lógicas y racionales de su entorno, se avergüenza de sus fantasías porque las considera propias de un infantilismo pueril e ilícito. El niño, en cambio, juega y fantasea hasta el cansancio, representa una serie de personajes en su proceso de socialización, independientemente de cuál sea la reacción de su entorno. El niño imita el ladrillo del perro y representa a los personajes del cine y la televisión. En su mundo fantástico todo es posible: la hormiga habla con voz humana, el árbol corre por las praderas y las piedras levantan vuelo como los pájaros. El niño, a diferencia del adulto, no tiene por qué avergonzarse ni ocultar sus fantasías a los demás. Él es el artífice de un mundo hecho de magia y de fantasía, donde sólo tienen acceso quienes están dispuestos a seguir sus reglas.

El juego es una de las actividades principales del niño en el periodo preescolar, porque le permite desarrollar sus facultades sociales e imaginativas, en virtud de que "la situación imaginada es elemento indispensable del juego y es una transformación libre, no limitada por las reglas de la lógica y por las exigencias de que debe parecer real, de la reserva de representaciones acumulada por el niño. La imagen de la fantasía se manifiesta aquí como programa de la actividad creativa. El niño que imagina ser cosmonauta estructura correspondientemente su conducta y la conducta de sus compañeros de juego: se despiden de sus 'parientes y amigos', da parte al 'constructor general', representa el cohete durante la partida y, a sí mismo dentro del cohete, etc. Los juegos con personajes que ofrecen rico alimento a la imaginación infantil permiten al niño profundizar y consolidar cualidades valiosas de la personalidad (valentía, decisión, organización, etc), confrontando su conducta y la conducta en la situación imaginada y con la conducta del personaje imaginado, el niño aprende a realizar las necesarias evaluaciones y comparaciones".

**Víctor Montoya. Escritor boliviano con residencia en Estocolmo-Suecia**

(continuará)