

PARODIA EN EL APOCALIPSIS MITOLÓGICO: ENTRELAZO DE LA FANTASÍA Y LA REALIDAD. ANÁLISIS DE DOS NOVELAS DE HOMERO ARIDJIS

Meng Xiayun

Universidad de Asuntos Exteriores de China, China

Introducción

Homero Aridjis (1940-) es uno de los escritores más fecundos de México. Sus poemarios y obras se han traducido en 15 idiomas y se han leído en muchos países. Ha recibido galardones literarios como el Premio Xavier Villaurrutia, el Premio Literario Novedades y Diana, el Premio Grinzane Cavour y el Premio Roger Caillois, entre otros. Ha servido a México como embajador en el Reino de los Países Bajos y en Suiza. Durante seis años ocupó la Presidencia Internacional de PEN International, la prestigiosa organización mundial de escritores. Asimismo, fue pionero del activismo ambiental: *Grupo de los Cien*.

La creación narrativa de Homero Aridjis se refiere principalmente a dos campos: la descripción de la historia y el apocalipsis medioambiental. Novelas apocalípticas del medioambiente son *La leyenda de los soles* (1993), *El señor de los últimos días: visiones del año mil* (1994), *¿En quién piensas cuando haces el amor?* (1995), *Los perros del fin del mundo* (2012) y *Ciudad de zombies* (2014). Las más destacadas son *La leyenda de los soles* (en adelante: *La leyenda*) y *¿En quién piensas cuando haces el amor?* (en adelante: *En quién*).

El empleo de estructuras e imágenes apocalípticas en la actual literatura estadounidense y latinoamericana ubica la dramatización literaria del tiempo humano entre el mito y la historia. Data del siglo XVII: “los puritanos de la Nueva Inglaterra interpretan la literatura del apocalipsis con el nacimiento del nuevo cielo y la nueva tierra, y sus textos muestran constantes intentos de unir la teología apocalíptica y la historia americana” (Parkinson 1996:20). La creación narrativa de Homero Aridjis estuvo influenciada por tales pensamientos puritanos y, en su niñez, por la cultura griega y la mexicana, a través respectivamente de su padre y de su madre. Así que Homero Aridjis conoce bien la mitología y la leyenda de la antigua civilización y las aplica en su propia creación literaria, razón por la que escribió dos novelas mítico-ecológicas: *La leyenda* y *En quién*.

1. Iluminación y parodia de mito y leyenda

En la mitología azteca, el universo se movía de forma circular; desde su creación hasta ahora, el universo en que vivía el ser humano experimentó cuatro ciclos –cada ciclo es una época de “Sol”–. Hasta ese momento, la humanidad había vivido cuatro soles y ahora estaba viviendo en la época del Quinto Sol. El final de cada ciclo del Sol, registrado en el código, había sido castigo de Dios a la maldad humana. Los humanos tergiversaron la intención de los dioses en cada ocasión, por eso los dioses provocaron variedad de desastres naturales, para destruir a la sociedad humana. Hasta el fin del *Cuatro Sol*, los dioses, hartos de destruir tantas veces el mundo humano, pensaron construir un nuevo mundo hermoso y armonioso. De manera que convocaron a los Dioses de Naturaleza para embellecer la Tierra; así fue que se originó la gran naturaleza. Durante la historia de la humanidad, nunca hubo Jardín del Edén ni paraíso; ya que los seres humanos cometían crímenes constantemente. Los aztecas estaban convencidos de que la invasión de los conquistadores españoles trajo la brutalidad de

asesinatos y asaltos, la esclavitud de los indios y negros en el continente americano, lo que supondría el final del Quinto Sol. Al mismo tiempo los aztecas esperaban la llegada del Sexto Sol, creyendo que, con el fin de la era, terminaría también todo el sufrimiento del ser humano y así se rescatarían las víctimas de manos de los conquistadores.

Homero Aridjis recurre y parodia la mitología y leyenda de la antigua civilización azteca y aplica la noción “Quinto Sol” de los aztecas a la creación de sus dos novelas *La leyenda* y *En quién*. Toma el Quinto Sol en que vive el ser humano como trasfondo histórico y recurre a la técnica artística del anacronismo para combinar los cuentos mitológicos con la realidad social. De este modo nos revela que las maldades del ser humano han vuelto a ocasionar el caos del mundo actual, y que ha vuelto a producirse el fin de ciclo de Soles de la mitología azteca, y en consecuencia, la decepción de la humanidad; Pero con el fin del Quinto Sol también se presagiaría la llegada del Sexto Sol, el nuevo cielo y la nueva tierra –en mejor armonía–.

