

**REALIDAD Y CREACION DE MUNDOS:  
RIDDLEY WALKER O EL MITO DEVALUADO**

**Juan Antonio Prieto Pablos**  
*Universidad de Sevilla*

**ABSTRACT**

All narratives are organized according to a similar structure whose origins are rooted in ancient myths and rites. There are variations in the pattern, which do not affect the original structure, but can be meaningful in the sense that they provide clues for the interpretation of reality as seen by authors and readers.

Fantasy fiction has usually been taken as the narrative least connected with reality. This is not so in a great many representatives of the genre, in which a description—often critical—of a segment of reality is to be found behind the fantastic.

In *Riddley Walker*, the game of fantasy is marked by a fine irony that contributes to show different levels of interpretation. The general air of the novel is that of comicity, but underneath can be found a criticism of the rules governing our present world through the destruction that it has provoked (the action of the novel takes place in the future) and an attempt to show a new way to civilization, represented by the Punch and Judy show and the forsaking of all destructive sciences.

**1. La creación de mundos.**

Un peligro acecha a una comunidad de pacíficos seres humanos. Para evitar la probable desaparición de la comunidad, un reducido número de miembros (a menudo, un hombre solo), es destacado más allá de los límites del territorio considerado como seguro y, arriesgando sus vidas, emprende un viaje a lo desconocido. A partir de entonces, todo es posible, pues las leyes de la lógica y la

razón no funcionan en lo desconocido. Así sucede que los viajeros se enfrentan a naturalezas salvajes, seres monstruosos, personajes que se rigen por códigos insospechados, en la búsqueda de la solución a su problema. En el camino, las pérdidas son inevitables, pero finalmente la razón y la lógica se imponen por cualquier medio a disposición de los viajeros, y el regreso es triunfal para los supervivientes.

Este argumento subyace en toda la narrativa compuesta desde los orígenes del hombre hasta nuestros días. Se corresponde con una estructura iniciática que el hombre no ha sabido o no ha querido olvidar y que, en realidad, tal vez se halle enraizada en lo más profundo de nuestro subconsciente. Las modificaciones de este argumento que puedan ocurrir en cada relato son sólo cambios de superficie, producidos por la visión social, temporal o personal del mismo, y por tanto, son significativos a la hora de interpretar los contenidos de la narración. Hay un obvio componente ideológico en cada alteración, que compete al crítico analizar.

Así ocurre, por ejemplo, que el mundo desconocido en que penetran los futuros héroes, desde que el hombre empezó a conocer su planeta y, por tanto a desvelar sus misterios, dejó paso a mundos regidos por fundamentos lógicos distintos a los del héroe viajero pero habitado por seres tan humanos como aquél. Asimismo, con el aumento de los medios de comunicación y transporte, la salida de los viajeros deja de ser obligada por agentes externos y causantes de peligrosidad para convertirse en una aventura personal o una autoimposición. Incluso puede ocurrir que el viaje quede sustituido por una ruptura con un estado psíquico previo y una consiguiente crisis psicológica. El lector puede imaginar o recordar prácticamente tantas variaciones como narraciones haya leído.

En lo que a este artículo concierne, sin embargo, la variación más significativa reside en la elaboración del mundo ajeno al del héroe. La caracterización de este mundo debe hacer al lector consciente de que es realmente "otro mundo". Debe ser distinto y, a la vez, coherente y creíble. En cierto modo, es la envoltura que colorea y da forma al esqueleto que es la estructura iniciática. No es extraño, pues, que su elaboración sea una tarea fascinante tanto como relevante para la comprensión y aceptación del relato implicado, y que el autor tenga a menudo una especie de compromiso emocional con el mundo que ha creado, hasta el punto de que le resulta difícil romper con él una vez terminado el relato. Es el caso de Yoknapatawpha y Faulkner, Macondo y García Márquez, Región y Benet; y es más aún el caso de autores de relatos fantásticos, para los cuales los ejemplos se multiplican. Hay un compromiso del autor con sus mundos más que con sus personajes en los relatos de Tolkien y *Middle Earth*, Asimov y Fundación, Silverberg y Majipoor, Le Guin y *Earthsea*, Frank Herbert y *Arrakis/Dune*, y tantos otros.

