

Introducción

Samira es una joven que roza la treintena y vive con sus compañeras de piso. Al teletrabajar pasa mucho tiempo a solas en casa, y el tiempo que ahorra en desplazarse por la gran ciudad lo aprovecha para realizar otras actividades. A la que más tiempo dedica es a leer *esas historias de dragones y magos*, como sus compañeras las llaman. Samira está acostumbrada a que ciertas personas le digan que no ha madurado porque sigue leyendo cuentos para niños; ella sabe que, en realidad, ninguna de las novelas que lee es un cuento ni sería recomendable para ningún niño. Cuando sus amigas regresan de sus estudios o de trabajar, suelen encontrarla con un libro entre las manos, con el mando de la consola, en el sofá frente al televisor o con el móvil. En redes sociales, donde Samira es muy activa, siempre se discute sobre la última teoría de la serie del momento. Y últimamente la *serie del momento* está relacionada con alguna de las historias de dragones y magos que tanto atraen a Samira. Ella ha leído muchas de ellas, así que, cuando aparece una película o una serie basada en alguna de sus favoritas, se lanza la primera a juzgar los comentarios de los demás y a postular sus propias teorías. No tiene miedo de descubrir algún giro de guion o la muerte de un personaje importante; ella ya ha leído la novela, así que está, como le gusta pensar, vacunada contra *spoilers*. Además, en alguna ocasión ha experimentado con *crear* su propia versión de los hechos, como aquel *fanfic* sobre los dos protagonistas de su serie favorita, quienes finalmente escaparon de la conspiración orquestada a su alrededor. Ella sabe que, en realidad —o en la realidad de la ficción—, los sucesos no fueron esos. Pero le complace saber que la historia podría haber funcionado también de esa manera.

En una de las ocasiones en que Samira acompaña a sus amigas en una salida vespertina a la cafetería de moda, su nuevo tatuaje —un dragón en miniatura que adorna su antebrazo izquierdo— lleva la conversación de las jóvenes hacia los gustos de la muchacha. A Samira no le incomoda hablar del tema; sabe que no hay mala intención en sus

amigas. Ya no es como antes, cuando «esas *frikadas*» estaban mal vistas por la mayoría de la sociedad. Así que cuando una de ellas le pregunta por qué siempre está con sus *historias de dragones y magos*, ella responde: «Con ellas puedo visitar otros mundos. No se alejan tanto del nuestro, si te paras a pensarlo». Samira sabe que su afición no es tan incomprendible; la última temporada de la serie de moda sobre un trono de hierro y dragones la vieron juntas, y sus amigas la disfrutaron tanto como ella. De pronto una de ellas pregunta: «Y tú, que siempre estás en esos otros mundos, ¿qué crees que es mejor para visitarlos? Dicen que el libro supera con creces la película...». Segundos más tarde, luego de reflexionar la respuesta con media sonrisa y una leve caricia a su tatuaje nuevo, Samira responde: «Todo. Los libros, los juegos, las series y las películas..., todas son las mismas historias. Solo cambia la forma que adoptan. Pero la magia es la misma».

• • •

Aunque Samira es un personaje ficticio, quizá no sea muy complicado empatizar con ella. El *amor por la fantasía* se ha extendido entre la sociedad durante los últimos años, desde que en el siglo XIX se consiguieron importantes avances científicos, pero también morales y filosóficos, que hicieron de nuestro mundo un lugar más flexible y fluctuante. Entre sus consecuencias, brilla con luz propia la emancipación de la Humanidad de aquellos valores férreos y absolutistas que impedían una libertad de pensamiento. Nietzsche verbalizó esta liberación con su *Dios ha muerto*, y con ello abrió un amplio periodo de reflexión sobre nuestros valores como personas y los ideales más profundos que definen a cada individuo. Los humanos dejan de ser ya el centro de todo; no han sido creados, sino que han evolucionado, como en este tiempo defienden Darwin y sus seguidores, lo cual desata una ola de teorías sobre los caracteres que motivan esa evolución. El hecho de que las especies cambien con el paso del tiempo subyuga la realidad al cambio constante e impredecible. Y esta realidad no solo muta, sino que también se vuelve volátil, como demostró la prueba —y, en 1945, la ejecución sobre Hiroshima y Nagasaki— del proyecto Manhattan de Oppenheimer. La historia de este físico teórico estadounidense dice que, cuando contempló la bola de fuego y el posterior hongo nuclear de la bomba que era su

creación, recurrió a la obra épica hindú *Bhagavad Gita* para verbalizar lo que sintió entonces: «Ahora me he convertido en la Muerte, el destructor de mundos» (Sadurní, 2023: n. pág.). Por tanto, si el mundo no solo estaba en constante cambio, sino que además podía destruirse en cualquier momento (por decisión del humano, nunca más de un dios), ¿por qué no imaginar mundos distintos, refugios donde cobijarse del cambio imparable y la muerte inevitable?

En el siglo XX, mientras se perfeccionaban las armas capaces de acabar con cuanto conocemos —nuestro hogar—, eclosionaron las vanguardias artísticas con el objetivo precisamente de romper con los que consideraban caducos y desfasados modelos del siglo anterior, aunque sin apartar la mirada del poder que adquiriría el ser humano para conferirle una visión crítica. Y no tenemos que irnos muy lejos en busca de una obra que, en literatura, reuniera tales características. Antes siquiera de que, en 1938, Hahn y Strassmann definieran la fisión nuclear, un autor español ya había *jugueteado* en su propio mundo ficcional con la idea de nuestra destrucción. Me refiero a Ramón Gómez de la Serna, quien hablaba de bombas atómicas y energía nuclear en su novela *El dueño del átomo*, publicada... ¡en 1928! Como siempre, la literatura ofreció entonces, y lo seguirá haciendo, una ventana a otros mundos que no son tan lejanos del nuestro, pues se nutren de él tanto como sucede a la inversa.

Incesantes e inspiradores, los cambios del siglo XX florecieron en numerosísimos campos: desde la política y la democracia de las sociedades, con el sufragio universal (masculino en primer lugar; femenino, después), al desarrollo de los medios de comunicación masivos, que pretendían facilitar que un australiano pudiera conversar desde su casa con una estadounidense sentada en el sofá de su adosado en Illinois. Probablemente, como suele ocurrir con los avances tecnológicos, se desconocían entonces las consecuencias que provocarían en la sociedad estos medios de comunicación, los cuales no solo relativizaron los conceptos de *tiempo* y *distancia*, sino también el de *entretenimiento*. Al principio, cuando esta tecnología solo podían disfrutarla unos pocos —ya fuera por motivos económicos o de otra índole—, los cambios eran menores. Así, el daguerrotipo dio paso a la fotografía, que a su vez

permitió el cine mudo y carente de color, sonoro y colorido después. Más tarde llegaron Hollywood, Bollywood y tantas otras industrias del cine, la expansión del filme y la televisión, y con ello el auge de diferentes formas de ocio como el deporte profesional. La fotografía permitió también avances en la ilustración y en el cómic, siendo este último el encargado de llenar nuestra sociedad de superhéroes, ratones bailones —aunque también ciertos ratones con inclinaciones fascistas—, pelirrojos aventureros de origen belga y tantos otros personajes que entrevistieron a hombres y mujeres de distintas generaciones.