Aridjis recurre a los elementos de la antigua civilización y mitología aztecas para la descripción de la sociedad moderna de México: crea unos personajes simbólicos e inventa una trama real. En ambas novelas se han recreado personajes como el general Carlos Tezcatlipoca y el presidente José Huitzilopochtli Urbina, cuyos nombres provienen de la mitología azteca. Tezcatlipoca, en la mitología azteca, representa el Dios omnipresente de batallas y catástrofes, es fuerte y poderoso, una vez que aparece, se desencadenan el caos y terror. La gente lo llama “dominador del destino humano”. Dondequiera que él está, hay guerra y destrucción. En la novela, el prototipo del general Tezcatlipoca es el mismo dios azteca. Al ser el general de la ciudad futura, tenía poder supremo, era malicioso y temible. Al mando de sus sirvientes nacotecas atacaba y asesinaba al pueblo y controlaba toda la ciudad mediante el terror. Amparándose del asesinato “Tláloc”, Tezcatlipoca secuestraba, violaba y asesinaba a muchas jovencitas. Se escondía como el viento nocturno, cometiendo maldades secretamente, lo que provocaba el terror de las gentes. Asesinó con sus propias manos a su hermana ecoguerrillera Natalia; y mataba brutalmente a los animales. Su existencia simbolizaría la destrucción del Dios Tezcatlipoca en la mitología azteca. Mediante las imágenes de los dioses del mito azteca, el autor intenta poner de relieve la perversidad, la crueldad y la ignorancia del gobierno mexicano, y critica profundamente la obscuridad y la corrupción de la sociedad actual.

Huitzilopochtli es el Dios de Sol en la mitología azteca. Nació adulto ya guerrero fuerte. Era la deidad más adorada por los aztecas, junto con el Dios de la lluvia Tláloc. Recibió el sacrificio humano en el gran templo. El pueblo sacrificó a hombres enfermos para Tláloc y a los prisioneros de Guerra para Huitzilopochtli. Para ese objetivo, el gran sacerdote de los aztecas Tlaacélel entabló “guerras floridas” para captar a presos de diferentes tribus y sacrificarlos en honor a Huitzilopochtli. Frente al temeroso Dios de Sol Huitzilopochtli, toda la gente lo adoraba en el país, buscando su protección. Se creía que, en tanto se le concediera suficiente comida al Dios de Sol, –el corazón vivo de las personas–, se podría posponer el fin del Quinto Sol.

Parece claro que en la novela *La leyenda*, Aridjis recrea al personaje del presidente Huitzilopochtli mediante la imagen del Dios de Sol. El presidente era brutal, ignorante, corrupto, lujurioso y lascivo. Maltrataba con su poder violento y corrupto al pueblo y cometía fechorías con sus fieles seguidores, los nacotecas. Ordenó a los funcionarios del gobierno que le entregaran muchachas para “disfrutar”, obligando a las chicas a grabar videos pornográficos, para luego terminar brutalmente con su virginidad.

En *En quién*, el presidente vuelve a aparecer como sátiro, e incluso llega a inaugurar abiertamente la industria de sexo en la Zona Roja. Se construyó un rancho en los suburbios, al que llama “Los Deseos Incumplidos” allí llevaba niños y niñas de la calle para su placer o su sadismo, hasta mantenía en una jaula de oro a una cantante de moda para su entretenimiento. En el rancho había helipuerto, galgódromo, discoteca, cancha de squash y piscina olímpica cubierta. El presidente llevaba una vida bien lujosa y aceptaba sin cesar las ofrendas de belleza que le concedían sus sirvientes, en clara correspondencia con la aceptación de la ofrenda de sacrificio humano al Dios de Sol, parodia al Dios Huitzilopochtli que se aplica en la novela.