Es en la literatura fantástica, utópica o de ciencia-ficción donde, obviamente, la extrañificación del mundo exterior adquiere detalles más notables. En todos ellos se advierte un empeño por parte del autor de reinventar el mundo por el que se mueven sus héroes-viajeros, por hacerlo lo más distinto posible del mundo real. Sin embargo,

en todos ellos se encuentra un cierto compromiso con la realidad. Esto es inevitable: el mundo real es el único que puede servir de base o modelo para el autor en la creación de su mundo de fantasía. El modo en que se efectúa la recreación suele ser predecible, cuando menos en sus líneas maestras. En un relato utópico, el mundo creado es una inversión del real; en un relato de anticipación, el mundo creado es una proyección en el futuro del mundo presente: según se interpreten las condiciones que regulan el presente, así se verá el futuro; en un relato fantástico, sin embargo, se supone que realidad y mundo creado apenas poseen rasgos comunes. El mundo utópico es el que permite menor libertad imaginativa, al ser una transposición literal —como un negativo— del mundo real. Por ello se ha presupuesto que el relato utópico es más crítico que los otros relatos de similar categoría. En realidad, las utopías son resultado de una visión crítica explícita: la moralización evidencia su dominio sobre el relato. Pero también los otros dos tipos de literatura citados aquí son vehículos de una crítica o unas constantes sociológicas o ideológicas, no por menos evidentes menos significativas ni menos complejas. Es labor del crítico el desentrañar, de entre el cúmulo de aderezos que ilustran el mundo creado, aquellas correspondencias con el mundo real que resulten significativas para comprender la propia relación del autor con su mundo, esto es, con su sociedad. Y si, como es lógico, entendemos que el autor representa, con sus ideas, a un grupo ideológico más amplio, será viable comprender la relación de tal grupo con la sociedad que le rodea. Finalmente, además, tendremos una herramienta que posibilite entender las razones que lleven a determinados lectores a disfrutar de la lectura de ciertos relatos.

El hecho de que el lector constituya un objeto de análisis tan importante como el relato o el autor, me ha llevado a dedicarle una atención preferente a los relatos más leídos, independientemente de que se les considere obras literarias o subliterarias. El componente ideológico no va parejo con la calidad literaria, así como la calidad literaria a menudo va reñida con el índice de ventas de la obra en cuestión. De ahí que mi propósito inicial sea el de analizar un número de obras que aparentemente no poseen más puntos comunes que la aventura y el mundo imaginario en el que se desarrolla la acción. *Riddley Walker* será la primera de la lista.

## 2. Riddley Walker

Para una gran mayoría de los lectores de este artículo, Russell Hoban probablemente sea un desconocido. No obstante, en los países de habla anglosajona goza de gran reputación, conseguida a través de relatos infantiles y juveniles y, principalmente, de su novela *Riddley Walker*, que algún crítico ha calificado como un futuro “cult book”. A ésta, aparecida en 1980, han sucedido otras obras (*Pilgermann*), que no han tenido el mismo impacto.

La acción de *Riddley Walker* se desarrolla en un mundo postnuclear y es narrada por su protagonista, un joven de 12 años. El mundo que describe Riddley ha regresado a hábitos primitivos: la ciencia no existe, la humanidad son grupos apenas comunicados entre sí de granjeros o chatarreros, y la naturaleza ha vuelto a ser una fuente de peligros e incomodidades para el hombre. La única esperanza aparente de recuperación del mundo civilizado la constituyen unos vagabundos, mitad predicadores y mitad titiriteros, únicos depositarios del saber perdido.

Una primera lectura de *Riddley Walker* —una vez superado el problema de la lengua: un inglés del futuro venido a menos— podría mostrarnos un relato más de una civilización o a-civilización postnuclear. No faltan los rasgos típicos del género: la lucha por la supervivencia diaria, un mundo arrasado y empobrecido, el clima alterado, mutantes y no-mutantes. Existe una crítica inmediata a la carrera armamentista y al empleo de la ciencia con fines bélicos, causas ambas de la destrucción del mundo civilizado, el edén pretérito:

1 Wen Mr. Clevver wuz Big Man uv Inland thay had evere thing clevver. Thay had boats in the ayr & picters on the win & evere thing lyk that. Eusa wuz a noing man vere qwik he cod tern his han to enne thing. He wuz werking for Mr. Clevver wen thayr cum enemes aul roun & maykin Warr. Eusa sed to Mr. Clevver, Now wewl nead masheans uv Warr. Wewl nead boats that go on the water & boats that go in the ayr as wel & wewl nead Berstin Fyr.