En los años 80, con el fin de siglo ya próximo, los adolescentes que habían crecido con las aventuras de la novela gráfica, el suspense de la narrativa detectivesca y otras ficciones populares encontraron en los mundos de ficción alternativos un refugio en el que cobijarse del avance que la sociedad lograba en todos estos ámbitos. En aquel lugar hallaron, además, una imagen en la que verse reconocidos: el héroe y su misión. ¿Cuántos jóvenes se pusieron en la piel de Simon, en el inicio de *Añoranzas y pesares* (Tad Williams, 1988-1993), e imaginaron que su vida anodina se llenaba de aventuras, magias y épica? Pero no necesariamente estos mundos debían pertenecer a la fantasía, sino que algunos de ellos eran una expresión de esa mejora tecnológica que experimentaba la época; así, la ciencia ficción encontró un potente aliado en George Lucas y *Star Wars* (1977), una película que sentó los cimientos de la que habría de ser una de las franquicias culturales —y narrativas— más relevantes hasta nuestros días. Los comienzos de la saga de Luke Skywalker y la princesa Leia se veían refrendados por la serie de culto *Star Trek* (1966), cuyos *fans* más acérrimos ya se reunían en múltiples convenciones, a las que acudían disfrazados pese a las pullas e incluso los insultos que les lanzaban algunos de sus convecinos. A estos aficionados se les llamó *nerds* en tierras anglosajonas, pero en España fue más utilizado el vocablo *friki*. Los *frikis* siempre han gozado de tener una imagen popular bien reconocible: el marginado, el que se disfraza en los estrenos de taquilla, e incluso el perturbado que puede atentar contra los demás. Por fortuna, hoy en día los *frikis* como Samira —con quien comenzaba este capítulo introductorio— pueden sentirse más seguros, pues su imagen es ahora más amable e inclusiva. Prueba de ello es que las series, películas, libros y videojuegos que antaño eran

terreno absoluto de los *frikis* hoy triunfan en la clasificación de audiencias, en las carteleras, en las librerías y en las plataformas de *streaming*. ¿Acaso nos hemos convertido en una sociedad de *frikis*?

Decía que, entre los mundos ficcionales alternativos —o, más técnicamente, *mundos secundarios*—, además de los nacidos en la ciencia ficción, se encuentran también los imbricados en la fantasía, donde se ubica la pasión de nuestra ficticia Samira y tema central de esta monografía. Desde una perspectiva literaria, ¿qué ofrece este género que no tenga la ciencia ficción, más inclinada por lo futurista, lo extraterrestre y lo apocalíptico? La ambientación temporal es, desde mi punto de vista, un factor clave. Y es que los potenciales lectores de fantasía épica, en lugar de lanzar su mirada hacia el futuro lleno de condicionantes, deciden retrotraerse a un pseudopasado que les parece más amable y seguro por conocer de él algunos fragmentos, ya sea por el contacto establecido con él en las diversas etapas educativas o en otros productos culturales. Además, este *atavismo* se basa en la idea de seguridad; como señaló Eric Rabkin (1979: 9), la Humanidad —al menos la sociedad occidental— sobrevivió a los males de la Edad Media y las épocas anteriores, mientras que su continuidad en el futuro no parecía tan clara en el s. XX, cuando los humanos se empeñaban en encontrar el mejor método para su destrucción total. Intrínseco en ese mundo-refugio se situó el elemento fantástico, emparentado con *le fantastique* del Siglo de las Luces —bien conocido por la crítica anglosajona y francesa— y basado en la sensibilidad más que en la razón, como una solidificación de lo inexplicable y lo misterioso.

¿Por qué habría de resultar atractivo un mundo remoto (desfasado, tal vez) plagado de incógnitas y misterios? Con el auge de la ciencia como un sol artificial que todo lo ilumina, las sombras y recovecos sobre el funcionamiento de nuestro mundo se volvieron cada vez más pequeños, lo que benefició a las sociedades. Sin embargo, la intriga y la curiosidad parecen quedar a un lado cuando se ofrece una versión argumentada y razonada de los hechos. ¿Por qué no crear un mundo ficcional lleno de las sombras de las que nuestro mundo carece, basado en un momento anterior —y *a priori* más estable— de nuestro pasado? Pero ¿cómo creer que ello es posible? Tolkien (1964) hablaba de un

credo secundario por el que los lectores suspenden su desconfianza y se adentran en este mundo mágico. Quedaba abierta la veda hacia la necesidad de otro ingrediente fundamental, el de la *verosimilitud*, que debía organizar y mantener el espíritu de todos los demás para recibir y encantar a los lectores que se iniciasen en la narración. Caía así sobre ellos el hechizo de esta literatura; quedaban entonces inmersos en un lugar diferente, pero conocido; seguro, pero lleno de penumbra; volátil y peligroso, pero tan verosímil que en él hasta la magia es posible. En definitiva, un mundo de fantasía épica.

A estas alturas del relato, quizá deba formular la pregunta de si este mundo ficcional debe habitar obligatoriamente en lo literario, preso de las cubiertas del libro e impedido por lo físico, tan infinito como el primer día. ¿Acaso un mundo ficcional debe ceñirse a las páginas de un libro pese al auge de los soportes mediáticos y de la miriada de posibilidades que traen consigo? ¿Habremos de temer siempre a la tecnología o deberíamos, como se recomienda tan a menudo, mantener aún más cerca al supuesto enemigo que al presunto aliado?