A la vez Aridjis recrea otra figura, la del Dios Cuauhtli, en su novela *La leyenda*. Cuauhtli significa el guerrero de águila, y se le considera también como el guerrero de Sol. Es el más temible guerrero en la mitología azteca. Como tiene capacidad de visión, puede revisar situaciones y asuntos antes de entrar o involucrarse en ellos, posteriormente la gente lo llamará “Dios de previsión”. El pueblo también considera a Cuauhtli diversamente, como símbolo de un día. El “Día Cuauhtli” representa luchar para la libertad y la paz. Justamente Aridjis aprovecha esta característica de Cuauhtli y plasma el personaje Cristóbal Cuauhtli, un sabio antiguo y el editor de los anales de códice. Cuauhtli atravesaba desde la antigüedad hasta la moderna Ciudad de México con la misión de salvar la Tierra. El sabio encargó a Juan la búsqueda del Códice de los Soles para finalizar el Quinto Sol y liberar al ser humano del sufrimiento, con fin de recibir la nueva libertad y la paz. Cuauhtli apareció con su papel de sabio previsor, no solo contaba la historia del pasado a Juan, sino que le presagiaba el futuro. Luchaba con el propósito de salvar al ser humano del caos y del abismo, que se podría llamar como el guerrero de águila moderno. A través de la recreación de ese personaje, el autor nos narra las leyendas históricas de la civilización azteca, la mitología del Quinto Sol, el sacrificio humano y la llegada de tzitzimil al fin de la era.

Cuauhtli llegó al lado de Juan, atravesando el tiempo y el espacio, para contarle su pasado. Su madre era la diosa azteca de la fertilidad (Coatlicue); fue bautizado por el conquistador Pedro de Alvarado durante la Conquista. Describió a Juan las características del Quinto Sol, destinado a ser destruido por un terremoto, “El signo de este Sol es el signo del sacrificio, porque a él se ofrendan los corazones humanos. Cada doscientos años, en el aniversario de su nacimiento, el suelo tiembla en Tociatlán” (Aridjis 1993:37). De ese modo narraba el origen y la historia del Códice de los Soles, el libro que registraba el mito, la leyenda, la oda y los anales de los antepasados. Lo que se llamaba “el Códice de los Soles” era en realidad el Códice Chimalpopoca de la antigua civilización azteca, que se componía de tres partes, dos de ellas son muy importantes: los *Anales de Cuauhtlán*, para la historia prehispánica del centro de México; y la *Leyenda de los soles*, para el estudio de la cosmogonía mexicana. A lo largo de la historia, los seres humanos, por miedo del fin del Quinto Sol, inventaban los remedios de sacrificio humano. Cuauhtli contaba especialmente a Juan la escena de ofrecer sacrificios a la diosa Toci, “Hasta el primer cuarto del siglo dieciséis, una mujer de entre cuarenta y cincuenta años era degollada y despellejada por los sacerdotes del culto, porque en aquel lugar palpita el mundo, el suelo tiembla y se estremece” (Aridjis 1993:104). Con la ciudad moderna como trasfondo, la novela restaura un ritual sangriento de sacrificios en la antigüedad.

Además de los sacrificios humanos, la novela parodia otras tramas de la mitología azteca, y narra la escena de la llegada del fin de la era y el ataque de los tzitzimime a los seres humanos. Los tzitzimime son monstruos que se precipitan desde el cielo a la obscuridad, femeninos, con cara de jaguar olmeca, de ocelote zapoteca, de dios murciélago. Generalmente caen del cielo a la Tierra junto con la mujer fantasma, cihuateteo, y arrancan y atacan a los seres humanos. Según la leyenda, cuando llega el fin del Quinto Sol y se extingue la luz del Sol, los tzitzimime y cihuateteos caen del cielo aprovechando la ocasión de que todavía no se ha encendido el nuevo fuego, con fin de impedir su transmisión y devorar a los seres humanos. En *En quién*, aunque no se describe mucho a los tzitzimime, se sabe la llegada de los tzitzimime y su invasión a través de una noticia en el periódico. La gente creía que esos monstruos son extraterrestres, por eso llamaba a su ataque la invasión de los extraterrestres en la Tierra. Sin embargo, en *La leyenda*, el autor describe prolijamente la escena sangrienta y salvaje de la invasión y el ataque de los tzitzimime a la Tierra. Con cierto humor, Aridjis describe que unos monstruos pintorescos se ofrecían a las mujeres que encontraban en su camino, y que querían arrastrarlas hacia las ruinas para hacerles el amor. Cada una de ellas aparecía con una cara de jaguar y un cuerpo medio animal medio humano; durante ese terremoto del fin de la era, “Temblaba. Los tzitzimime se excitaban cada vez más, descendían del aire, brotaban de los agujeros. Tenían las facciones y las manos sanguinolentas, la boca y los ojos negros, las tilmas harapientas” (Aridjis 1993:173). No solo las mujeres sufrieron el ataque, hasta Juan sufrió del asalto sexual de los tzitzimime. Aridjis critica con esa escena absurda al apocalipsis provocado por la maldad del ser humano y deja que los lectores experimenten la llegada del fin de la era, en la fiesta mitológica.