2 Mr. Clevver sed to Eusa, Thayr ar to menne agenst us this tym we mus du bettern that. We keap fyтин aul thees Warrs wy doan we jus du 1 Big 1 . . .

. . .

15 Out uv thay 2 peaces uv the Littl Shynin Man the Addom thayr cum shyningnes in wavys in spredin circels. Wivverin & wayverin & humin with a hy sun. Lyтин up the dark wud . . . He seen thay Master Chaynjis uv the 1 Big 1.<sup>1</sup>

Pero el tono verdadero de *Riddley Walker* se encuentra en la ironía, a veces esperpéntica, que destila el relato. El mundo creado por Hoban es, por así decirlo, un mundo con doble fondo. La disparidad entre lo que se encuentra en cada uno de los fondos produce el tono irónico que el lector no tarda en descubrir, a la vez que le induce a participar en un juego de descubrimientos que abarca toda la novela.

Hay hallazgos que pueden resultar divertidos, y que ridiculizan, a los ojos del lector, a los siniestros predicadores ambulantes del relato, Abel Goodparley y Erny Orfing, Pry Mincer y Wes Mincer respectivamente. Así, el edén que pretenden recuperar no es otro que el mundo del siglo XX o uno muy similar; y el nombre del personaje que provoca la catástrofe nuclear, Eusa, se pronuncia igual que

pronunciarían las siglas USA si se leyera como una palabra. El tono general del relato y de los descubrimientos del lector llevan a mostrar un mundo cuya desconexión con el pasado —con todo lo bueno y lo malo de nuestro presente— es absoluta y, al parecer, irremediable. Esta conclusión, a la que nunca llega ninguno de los personajes de la novela, tinte la ironía de Hoban con un tono menos divertido y más amargo, como corresponde a un relato de anticipación que parta de presupuestos relacionados con la carrera armamentista del mundo del presente.

### 3. El mito devaluado.

El argumento de Riddley Walker se estructura en base a una búsqueda.

El nombre del personaje protagonista es exponente de tal estructura. El mismo lo explica en su relato: "Walker is my name and I am the same. Riddley Walker. Walking my riddels where ever theyve took me and walking then now on this paper the same."<sup>2</sup> No obstante, el relato posee una progresión aparentemente paradójica. Parece que la historia de Riddley Walker comienza donde otros terminan. El joven, hasta entonces sin nombre, supera la prueba iniciática —matar un jabalf— y se convierte en miembro de pleno derecho en su comunidad. Sin embargo, este paso ritual no le concede la madurez necesaria, según se ve en el relato. El joven Riddley no encuentra trascendencia alguna en matar un jabalf que se deja matar, de manera que la trascendencia del ritual se queda en mero formulismo:

On my naming day when I come 12 I gone front spear and kilt a wyld boar he parbly ben the las wyld pig on the Bundel Downs any how there hadnt ben none for a long time befor him nor I aint looking to see none agen. He dint make the groun shake nor nothing like than when he come on to my spear he wernt all that big plus he lookit poorly. He done the reqwyrnt he tert and stood and clattert his teef and made his rush and there we wer then. Him on 1 end of the spear kicking his life out and me on the other end watching him dy.<sup>3</sup>

Hoban, sin embargo, concede a su personaje las ventajas de otras muertes rituales, de inconfundible sabor mágico. En las horas siguientes a su iniciación como adulto, Riddley mata al líder de una manada de perros salvajes y es causa principal de la muerte de su padre. Con esta muerte, sustituye a su padre como intérprete de la historia de Eusa; con aquélla, se convierte en el nuevo líder de una manada de perros semiinteligentes, una vez comenzada su búsqueda.

La entrada de Riddley en el mundo de los adultos se escapa, así, del control de los que dirigen su comunidad y se convierte en una potencial fuente de inestabilidad y, por tanto, en una amenaza. A pesar de su incapacidad para participar en las funciones propias de la comunidad, y de la oposición de alguno de sus miembros, Riddley permanece en ella hasta que, incumpliendo una de las leyes de su grupo, se

guarda un objeto hallado en una excavaciones. De nuevo, surge el contraste entre los dos niveles de comprensión del relato: el objeto no es sino una marioneta con la imagen de Punch, algo aparentemente intrascendente, tanto para el lector como para Riddley, que no sabe quién es Punch; pero es la causa del destierro de Riddley y vehículo de un final inesperado.