• • •

En una época saturada de fuentes de información y comunicación, en la que el tiempo para consultarlas todas es escaso y valioso, la literatura debe «combatir» con medios más atractivos, coloridos y, sobre todo, accesibles. Hoy en día, la democratización tecnológica es una realidad, o al menos parece serlo en el Primer Mundo. Los ya familiares *smartphones*, *tablets* y ordenadores de sobremesa suman refuerzos vanguardistas como las gafas de realidad virtual, el *metaverso*, el universo *streamer* y, por supuesto, la hiperconexión permanente de las redes sociales. Junto a ellos, prosiguen en pie de guerra videojuegos, cine y aún más televisión, que parece haber encontrado fuerzas renovadas en las plataformas de contenido bajo demanda. Todos ellos se asemejan a portales sin puertas ni barrotes, accesos sencillos a la ficción, la emoción y el sentimiento, frente al «esfuerzo» que supone tomar un libro, leer y *comprender*. Sin embargo, creo firmemente que esta perspectiva es errónea. No hay mayor facilidad en unos u otros, pues al fin y al cabo el uso de estos soportes depende de la voluntad de quien pretenda

acercarse a ellos. Igual que la literatura, requieren tiempo y esfuerzo no solo para su comprensión, sino también para el aprendizaje y el perfeccionamiento que solicita un uso adecuado, completo y satisfactorio propio de cada soporte. Aún más, entre ellos y lo literario se atisba una conexión, una línea diríase de parentesco que sirve como trasvase entre unos y otros. Ese vínculo es la narración.

A comienzos del s. XXI, centenares de miles de espectadores quedaron extasiados con el estreno de *La comunidad del anillo* (2001), de Peter Jackson. A las salas de cine acudieron no solo los fieles de la obra literaria original, sino también neófitos atraídos quizá por la estética, quizá por la épica, quizá por la magia, quizá por todo a la vez. Sea como fuere, las películas de Jackson adaptan *El señor de los anillos* (1954), de J. R. R. Tolkien, cuyo éxito literario comenzó algunos años antes, cuando publicó *El hobbit* (1937), una obra que despertó críticas enfrentadas (cfr. Shippey, 2005), pero que alcanzó años después el millón de ejemplares vendidos. Hoy día, *El señor de los anillos* es una de las obras literarias más leídas de todos los tiempos. Por su importancia, ¿debía la Tierra Media ceñirse en exclusiva a las páginas del libro? ¿Por qué no buscar un público mayor, un éxito diferente, al migrar a otro soporte? Un público que, además, disfrutara no solo del espectáculo visual y auditivo que suponía la película, sino que pudiera después visitar el mundo ficcional original que residía en el libro, que pudiera realizar —como me refería líneas atrás— ese trasvase entre el cine y la literatura. Un público que, en definitiva, viviera la historia de Frodo Bolsón y el Anillo Único en un escenario distinto (si la habían conocido antes) o que la experimentasen por primera vez, en caso de que no la conocieran. Una puerta de entrada distinta al mismo lugar.

Quizá este sea el ejemplo más paradigmático de lo que ha ocurrido entre fantasía épica y los diversos soportes mediáticos. Huelga decir, además, que el género literario ha construido su propio camino de éxito adoquín a adoquín, o más bien saga a saga. La buena fortuna de la obra de Tolkien despertó el interés por lo fantástico, gracias quizá a las influencias plenamente visibles en sus novelas: desde los mitos clásicos hasta los cuentos de hadas, pasando por la creación de mitos de Lovecraft y Dunsany, además de ingredientes propios y únicos como los

lenguajes ficcionales, por los que Tolkien —como filólogo— sentía un amor irredento. Tras él llegaron otros, sobre todo en el mundo anglosajón, que pretendieron emular su mundo único con mayor o menor acierto. Algunos encontraron su propio estilo; es el caso de Robert E. Howard, con su *Conan de Cimeria* (1969); Ursula K. Le Guin, con *El ciclo de Terramar* (1968-2001); o Robert Jordan, con la amplísima *La rueda del tiempo* (1990-2013). En las postrimerías del s. XX, George R. R. Martin comenzó otra de las sagas que fortalecería los pilares del género con nueva savia, *CanCIÓN de hielo y fuego* (1996-), y junto a él llegarían una miríada de autores deseosos de construir su propio mundo de fantasía épica, como Steven Erikson, Brandon Sanderson, Joe Abercrombie, Robin Hobb... Pero entre las filas contemporáneas de este género ganan fuerza también los nombres externos a lo anglosajón, como Andrzej Sapkowski o Rebecca F. Kuang. En España resuenan con timbre propio Javier Negrete y Aranzazu Serrano, cuyas respectivas sagas buscan ambientaciones y estilos distintos de la tónica general: el primero, con una temporalización híbrida entre lo clásico y la ciencia ficción; y la segunda, con aires vikingos cercanos al *mundo portal*. La proliferación de nuevas historias y mundos ficcionales es equiparable a la relevancia que en lo académico ha obtenido la fantasía épica, donde contamos con importantísimos estudios de fantasía épica literaria —aunque no siempre se le dé este nombre— como los de Farah Mendlesohn, Brian Attebery, Charul Palmer-Patel, Matthew Oliver o Grzegorz Trębicki, entre otros. De todos ellos debe destacarse uno de los esfuerzos colectivos más interesantes en el mundo académico relacionado: el grupo de investigación Centre for Fantasy and the Fantastic (Universidad de Glasgow), que, codirigido por Dimitra Fimi y Matthew Sangster, mantiene con vigor la llama de lo fantástico también en los ambientes más teóricos.

Pero la fantasía épica va más allá.

El éxito literario, como decía, está plagado de intersecciones, aquellos trasvases a los que me refería cuando hablaba del vínculo narrativo entre soportes, y más aún en el momento en que las historias ganan complejidad y dividen sus partes entre obras distintas, pero también entre soportes diferentes, fenómeno bautizado como *narrativa trans-medial*. Con todo esto en mente, resultaría de gran cinismo sostener

que la narrativa de fantasía épica es exclusiva de la literatura, cuando sus influencias —además de nuestros mitos y leyendas— radican en lugares tan distantes como los juegos de rol o la música *folk*. Así, ante este ecléctico, vuelvo a lanzar la pregunta que formulaba unas líneas atrás: ¿Por qué limitar el mundo ficcional a lo literario hablando de *género literario*, cuando es evidente que las historias viven no solo en el papel, sino también en la pantalla del cine, en el televisor del salón, en el *smartphone* que nos acompaña a todas partes o en el ordenador de la habitación? Y es que los personajes que hemos imaginado sobre el papel pueden tener vida propia en un mundo (virtual) ficcional. La magia que hemos atisbado en la saga literaria existe más allá, en lugares tan distintos como la televisión y la música.

Entonces ¿por qué no mirar la fantasía épica como un *todo*, cuyas características mutan para adaptarse a un nuevo hábitat donde brillarán con la misma intensidad?