2. Anacronismo y cambios en la perspectiva de tiempo y espacio

El anacronismo y los cambios en la perspectiva de tiempo y espacio son técnicas artísticas. El anacronismo se refiere a algo que no se corresponde o parece no corresponderse con la época a la que se hace referencia. Por ejemplo, escribir sobre cosas, personas, asuntos, oraciones, tecnologías, pensamientos, músicas, costumbres de diferentes tiempos en una misma época, y así perturbando la recta comprensión de época y tiempo. Entrelazar tiempo y espacio se refiere al tomar el paso del tiempo como longitud y la ubicación espacial como latitud, y se estructura la historia entretejiendo el tiempo y el espacio, la longitud y la latitud. Pueden juntar tanto lo ocurrido del mismo tiempo y de diferente espacio longitudinalmente, como extenderse transversalmente, así no solo mantiene la continuidad del tiempo, sino también la yuxtaposición del espacio. Por lo general, los artistas organizan el tiempo y el espacio del escenario basándose en los sueños, alucinaciones, imaginaciones, recuerdos y otras actividades mentales, y entrelazan e intercalan el pasado, el presente y el futuro. Rompen las limitaciones de la vida que se muestra a través del orden objetivo del teatro tradicional recurriendo la corriente de conciencias o representa el interior oculto y complejo de los personajes por medio de la estructura de varios niveles y cambios de tiempo y espacio.

Aridjis aplica las dos técnicas artísticas en la creación de sus dos novelas. Hay dos líneas narrativas en *La leyenda*. Una con las maldades y crueldades del general Tezcatlipoca como pista, otra con la búsqueda del Códice de los Soles del pintor Juan. Se trabajan las dos líneas simultáneamente, pero las dos narraciones no resultan independientes sino entrecruzadas. Y con el secuestro de la hija de la fotógrafa Bernarda como el punto de conexión, la historia discurre en diferentes espacios y constituye una compleja estructura de tiempo y espacio enlazados. De este modo, al integrar el pasado, el presente y el futuro, nos presenta una red de perspectivas históricas rica y sugestiva.

En *La leyenda*, el uso de anacronismo se refleja en la denominación de los personajes y la expresión de imágenes. El general Carlos Tezcatlipoca y el presidente José Huitzilopochtli son encarnaciones del Dios de Guerra y de las Catástrofes, el Dios de Sol de la civilización azteca, respectivamente. Ambos nombres son una combinación del nombre moderno y el nombre de los dioses antiguos, lo cual sugiere a los lectores el cruce de épocas. Por lo demás, las dos figuras poseen características de los antiguos dioses y efectúan su poder brutalmente en la futura ciudad. Sobre la recreación del personaje general, Aridjis lo relaciona con el Códice de los Soles de otra época, vinculando su destino con la fecha del fin del Quinto Sol en la última página del Códice. Mientras el general todavía sostiene esa página, el Quinto Sol no se terminará y la gente seguirá viviendo en un abismo. Una persona de la época moderna contiene la llave de oro para desvelar el secreto del mito antiguo, con esa técnica artística del anacronismo, el autor nos presenta una historia del laberinto mitológico azteca en que anda un político moderno.

Al inicio de la novela se narra la resurrección del general Tezcatlipoca, y lo deja vivir en diferentes épocas con desparpajo anacrónico. Una mujer vieja vestida de andrajos llegó a la residencia gubernamental del presidente solicitando ver al general, explicando que era su madre. De hecho, el general que vivía en la ciudad futura no tenía madre; pero al ver esta vieja, el general Tezcatlipoca no lo negaba, incluso decía que “En alguna vida anterior ella fue mi madre” (Aridjis 1993:55). Parece que Tezcatlipoca conocía su vida pasada, y aquí, con la aparición de su madre, se vuelve a mezclar el destino pasado y presente del general.

Aridjis también ha configurado la figura del sabio Cristóbal Cuauhtli recurriendo la técnica anacrónica en *La leyenda*. Su nombre mismo acarrea ese anacronismo, una parte del nombre representa al navegador español Cristóbal Colón de la época de la conquista, otra parte representa al Dios de la mitología azteca. Cuauhtli atravesó el tiempo y espacio vestido de ropa antigua de la época mexicana y llegó al lado del protagonista Juan. Le contaba su pasado y su historia, que tenía a la diosa de felicidad como su madre y al conquistador español Pedro de Alvarado como su padrino. Sin embargo, su nacimiento y bautizo habrían ocurrido en diferentes épocas separadas por siglos. Hasta que Juan alcanza a adivinar que debería tener miles de años; y Cuauhtli le respondió en tercera persona “Él nació y murió muchas veces. Esta última vez, él despertó en las faldas del volcán Iztac Cíhuatl,

cerca de la diosa azul. Ayer él vino de Chalco en una canoa hecha de un solo tronco de árbol. Por la acequia real, ayer él entró en la ciudad de México, entre los coches” (Aridjis 1993:39).