De este modo se interna Riddley en el mundo de lo desconocido, acompañado por una manada de perros salvajes y empeñado en la búsqueda del secreto del 1 Big 1 con —y a veces contra— Orfing y Goodparley, creyendo que el 1 Big 1 habría de posibilitar el retorno al paraíso perdido. El lector ve pronto, sin embargo, que ésta es una búsqueda peligrosa y equivocada, no sólo por sus fines, sino porque lleva al protagonista por el mismo camino, en una serie de idas y vueltas que no le conducen a ningún tipo de progresión en su búsqueda del 1 Big 1. No sorprende, pues, que en esta búsqueda no logre lo que pretendía.

El autor, sin embargo, ha embarcado al protagonista en una búsqueda que ni el propio Riddley ni el lector advierten hasta el final. El lector también ha sido comprometido en la búsqueda del 1 Big 1, sabiendo cómo es realmente el edén buscado por Riddley y los otros. También ha sido implicado, en alguna medida, al irse familiarizando con los recursos de la lengua inventada por Hoban y descubrir el verdadero sentido de los vocablos que emplean Riddley y sus contemporáneos. Cuando el lector aprende que *the Little Shining Man the Addom* no sólo no es el átomo sino la imagen refulgente de un Jesús pintado en Canterbury, que Eusa es San Eustacio, que Mr. Clevver es en otro relato Mr. On-the-Level, y que en otros relatos anteriores es *the Devil*, que *Pry Mincer* significa *Prime Minister*, y que toda la historia de Eusa no es un relato de la destrucción del mundo (o de Inglaterra, *Enland*), sino una interpretación errónea del único documento anterior a la destrucción, una descripción de la historia de San Eustacio, el lector se ve forzado a admitir que el relato no sólo va por los cauces establecidos por Orfing y Goodparley, y que hay una segunda vía hacia la solución final. La presencia de Punch, inadvertida a lo largo de casi toda la novela, cobra así, al final, la importancia que verdaderamente posee. Sin saberlo, Riddley ha seguido un doble progreso iniciático, uno negativo, des-iniciador o intoxicador, en el que están inmersos los propios guías iniciáticos, Orfing y Goodparley, y uno positivo y verdaderamente iniciador de Riddley a una nueva visión de la vida, en el que el guía es Punch, fundamentada en la intrascendencia y la inocencia de un espectáculo de Punch y Judy que encandila a sus espectadores. Por contra, el espectáculo, también de marionetas, de Eusa y Mr. Clevver, plagado de mensajes ocultos y trascendentes, queda relegado al olvido. El tono de Punch, el de las *nursery rhymes* y los cuentos de niños, que impera en todo el relato de principio a fin, adquiere así su verdadera importancia; de la misma manera que la representación de Punch y Pooty/Judy despierta la reacción de un público inmerso en un mundo salvaje, así reacciona el lector ante el relato que tiene entre manos:

RIDDLEY WALKER O EL MITO DEVALUADO

Pooty says, "Whyd you say "Yum yum yum"?"  
Punch says, "I wer just clearing my froat."  
Pooty says, "For what?"  
Punch says, "So I can sing to the babby."  
Pooty says, "What kynd of song you going to sing?"  
Punch says, "Yummy py."  
Pooty says, "Whatd you say?"  
Punch says, "Lulling by. Iwl sing the babby lulling bys."  
Pooty terns to the crowd she says, "Wud you please keap a eye on him wylst Im frying my swossages. Give us a shout wil you if he dont mynd that babby right." Theres plenny of voyces in the crowd then speaking up theyre saying, "Dont you worry Pooty wewl keap a eye on him." Easyers voyce says, "Wewl see your abby right Pooty that littl crookit baret he bes not try nothing here."<sup>4</sup>

De este modo, Riddley Walker se convierte en mensajero de un mundo por crear, un mundo de lo intrascendente y la diversión por encima de la trascendencia de contenidos religiosos, científicos o simplemente hermenéuticos que caracteriza el mundo presente y, también, el mundo destruido por aquél a quien Eusa representa.

Notas

1. Russell Hoban, *Riddley Walker* (London: Picador, 1982), pp. 28-9 y 31.
2. Hoban, p. 8.
3. Hoban, p. 1.
4. Hoban, p. 211.