• • •

Esta monografía se postula como respuesta a tales preguntas. Para ello deben superarse numerosos escollos. El más preocupante es el de la *definición* de este género literario, debido a que, en los últimos años, han proliferado términos y conceptos para subgéneros que no deberían entenderse como una escisión de la rama principal. Otro de los obstáculos —aunque esperable— es el de la mutabilidad constante de las nuevas tecnologías, las cuales nunca dejan de ser «nuevas», y por tanto la teorización sobre ellas debe acometerse con cautela y contención, pero con la misma curiosidad que debería implicar cualquier esfuerzo teórico. Más sencillo, si bien no expedito, se antoja el camino literario de la tradición, en tanto que la influencia del mito, la leyenda y las historias populares son temas contrastados, con ejemplos claros, en los que, sin embargo, podrían interferir impedimentos como la visión limitada de los ejemplos o, como diría Edward Said, la (a)filiaición del crítico a lo occidental.

Pese a tales advertencias y consideraciones, el objetivo de este proyecto es doble. Primero, se buscará componer una visión de la fantasía épica contemporánea como un todo, es decir, la fantasía épica que

desborda lo literario para asentarse en los soportes artísticos actuales. Y segundo, a partir de la visión anterior, se estudiará el proceso de trasvase de un medio a otro y el nacimiento de historias propias en cada soporte. Todo ello en busca de cambios y modificaciones en las que han sido entendidas como características esenciales de este género literario, lo cual revertirá, de vuelta, en esa supervisión de la fantasía épica.

Para cumplir con tales objetivos, he dividido esta monografía en tres perspectivas o, como las he llamado, *visiones contemporáneas* de la fantasía épica, que corresponden —además del análisis de obras actuales concretas— a distintos momentos evolutivos del tema de estudio. En primer lugar, se plantea una *visión mitológica*, que recoge los «antepasados» de la fantasía épica —el mito, la leyenda y las historias populares—, pero que, en lugar de repasar los orígenes y precedentes, funciona aquí como análisis de la pervivencia narrativa de estos relatos en obras contemporáneas. En segundo lugar, se destina la *visión multimodal* al estudio del momento presente y más condicionador de la fantasía épica: su transposición a múltiples soportes artísticos como el cine, la televisión y el videojuego, entre otros. Y, en tercer lugar, la *visión transmedial* recoge las ideas más relevantes de los últimos años en torno a la narrativa transmedia, y en ella se plantean las posibilidades de futuro de la fantasía épica como narrativa compuesta.

Como es evidente, el tono de la presente monografía estará marcado por la hibridación de los análisis, por un enfoque universalista y narratológico. Sobre todas las características específicas de cada sector —ya sea sobre las leyendas, sobre el videojuego o sobre la inteligencia artificial—, se plantean tres líneas maestras que cohesionan el proyecto entero. Me refiero a las señales genéricas (o modales) de la fantasía épica, en las que se centrarán la mayoría de los análisis. De esta manera, en las tres visiones serán esenciales los tres elementos que conforman el núcleo de la fantasía épica: personajes (héroe), espacio (mundo ficcional) y mito, a la vez origen y esencia de este campo de estudio. A partir de aquí, cada visión sigue su propio recorrido, como planteo a continuación.

En la visión mitológica se partirá de fuentes teóricas para la identificación del tono mítico y de los elementos que, provenientes de las na-

rrativas primigenias, perviven todavía en ejemplos específicos de fantasía épica contemporánea, ya sea para la construcción de los personajes o para la definición del mundo ficcional, entre otros menesteres. En la visión multimodal, sin embargo, se elaborará un desarrollo historicista y analítico tanto en el terreno del cine como en el de la televisión, que permitirá conocer la evolución de las obras de fantasía épica y extraer, así, las conclusiones necesarias a partir de la ejecución de los diferentes proyectos y de las características específicas del medio. Por su parte, en el campo del videojuego, debido al debate sobre su narratividad, se analizarán sus diversos rasgos y características como narración —el avatar y la construcción del mundo—, en relación con las señales genéricas de la fantasía épica, sin olvidar la relevancia que los juegos de rol y más tarde los videojuegos de rol han tenido en este sentido. La última parte de la visión multimodal, dedicada a soportes más específicos —ilustración, cómic, inteligencia artificial y *folk metal*—, se basará en el empleo de conceptos teóricos para el análisis de casos concretos, el repaso evolutivo del soporte y la influencia de sus limitaciones (cómic), así como el desarrollo histórico (*folk metal*) y una propuesta de uso (inteligencia artificial). En cuanto a la visión transmedial, se asentará en el auge de la convergencia y la prosumición para formular una breve panorámica de la fantasía épica transmedial, que se concretará mediante el análisis específico de las señales genéricas en este ámbito, con atención especial al videojuego por tratarse del medio más rico y evidente de conexiones transmediales. En último lugar, recogeré en un apartado final las conclusiones más relevantes de este recorrido, que servirán como respuesta a las preguntas iniciales.

Con todos estos pasos, secciones y capítulos busco *comprender*, así, la magia que la fantasía épica —como diría nuestra ficticia Samira— posee en cada una de sus historias, ya se plasmen en un libro, en una película o en una ilustración.



I

Primera visión: Fantasía épica mitológica

1. Mitos, leyendas y *folktales*: las raíces de la fantasía épica

Hablar de fantasía épica¹ *mitológica* es recaer en un epíteto tan contundente como los de *nieve blanca*, *sangre roja* o *guerra cruenta*. Si añado el término *mitológica* al binomio que es nuestro objeto de estudio se debe a mi intención de referirme a los orígenes de la fantasía épica, no tanto desde una perspectiva histórica —es decir, a partir del origen del género en las épicas, las sagas y las *eddas*²—, sino más bien una perspectiva narratológica y estructural. Así, dirigiré mis indagaciones hacia los sustratos a través de los que se alimenta la fantasía épica y la manera en que estos perviven en su forma actual. Como digo, la relación de la fantasía épica con los mitos, las leyendas y otras formas no se limita a la tradición, sino que se extiende a su constitución formal, donde adquiere suma relevancia la *mitopoiesis*³ o creación de mitos para la

-
- 1 Aunque a lo largo de la presente monografía la definición de *fantasía épica* crecerá exponencialmente (cfr. cap. II, apartado 1), mi punto de partida ha sido siempre la sencilla (pero acertada) ilustración que plantea Stableford (2005: 131): «Epic fantasies are multivolume works—usually insistent immersive fantasies, although some retain portal fantasy frames—that routinely extend far beyond their initial trilogies; they gradually build up detailed historical and geographical images of secondary worlds, within which elaborate hero myths are constructed».
 - 2 Respecto de estas formas, quizá la diferencia más notable sea «its definite authorship and because it does not genuinely purport to be a true account of historical or religious events» (Moorcock, 1987: 26). De este modo, la fantasía épica conlleva una evolución narrativa sostenida en el tiempo, a partir de sus numerosas aportaciones (cfr. Castro Balbuena, 2016, 2020).
 - 3 Ashley (1999: 676) apunta que la creación actual de mitos sigue los parámetros de la Antigüedad «as the earliest attempts by people to interpret and understand their world». Estos mitos se imbrican en el conjunto de herramientas (descripciones, narraciones...) de que dispone cada autor para la creación de su mundo ficcional mediante la *sub-*

construcción del mundo ficcional. En este sentido, y a partir de la naturaleza de las historias creadas, de sus emisores dentro de la ficción y de la recepción esperada fuera de la novela —esto es, el lector implícito al que refieren—, pueden distinguirse dos niveles: el del mito, que contiene las cosmogonías, teogonías y el mito nuclear; y el de lo mundano, constituido mediante leyendas y *folktales* con el objetivo de crear verosimilitud y una sensación de lo real.