En esta descripción, Cuauhtli aludía a diferentes lugares y objetos de diferentes épocas en una misma escena. Chalco y la ciudad de México, canoa y coche, acequia antigua y México moderno, combina y entrelaza los mexicas y los objetos de la Conquista con la sociedad moderna, de tal manera que provoca una extraña sensación anacrónica. Aridjis constantemente realizaba comparaciones de la modernidad con la antigüedad en los diálogos entre Juan y Cuauhtli. Cuando Juan le ofreció un jarro de chocolate caliente, que nunca había bebido Cuauhtli, este indicaba que le enseñaría el mercado de Tlatelolco. Juan respondió que ese mercado ya no existía, sin embargo, Cuauhtli le replicaba que existía invisiblemente, como “el mercado de perros de Acolman, el mercado de pájaros de Otumba, el mercado de esclavos de Azcapotzalco”. Con la existencia paralela de estos mercados antiguos en las ciudades modernas, Cuauhtli creaba un extraño espacio de cronotopos fantásticos.

El autor ubica el diálogo entre Juan y Cuauhtli en diferentes escenas, desde la casa hasta la calle, desde el centro de la ciudad hasta el palacio presidencial, creando una intrincada madeja. Incluso cuando es Cuauhtli quien narra, lo hace con Juan usando de nuevo el anacronismo y el cambio de perspectivas de tiempo y espacio, como un mito de varios niveles. En la plaza, Cuauhtli recordaba la conversación con su padre, y podía con ella observar el lector este diálogo atravesado por tiempo y espacio, muestra a la vez del efecto de la acronía. Por medio del recuerdo, Cuauhtli arrastró a Juan a un pasado de quinientos años; ya sea refiriéndose a su padre, ya a su abuelo: desde hace quinientos años al siglo XX, trazando una memoria entre diversos tiempos y espacios.

Cuando caminaba Juan por la calle de Tacuba, Cuauhtli apreció de repente y le contó la sangrienta escena de la invasión de la tierra por los monstruos y recordó la época de su nacimiento, cuando acababa de nacer el Quinto Sol, y el último encuentro con su hermano. Justamente cuando Cuauhtli se estaba animando, un coche negro se acercó, dos nacotecas dispararon sus metralletas sobre los peatones. En estos momentos la historia vuelve otra vez de la época antigua a la época actual, y se lleva a los dos personajes sumergidos en la historia Teotihuacán, con ese fugaz ramalazo de la realidad. Después de esconderse del disparo, cuando Juan se levantó, ya no estaba Cuauhtli, que se suponía que había atravesado otra vez al pasado. Pero cuando Juan regresó a casa, Cuauhtli le estaba esperando allá y seguía contándole la historia inconclusa. En su narración, aún saltaba del pasado al presente, desde la preservación del códice, los mitos y las leyendas del Quinto Sol, a discutir los métodos para salvar el códice de la mano del general; Cuauhtli también mezclaba el sueño y la realidad. En su sueño, Juan aparecía ya en el templo de la antigüedad, ya en la estación de la época moderna, y no solo andaba en dos épocas, y dos espacios, sino que también vagabundeaba entre sueño y realidad, ora real ora irreal, lo que provoca un ambiente de magia e ilusión. De esta manera, Aridjis mezcla en el diálogo entre Juan y Cuauhtli no solo el pasado, el presente y el futuro, sino también el sueño y la realidad, formando una narración de espacios multidimensionales.

La novela *En quién* recurre a la tensión inherente a la estructura de cambios en el *cronotopos* y compone en conjunto imágenes de diferentes tiempos y espacios, las emociones, pensamientos y comportamientos de diferentes personajes, logrando transmitir al lector un sentido de equilibrio dinámico bajo la influencia de fuerzas antagónicas. Los cambios de perspectiva han roto la estructura de la novela tradicional y han logrado nuevos efectos, a través de varias técnicas artísticas, como “el marco estético”, “el montaje” y “el conector de utilerías teatrales” (Sheng 1986:51). La estructura de *En quién* enfoca las imágenes caóticas del tiempo y espacio con el conector de utilerías teatrales, y parece tan débil como intensa, tan dispersa como compacta. La novela toma una canción de bolero *En quién* como el conector de utilerías teatrales; esta canción aparece varias veces cuando los personajes extravían su itinerario vital o cuando el espíritu humano se degenera.

La canción se va a convertir en el símbolo que tocaría la intimidad anímica de los protagonistas; era también la canción favorita sobre la muerta Rosalba, lo que servía como el nexo que conectaba toda la historia. Cada vez había una escena de sexo, tanto entre la protagonista “Yo” y su novio Baltazar, como entre María y Luis, esa canción aparecía como música de fondo atravesando el tiempo

y el espacio, como si advirtiera al ser humano de la verdad: la lealtad de amor y el regreso de espíritu humano. Tal canción era excelente medicina que cura, de la imagen apocalíptica del fin del mundo, y que cuestiona constantemente la conciencia y la moralidad de la humanidad. Cuando la protagonista ha de enfrentarse a la llegada del fin del mundo, y termina con su novio haciendo el amor perfecto, la canción resonaba en su mente otra vez, y “Yo”, por primera vez entonces, encontró la respuesta de *¿En quién piensas cuando haces el amor?* Aquello anunciaría el regreso del espíritu humano y la posibilidad de que emergiera nueva vida en el Nuevo Mundo. Como si cantaran los pájaros y adviniera el alba. De tal manera, esta canción lograba atravesar toda la historia –del inicio al fin– recurriendo la técnica del *cronotopos* enlazado.

En quién parte del punto de vista de la protagonista “Yo” en primera persona y se narra el cuento a saltos. Empezando de narrar la asistencia de las protagonistas al funeral de Rosalba, el autor aplica el *flashback*, la narración intercalada, para contar la vida actual y memorizar las experiencias juveniles y los momentos con su padre. Ora salta a contar la relación entre Luis y María, ora salta a contar lo ocurrido entre Baltazar y “Yo”, trayendo al lector a diferentes espacios y mezclando las dos líneas narrativas del pasado y del presente a partir de un mismo punto de vista que nos presenta lo visto, lo oído y los sentimientos de la protagonista. A través del *flashback*, “Yo” contaba la muerte de Rosalba y el porqué se desanimó Luis al perder su esposa y el afecto y la persecución a la hermana gemela María. Contaba también los miembros familiares de María: la vida artista de la hermana Arira, rememorando su pasado y su vida actual. Luego “Yo” presentó a su propia familia, recordando la historia de amor de su padre, el encuentro entre su padre y su madrastra, y la muerte final de ella. Ya sea saltando para contar su humilde vida de infancia, la molestia de su madrastra y hermanastro, ya sea memorizando su búsqueda de trabajo y el conocimiento con Arira. Después de contar su encuentro con Baltazar, “Yo” saltó otra vez, al recordar su afición a bailar en su niñez; aunque por su alta estatura le fue denegada por el Instituto y se vio obligada a inscribirse para recibir clases vespertinas; así fue como conoció a su novio Baltazar. Al contar su propia vida, “Yo” enfocó su narración sobre Arira, Luis, María y otros personajes, transportándonos de un espacio a otro. Mediante la conversación entre las protagonistas femeninas, nos revela la corrupción y obscuridad de la sociedad al fin del mundo, pues la narración de la historia no cesa hasta la llegada del fin del mundo. Así, desde el punto de vista de “Yo”, con la narración en primera persona, Homero Aridjis logra realizar la transformación y la unificación de tiempo y espacio.

3. Realismo fantástico

El realismo fantástico toma el argumento real como trasfondo, con elementos irreales y fantásticos, es una combinación de la realidad y la fantasía. Los personajes de ficción provienen principalmente de la cultura popular, la superstición, la tradición, el folclore, la mitología, la leyenda y la historia, con características propias de la nación. También proyecta su trasfondo en épocas posteriores y mezcla los verdaderos sentimientos con los asuntos futuros en la creación ficticia. En *La Leyenda*, Aridjis toma la mitología y leyenda azteca como trasfondo y añade muchos elementos sobrenaturales para crear una ciudad futura en la Tierra. Consigue crear unos personajes que vienen de la cultura, la historia y la mitología azteca, presentados mediante técnicas de ficción y fantasía, lo que son características del realismo fantástico.