Nuestro viaje comienza en la base del iceberg, en la tradición mítica, cuya dimensión exploraré en las siguientes páginas.

2. De orígenes narrativos: el miedo primigenio y el mito nuclear

El viento mece la arboleda bajo la muda vigilancia de las estrellas en la cúpula celeste, hacia donde se alzan las crestas de roca que bordean el valle. Allí, al cobijo de los vientos y las tormentas ocasionales, un grupo de homínidos descansa alrededor de la hoguera sin más sonido que el que provocan las corrientes de aire al colarse por las rendijas de la piedra. Poco después, cuando enmudece la brisa y antes de que se acostumbren al silencio, una mujer del grupo empieza a hablar en voz baja. Relata cómo ella y otros dos homínidos encontraron esa mañana a la fiera de negro pelaje y ojos de sol, cómo tuvieron que trepar a los árboles para escapar de sus fauces, y cómo desde allí aguardaron hasta que el monstruo se alejó en busca de presas mejores. Era la primera vez que lo veían. La mujer termina su relato con el cuento que escuchó antes en algún lugar, y que ella misma ha completado con su propia intuición: aquel monstruo descendía de los primeros pobladores del bosque, quienes tanto degeneraron en su locura que fueron condenados por el dios guardián de los árboles a vagar por siempre en aquella forma salvaje, primitiva y mortal. Alrededor de la hoguera, el resto de

creación, «the inventions that replace or reset Primary World defaults (for example, new flora and fauna, new languages, new geography, and so forth)» (Wolf, 2012: 24). Aunque las primeras ideas de la subcreación las enunciaron Coleridge y MacDonald, fue Tolkien quien las perfeccionó con su obra narrativa, pese a la paradoja que supone que «a Christian would turn to such a world *of his own making*, rather than to the one that has been revealed to him through the sacred texts and traditions of his Church» (Holloway, 2011: 177, énfasis original).

homínidos guarda silencio; alguno se aproxima aún más al fuego, de pronto consciente de su manto cálido y protector.

Habrà de disculparme, lector o lectora, por divagar tan pronto. Sin embargo, considero que este pequeño relato reúne las características míticas que ha heredado la fantasía épica actual. La primera de ellas es la *necesidad de hallar una respuesta*. Los homínidos del relato, nuestros antepasados, habitan un lugar desconocido para ellos, y no porque su orografía pueda sorprenderles —el conocimiento del terreno debía ser esencial para su supervivencia—, sino porque los orígenes de aquel lugar les eran del todo ajenos, igual que los motivos de su propia existencia humana. Carlos García Gual (2014: 27) se refiere a este «vacío misterioso y amenazador» como una de las causas por las que los homínidos elaboraron las primeras historias, seguramente a partir de la *narrativa natural*, es decir, los relatos surgidos de la conversación del día a día (Valles Calatrava, 2008: 13). Ante la ausencia de respuestas fidedignas e inequívocas de los fenómenos que los rodeaban, nuestros antepasados confeccionaron sus propias respuestas para los interrogantes que llenaban el mundo desconocido en el que vivían. Y es este comportamiento el que hereda la fantasía épica: un lector que se adentra en un mundo ficcional cuyas reglas y orígenes conocerá mediante la lectura, pero, sobre todo, a través de su propia interpretación, pues recordemos que el lector es el último responsable de la construcción de significado⁴. Además —y como comentaré más adelante, al referirme al *worldbuilding*—,

4 El lector es, además, creador, como apunta Pozuelo Yvancos (1989: 109) cuando explica la competencia lectora como «fenómeno de creación de significado que ninguna obra posee definido o cerrado». Esta postura se ve complementada por la misma experiencia de lectura como *sensación*: «El encuentro de expresiones que se articula en torno a la literatura sólo tiene sentido si se vive en términos de experiencia, esto es, algún modo de afectación, sea ésta delectación, fruición apolínea, vértigo dionisiaco, *horror vacui*... Esto es inevitable y no está mal recordárselo a cierta crítica afectada por una extraña pasión por la asepsia» (Landa, 2005: 61). En línea con la función creadora del lector a través de su experiencia, cabe mencionar la lectura como diálogo entre autor y lector (Iser, 1972: 280-281), que evoluciona hacia una interacción creciente con la hipertextualidad (Borràs Castanyer, 2004: 280), también de carácter híbrido y fragmentado (Ballester e Ibarra, 2016: 157) e incluso multimodal: «visual, táctil, emotiva —iconoclasta o racional— que implica los más diversos soportes, lenguajes y puentes de proximidad» (Cordón García, 2010: 41).

la comprensión de este mundo ficcional a través del mito conllevará saber cómo piensan, cómo actúan y qué puede esperarse también de las sociedades ficcionales que pueblan el mundo de la novela.

Si la primera de las características alude al lector, la segunda señala directamente al autor de la obra y, por tanto, creador del mundo ficcional como *justificador de lo abstracto*. En referencia a nuestro relato inicial sobre los homínidos, debemos considerar que quien crea la historia sobre la fiera negra es la mujer, llevada quizá por los retazos de historias escuchadas a otros congéneres o por su propia imaginación/intuición. Cuanto la empuja a confeccionar ese relato —una respuesta al fenómeno que desconoce— es lo que Blumentberg (2003: 14) llamó *miedo primigenio*, es decir, la necesidad de nuestros antepasados por *explicar* los fenómenos que los rodeaban a través de sus propios conocimientos. Episodios como el de la fiera negra parecen sencillos de justificar; otros, como los fenómenos meteorológicos, no lo serían tanto. ¿Qué pensaría uno de estos homínidos cuando, al despertar con las primeras luces del amanecer, encontrara a uno de los suyos inmóvil, sin respirar, inerte para siempre? Situaciones complejas requieren respuestas complejas, y así se situó el origen de la vida —quizá lo más elevado, pero también abstracto a lo que debían enfrentarse los primeros humanos— en la divinidad, cuya razón de ser era precisamente dotar el mundo de vida (Leeming, 2014: 87). Pero ¿quiénes eran estos dioses? Los primeros homínidos, que no podían crear unas entidades diferentes de ellos —de hecho, los elaboraron a imagen y semejanza de sus propias sociedades (*ibid.*, 117)—, los alejaron de su existencia para situarlos en un tiempo anterior, en un *tiempo mítico*, como lo denominó Eliade (1963: 13), en el que estas divinidades crearon cuanto los mortales debían habitar después. Es el creador del mundo ficcional de fantasía épica quien, a la hora de conformar una realidad distinta, elabora la intrahistoria de su mundo narrativo en un tono mítico; es decir, puede apuntar a un origen fundacional mediante un mito creador (o *cosmogonía*⁵) o introducir un