La novela se inicia con la resurrección del general Tezcatlipoca. El general murió en un accidente de coche; cuando llevaron a su cadáver a una funeraria, su cuerpo se movió y resucitó, lo que no hizo sino añadir efectos fantásticos a este arranque de la historia. Además del poder sobrenatural de la resurrección, Aridjis también concede al general el de “doppelganger” (capacidad de hacerse ver en diferentes sitios al mismo tiempo) y el de leer la mente. Personas de diferentes lugares habían reconocido ver aparecer al general en diferentes lugares al mismo tiempo, y así se decía que poseía aquel poder y el *doppelganger*. Y precisamente el general aprovechaba ese poder para ejecutar sus maldades, hasta llegar a ser “el Violador del Alba” –Tlálóc–. Además, el general podía leer todo lo que iba pensando Bernarda, hasta la obligó a leer su pasado y su presente desde los ojos del general, y es así como Bernarda vio sangre y muerte. Con tal poder sobrenatural el general obtuvo muchas

facilidades y provechos, lo que le hizo más despiadado y cruel. Pudo matar al presidente, tomar el poder y convertirse en el dios dominante del Quinto Sol. Cada poder sobrenatural que concede el autor a su personaje resulta un factor importante para promover el desarrollo de la historia.

Aridjis concede al pintor Juan el poder sobrenatural de atravesar las paredes. Juan podía andar adonde quisiera atravesando media ciudad para visitar a Cuauhtli. Provisto de esta capacidad, pudo diferenciarse de la gente común y corriente, y realizar la difícil misión de robar el Códice de los Soles, para lograr salvar el destino del ser humano. Juan apareció secretamente en diferentes lugares, ora en un rincón de una casa, ora en una esquina de la calle, sin distinguir día y noche. De tal manera pudo observar las vicisitudes de la vida, los desastres y las crisis del mundo. Tal y como cita Aridjis al inicio de la novela, una frase de la obra *Le passe-muraille* del escritor francés Marcel Aymé, “Passer à travers les murs ne saurait d’ailleurs constituer une fin en soi. C’est le départ d’une aventure”. Así sería la intención de Aridjis: al conceder el poder sobrenatural de atravesar paredes al protagonista, nos abriría un viaje lleno de aventuras hacia el fin del mundo.

“El espejo” es otro elemento importante en la literatura fantástica. En la creación de un mundo ficticio diferente al mundo real, siempre se usan elementos u objetos como el espejo, el agujero del árbol y el armario para conectar el mundo ficticio con la Tierra. Con ese elemento, el autor entrelaza el pasado y el presente de la vida del sabio Cuauhtli e interpreta y prueba su viaje atravesando el tiempo y espacio mediante técnicas fantásticas. Cuando llegaron Juan y Cuauhtli a la residencia del general, las imágenes del espejo aparecieron. Cuauhtli advirtió a Juan que mejor no se parara a mirarse en el espejo, porque de mirarse podría ver su condición fantasmal y se quedaría fascinado frente a su propia calavera. La entrada del corredor estaba llena de espejos, y son “espejos para mirarse, espejos para ahogarse, espejos para perderse y espejos mágicos de piedra negra” (Aridjis 1993:105). Si no pasaban rápido, el espejo embaucaría a la gente de paso como brujo y la gente se dejaría seducir. El hecho de la aparición de este tipo de espejo mágico de maldad en la residencia del general refleja la perversidad de malas personas y concedía al personaje colores misteriosos y fantásticos. Cuando entró Juan, vio su lado puesto de espejos sumergidos en agua, que se suponían el acceso al atril donde se guardaba el Códice de los Soles. Hasta que Juan encontró el códice en un atril, de repente saltó afuera un gato. “El gato” también es un elemento que aparece junto con la brujería y el mundo oscuro de magia en la literatura fantástica; representa el misterio y la perversidad. En la novela, el gato saltó a la cara de Juan y brincó sobre él con saña. Juan observó que el gato se multiplicaba en los espejos negros y lo arañaba con mil uñas, llevándose en ellas pedazos de tela y piel. Con el pánico, Juan lo fulminó con ojos de fuego, al final. La lucha que describe el autor entre el espejo, la gente y el gato conlleva un deje fantástico, y simboliza la lucha entre el bien y el mal, la confrontación entre la justicia que representa Juan y el poder siniestro que representa el general.

Además de crear los personajes y concederles oficios regulares, Aridjis también les otorga poderes sobrenaturales. Por ejemplo, la fotógrafa Bernarda, además de captar los momentos de la vida cotidiana con su cámara, capta también fantasmas y espíritus. El poder sobrenatural de Bernarda y la capacidad de pasar paredes de Juan les ofrecen la facilidad de observar este mundo apocalíptico y satánico. Pinceladas fantásticas que se añaden a efectos más ridículos y absurdos en el caos del fin del mundo. El autor describe el mundo real recurriendo a las técnicas fantásticas irreales y con las hipérbolas de la imaginación logra criticar profundamente la realidad mexicana. Ese sería el propósito del autor a la aplicación de haber usado el realismo fantástico.