5 «Cosmogonies include the creation of the world, the creation of humankind, and the fall of humankind from a state of perfection, or the struggle in heaven between various groups of immortals [...]. The creation myth, then, establishes our reason for being, the source of our significance» (Leeming, 2014: 15). La aparición de estas cosmogonías

*mito nuclear*⁶, el cual sirva de origen estructural del que partan el resto de elementos relacionados con la construcción del mundo ficticio.

Entiendo por *mito nuclear* aquel relato que, en la narración, funciona como referencia para entender las condicionantes narrativas en relación con la realidad intratextual en que se desarrolla, ya sea con los personajes, la trama o el mundo ficcional. Su funcionamiento metaficcional conlleva que, además de su declaración explícita, el mito nuclear se vea actualizado o completado a lo largo de la novela o de las sucesivas secuelas, en el caso de sagas literarias. Estas actualizaciones o *resonancias* son de carácter anterior o posterior, es decir, según se produzcan antes o después de la declaración del mito nuclear. Para identificar esta narración han de considerarse dos de sus características fundamentales:

- I. *La voz épica*. Es el rasgo que diferencia el mito nuclear del resto de la narración. El foco se sitúa sobre el narrador, que refuerza la función poética del lenguaje para acercarse a la épica, esto es, una voz *superior* a lo común y vulgar del día a día, como señala Goldstein (2001: 190). En ocasiones, el método más rápido para acercarse a esta voz épica es emplear la lírica en oposición a la prosa del resto del relato, como se verá enseguida. Además, esta voz épica otorga un modo de lectura distinto al del relato general, a lo que Genette (1989: 78) se refería como *actitud*. La voz épica formaría parte de la estrategia lectora —o *lector implícito*— de la fantasía épica, en

en el relato es irregular, pues puede suponer mención indirecta —i. e. *Red Sister* (2018), de Mark Lawrence; *The Name of the Wind* (2007), de Patrick Rothfuss, entre otros—, lo cual es la costumbre más habitual, o implicar volúmenes enteros con historias propias, como el caso de J. R. R. Tolkien, con *El Silmarillion* (1977), que recoge la historia de los dioses que originaron la Tierra Media) o George R. R. Martin, cuyo *Fire & Blood* (2018) narra cómo los Targaryen llegaron a Poniente, partiendo de que son considerados más que simples mortales por ser capaces de montar dragones y por su origen valyrio.

- 6 Hablé por vez primera del *mito nuclear* en mi tesis doctoral, leída en 2020 en la Universidad de Almería. Más tarde, he ampliado el concepto en la monografía *El mito en la fantasía épica de Javier Negrete. Un análisis narrativo de las señales genéricas* (Servicio de Publicaciones Universidad de Extremadura, 2023). En esta ocasión, me centro en sus características formales para ofrecer una perspectiva sistemática del concepto.

tanto que se pretende que el lector empírico tenga la sensación de estar leyendo un texto mucho más antiguo.

- II. *La contextualización de la ficción.* La conexión entre los elementos del mito nuclear y del resto de la ficción está orientada a que el lector entienda la naturaleza de algunas partes concretas de la realidad intratextual en que se ve inmerso. El empleo de la voz épica como distinción del relato general implica que la materia tratada en este mito nuclear sea también distinta, y por lo general incluirá el elemento sobrenatural —referente al *tiempo mítico* del que hablaba líneas atrás— como pieza distinta de la realidad del lector.

Para un análisis más detallado del mito nuclear, me referiré directamente al que, a mi juicio, es el caso que mejor representa esta estructura: el Anillo Único de la Tierra Media.

Three Rings for the Elven-kings under the sky,
Seven for the Dwarf-lords in their halls of stone,
Nine for Mortal Men doomed to die,
One for the Dark Lord on his dark throne
In the Land of Mordor where the Shadows lie.
One Ring to rule them all, One Ring to find them,
One Ring to bring them all and in the darkness bind them
In the Land of Mordor where the Shadows lie. (Tolkien, 1991[1954]: 1; el subrayado es mío).

En primer lugar, la voz poética establece la distribución de versos y rimas del poema, de carácter asonante, así como del lenguaje utilizado. Este fragmento aparece justo antes del relato, por lo que podría considerarse como prólogo o introducción de cuanto el lector encontrará después. Además, se trata de una explicación al propio título de la obra: *The Lord of the Rings*, donde los Anillos de Poder y el Anillo Único juegan un papel protagonista. Es, entonces, un primer acercamiento al mundo ficcional marcado por los objetos de poder (cuyo componente mágico se insinúa), los cuales fueron repartidos a determinadas razas («Elven-kings»; «Dwarf-lords» y «Mortal Men»), de las cuales se nos ofrecen detalles esenciales: elfos que viven bajo el cielo, como aquellos que habitan el bosque de Galadriel; enanos que habitan en sus salas de

piedra, como aquellas inmensas estancias que se describen después en las minas de Moria; y hombres mortales condenados a morir, como los fieles de Rohan o los defensores de Minas Tirith. Todas estas razas están amenazadas por un Señor *Oscuro* que permanece en su trono *oscuro*; la repetición del término «dark», en este caso, hace aflorar sus connotaciones negativas: el *Señor Oscuro* habita en una tierra llamada Mordor, donde reinan las sombras. Mordor es la única referencia espacial que se nos ofrece en el poema, lo que le confiere una relevancia característica, un motivo suficiente para que el lector la recuerde en su avance textual.

El mito nuclear, como avanzaba unas líneas atrás, se actualiza con el avance de la narración principal. Se producen de esta forma *resonancias*, es decir, referencias, ampliaciones o revisiones del material narrativo ya indicado. En el ejemplo que nos ocupa, las referencias son múltiples: primero, durante la fiesta de cumpleaños de Bilbo Bolsón, cuando el *hobbit* se vuelve invisible con un anillo mágico (Tolkien, 1991[1954]: 31), lo que induce al lector a rememorar el poema sobre los anillos de poder; luego, una ampliación del mito nuclear por parte de Gandalf (*ibíd.*, 45-46), quien narra la creación de estos anillos en Eregion, para lo que emplea el lenguaje literario general de la novela, es decir, distinto de la voz épica que se utilizó en primera instancia; y más tarde, una resonancia que implica una traslación temporal del contenido semántico del mito, con lo que los hechos narrados en el mito nuclear ya no pertenecen al tiempo mítico, sino que se trasladan al tiempo presente de la narración, el Concilio de Elrond al que asisten Frodo y otros personajes en Rivendel (*ibid.*, 235 y siguientes).

El resto de los mitos de la obra narrativa pueden conseguir que el mito nuclear pase desapercibido, sobre todo cuando la voz épica se atenúa hasta confundirse con el narrador habitual. Sin embargo, es el contexto narrativo el encargado de otorgar su esencia nuclear al mito en cuestión, como ocurre en *Canción de hielo y fuego* (1996-), de George R. R. Martin. Aquí, su prólogo sirve como antesala del centro alrededor del cual girará la narración: la llegada de los Otros desde el lejano Norte, su condición de seres de leyenda, que finalmente abandonan el plano mítico para amenazar la cotidianeidad del mundo ficcional. Es el lector quien, a lo largo de su lectura, debe reunir las piezas para rearmar

el puzle. En el caso de la saga (inacabada) de Martin, el mito nuclear no se introduce mediante un narrador específico, cargado de épica y misticismo, como ocurría con los anillos de poder; aquí, el encargado es un personaje más bien terciario cuya relevancia —hasta donde sabemos— no es más que la de ser el ama de cría de los Stark. Me refiero a la Vieja Tata (*Old Nan*), quien —como ampliaré más adelante, al referirme al *folktale*— se sirve del tono cotidiano y del «disfraz» de cuento para informar al lector de datos esenciales:

«The Others,» Old Nan agreed. «Thousands and thousands of years ago, a winter fell that was cold and hard and endless beyond all memory of man. There came a night that lasted a generation, and kings shivered and died in their castles even as the swineherds in their hovels [...]. In that darkness, the Others came for the first time,» she said as her needles went *click click click*. «They were cold things, dead things, that hated iron and fire and the touch of the sun, and every creature with hot blood in its veins. They swept over holdfasts and cities and kingdoms, felled heroes and armies by the score, riding their pale dead horses and leading hosts of the slain.

[...] Now these were the days before the Andals came, and long before the women fled across the narrow sea from the cities of the Rhoynne, and the hundred kingdoms of those times were the kingdoms of the First Men, who had taken these lands from the children of the forest. (Martin, 1996: 240-241)

Pese al empleo de la prosa y de un personaje terciario como narrador, es evidente que en Old Nan subyace una voz épica disimulada, que da forma a la leyenda mediante los adornos del lenguaje (*cold things*, *dead things*), con referencias claras al tiempo mítico (el de los ándalos y los rhoynar), que en la saga de Martin se entremezcla con el histórico. Es el mito nuclear envuelto en un hálito de cotidianidad, por el emisor que le da voz, pese a la naturaleza épica y la relevancia que se perciben en el relato, y a su intención de sumergir al lector en el tiempo mítico en que se basa el mundo ficcional, el tiempo presente de los hechos narrados en la saga.

A diferencia del caso anterior, el mito nuclear de Martin experimenta continuas resonancias a lo largo de la saga, y ello a pesar del protagonismo que adquieren otras tramas narrativas, como las relacio-

nadas con el Trono de Hierro. A mi juicio, el motivo de que el mito nuclear esté tan fragmentado se debe a la propia naturaleza de la saga, que podría dividirse en dos realidades diferentes, pero conectadas por pequeños hilos entre sí: por un lado, la realidad más fantástica, mágica y mística, que contiene los elementos del *tiempo mítico* como los Otros, los Primeros Hombres, Valyria y cuanta información rodea a Melissandre, la bruja roja que sirve al rey Stannis Baratheon con sus artes oscuras; por otro lado, la realidad más verosímil, que se desarrolla mediante patrones de mimesis con referencias a nuestra Edad Media en busca de una sensación de lo real —o efecto de lo real, como lo llamaba Barthes (1982: 16)— y de un atavismo que busca la inmersión en tiempos pasados (cfr. Castro Balbuena, 2016). Esta realidad verosímil no carece de contexto, sino que —en un nivel más docto e histórico que en la realidad mítica— posee su propio tiempo pretérito, el reinado de los Targaryen, jinetes de dragones, que compone la intrahistoria para los espacios comprendidos en Desembarco del Rey y el Trono de Hierro. Como veremos enseguida, esta realidad verosímil corresponde al nivel de las leyendas y los *folktales*, si bien prevalece en este caso su relación con el mito a través de la referencia a los dragones respecto de los Targaryen.

Sin embargo, luego de discutir varios ejemplos de este mito nuclear, puede quedar la duda sobre cómo distinguirlo de otros mitos, los cuales inundan las obras de fantasía épica según la forma y el estilo de la saga en que se imbriquen, como se atisba a partir de los sucintos ejemplos ya expuestos. Así, un ejemplo de mito cuya función no es nuclear —esto es, cuya información no resulta decisiva para el avance diegético de la obra— es el de la historia de Torre del Alce (Buckkeep) en *Aprendiz de asesino* (1996), de Robin Hobb. En este caso, el mito tiene la función de contextualizar un espacio narrativo concreto; en este caso, el lugar donde transcurre gran parte de la novela:

There are many legends about Taker, the first Outislander to claim Buckkeep as the First Duchy and the founder of the royal line. One is that the raiding voyage he was on was his first and only foray out from whatever cold harsh island bore him. It is said that upon seeing the timbered fortifications of Buckkeep, he had announced, 'If there's a fire and a meal there, I shan't be leaving again.' And there was, and he didn't. (Hobb, 1996: 21)

3. Leyendas de héroes e historias del pueblo. La construcción del mundo en fantasía épica

La definición de mito y leyenda suele mezclarse debido a que los temas tratados en uno suelen aparecer en la otra y viceversa, si bien es posible apuntar algunas diferencias. Como señala Díaz González de Viana (2008: 146), la leyenda es la forma que adquieren los acontecimientos narrados cuando aspiran a una cierta verosimilitud, poseen una determinada temporalidad y están protagonizados por personajes más o menos históricos. La relación entre ambas formas narrativas se vuelve más sólida, según Ashley (1999: 572), ya que el conjunto de leyendas no solo conforma una mitología, sino que su tema suele poseer una «escala heroica» y tratar, además de los pilares de una cultura, sobre sus héroes. Más claro se muestra Brian Stableford (2005: 244) al situar la figura heroica en el centro de la leyenda, la cual

occupy an intermediate status, focusing on real or imaginary historical individuals of some importance rather than gods or common folk. The most considerable overlap concerns tales of legendary heroes, stories that are often promoted to the rank of «hero myths.»