Aridjis también describió la escena de la invasión de los tzitzimime recurriendo a las técnicas del realismo fantástico. Los tzitzimime se derivan del mito azteca, pero el autor elabora esta versión original y lo exagera logrando presentarnos una descripción incisiva y vívida de la fealdad y maldad de los monstruos demoniacos. Aridjis supera las imágenes de los tzitzimime en la mitología y crea unos tzitzimime más exagerados y absurdos.

Aridjis describe los fenómenos extraños y grotescos del fin del mundo recurriendo a las técnicas del realismo fantástico; y así muestra lo absurdo y lo perverso de este mundo apocalíptico, a la vez que critica el cambio catastrófico del medioambiente, causado por las maldades de la condición humana.

Al igual que andaba el protagonista, Juan, en la calle de la ciudad del fin del mundo, “Para él ya nada era extraño, ni lo extraño. Se había acostumbrado a vivir en un mundo fantástico donde los hechos cotidianos eran más extraordinarios que aquellos que soñaban las mentes calenturientas. Embriagado hoy de multitud, mañana de imaginación, andaba por el mundo como si fuera el personaje de una novela sobre el futuro” (Aridjis 1993:149). Frente a este mundo apocalíptico en que cada día ocurren anécdotas más extrañas y grotescas, las gentes reaccionan como entumecidas e indolentes. A los ojos del autor, posiblemente, algún día los seres humanos que hubieran vivido en este mundo se iban a convertir en los personajes grotescos y absurdos de la novela; de tal manera Aridjis lamenta el triste final de la humanidad del tiempo narrado.

Conclusiones

Las dos novelas mítico-ecológicas *La leyenda* y *En quién* de Homero Aridjis son, en realidad, matizadamente distintas a las eco-literaturas de otros países. El autor, aprovechando lo misterioso, lo mágico y lo fantástico del continente americano, parodia la mitología y la leyenda antigua de la civilización azteca de México. Con las técnicas artísticas del anacronismo, los cambios en la perspectiva de tiempo y espacio, el realismo fantástico y con el Quinto Sol como nueva morada de los seres humanos –ese es su trasfondo histórico– nos representa una realidad absurda y fantástica de la sociedad mexicana, en la que se degrada la ecología natural, se corrompe la sociedad y se degenera el espíritu humano.

Con las técnicas artísticas del anacronismo y los cambios en la perspectiva de tiempo y espacio, Aridjis ubica dramáticamente el tiempo de la historia y los personajes entre la mitología y la historia. Bajo la inspiración del mito y la leyenda antigua, el autor parodia la historia, recrea unos nuevos personajes y narra una nueva historia que presagia la llegada del fin de un siglo y el nacimiento del Sexto Sol, que representa la armonía y la felicidad. De tal forma Aridjis simboliza la opción y el futuro camino de nuestro mundo. Lo que se supondría la ilusión y esperanza que deposita él en un hermoso y armonioso futuro, y que a su vez refleja su lucha contra el antropocentrismo, la proclamación de la igualdad y la armonía de todas las cosas y seres en la Tierra, y el deseo de cambiar el deprimido sometimiento de la naturaleza por los seres humanos.

Homero Aridjis muestra al lector un texto mítico-ecológico de contenido rico y de estructura y creación peculiar, partiendo de una perspectiva única y recurriendo a técnicas artísticas especiales, así logra ampliar el espacio de la creación de la eco-literatura.

Bibliografía

ARIDJIS, Homero (1993): *La Leyenda de los soles*. México: Fondo de Cultura Económica.

— (1995): *En quién piensas cuando haces el amor?* México: Alfaguara.

PARKINSON Zamora, Lois (1996): *Narrar el apocalipsis. La visión histórica en la literatura estadounidense y latinoamericana contemporánea*. México: Fondo de Cultura Económica.

LEÓN-PORTILLA, Miguel (2011): *Los antiguos mexicanos. A través de sus crónicas y cantares*. México: Fondo de Cultura Económica.

TORRES QUINTERO, Gregorio (1984): *Mitos Aztecas. Relación fabulosa de los dioses pertenecientes a los antiguos mexicanos*. México: Editores Comonfort.

SHENG ZICHAO, Zhu Shuiyong (1986): *Tensión intrínseca del entrelazado de tiempo y espacio y estructura de novelas*, en *Literatura y Estudios de Arte*, n.º 6, pp. 48-52.