Así las cosas, en fantasía épica, más que encontrar leyendas diseminadas en el texto con la intención de construir el mundo ficcional, como sucedía en el caso del mito, la misma leyenda es la que protagonizan sus protagonistas: el lector asiste a la realización de la leyenda, que se aleja del tono mítico inicial para fundamentarse en las acciones, decisiones y omisiones de los personajes que pueblan la novela. El principal de estos actores es el héroe (o heroína), equiparado a los héroes míticos que contextualizan su mundo —en ocasiones, más cercanos a los dioses que a los mortales—, si bien, como veremos enseguida, se ve lastrado por su humanidad.

Quizá una de las características esenciales del héroe en la fantasía épica sea su alejamiento del héroe clásico, protagonista de los mitos occidentales y procedente de nuestro pasado grecorromano, el cual Morales Harley (2019: 37) caracteriza, entre otros rasgos, por su rígido *modus operandi*, encaminado hacia la perfección final. El héroe, que se plantea como salvador del mundo ficcional en que habita (Ward, 2011: 35-36), se

encuentra a medio camino entre la divinidad y la humanidad (Trocha, 2013: 83), a partir de cuya naturaleza surge su imagen cultural, basada en el maniqueísmo propio de las obras de fantasía épica tradicional, como *El señor de los anillos*:

The culture hero's story begins with his miraculous or in some other way unusual birth; he may be the offspring of a god, a man who is not his mother's husband, a virgin mother, or a brother-sister or other incestuous pair. He is usually then abandoned or an attempt may be made on his life. His story typically picks up again after he reaches puberty, at which time a sign or event marks him as special and destined for greatness. The culture hero then undertakes a series of adventures, quests, and/or tests during which he may slay monsters or search for something of value. His death, like his birth, is cloaked in mysterious circumstances, often involving a heroic death or his own sacrifice. (Underberg, 2005: 10)

Esta imagen arquetípica, que conecta directamente con el monomito de Campbell (*cfr.* 1993[1949]: 30), sirve como modelo para el héroe de la fantasía épica contemporánea, el *héroe crepuscular*, cuya situación intermedia entre el bien y el mal tradicionales lo coloca a medio camino de la luz y la oscuridad⁷. Este héroe crepuscular se alinea con el *héroe trágico* descrito por Miller (2000: 7), en tanto que ambos son prisioneros de sus elecciones y decisiones. En consecuencia, además de realizar las hazañas a las que está destinado, este héroe puede tener conductas moralmente reprobables sin perder el heroísmo que lo caracteriza. Nótese, además, que me refiero al héroe crepuscular en masculino genérico, pues cada vez es más habitual encontrar heroínas que desarrollen su propio monomito, nacidas de arquetipos clásicos como el de la Madre o la Mujer Caída, si bien resulta necesario analizar estos personajes femeninos sin que el foco se sitúe en su relación —o semejanza— con los personajes (heroicos o no) masculinos. Así, la fantasía épica contemporánea arroja héroes como Kratos May, Geralt de Rivia,

7 Para definir la figura del héroe crepuscular, como lo llamé entonces, puede consultarse el artículo «El héroe crepuscular como arquetipo mítico en la fantasía épica contemporánea. Geralt de Rivia, entre la luz y la oscuridad» (Actio Nova, 2022). En este texto se hace hincapié en la conducta, denominación y bases arquetípicas, psicológicas, sociales y narratológicas de este tipo de personaje.

Kvothe o Jon Nieve, pero también heroínas como Nona Grey, Yennifer, Daenerys Targaryen o Monza Murcatto, las cuales reúnen —en concordancia con el feminismo de nuestra época— aspectos subversivos y de empoderamiento (Brown, 2011: 21).

Tanto el aumento de las heroínas como la presencia constante de los héroes se relaciona por la transversalidad de lo bélico en la fantasía épica⁸. Que héroe y guerra estén unidos se debe, sobre todo, al rol del primero en la narración de los conflictos bélicos de nuestra Antigüedad: desde el desempeño de Aquiles y Héctor en la Guerra de Troya como personajes míticos hasta el protagonismo —con un misticismo sustituido por historicidad— de Escipión y Aníbal en las Guerras Púnicas. Mucho más tarde, en tiempos de la Modernidad, se produce también un cambio de roles en lo que a las heroínas se refiere: la mujer ya no es causa de conflicto (Helena de Troya, las sabinas raptadas...), sino que participa en lo bélico de forma activa y en cualquier condición⁹. Me refiero, sobre todo, a la actuación de la mujer en la vanguardia de los dos conflictos más relevantes y destructivos de nuestro tiempo: la Primera y la Segunda Guerra Mundial¹⁰, donde peleó codo con codo con los soldados varones. La normalización del binomio *mujer proactiva y guerra* se traslada también a la ficción y, en concreto, a la fantasía épica, sin

8 La relevancia de la guerra en estas obras ha llevado a la forja de un subgénero propio, la fantasía militar (*military fantasy*), donde lo bélico no destaca solo por la narración de combates y choques entre ejércitos, sino también por el simbolismo de la guerra como escuela, «which teaches hard and necessary lessons, as a moulder of character» (Kaveney, 1999b: 645).

9 La participación de la mujer en la guerra es variada, y no se limita a lo estrictamente bélico, pues los múltiples roles que la mujer, históricamente, ha desempeñado en la guerra son numerosos; entre ellos, «warriors, wives, civilian employees, volunteers, defense workers, or prostitutes/sex workers» (D'Amico y Weinstein, 1999: 4).

10 En la Primera Guerra Mundial, cuando la retaguardia quedó desprovista de mano de obra, las mujeres debieron hacerse cargo de la producción; así, «430.000 mujeres francesas y 800.000 mujeres británicas pasaron de ser amas de casa a obreras asalariadas e incluso, muchas de ellas forman parte de la propia guerra» (Padilla y Rodríguez, 2013: 196). Más tarde, en la Segunda Guerra Mundial, la mujer engrosó las filas del ejército inglés, donde «el gobierno alistó a todas las mujeres entre 18 y 50 años y desde 1941 movilizó a todas las solteras entre 20 y 30 años» (Ramírez, 2002: 97-98). En la URSS, además se les otorgaron honores militares a las mujeres, así como el título de Héroe de la Unión Soviética, que recibieron ochenta y seis de ellas (*ibid.*).

perder por ello la conducta rebelde del personaje femenino contra los intentos de represión, de reducción a meras vasijas¹¹, para lo que a veces las heroínas deben recurrir al disimulo. Es el caso de Brienne de Tarth, quien se diferencia entre lo que parece (un caballero) y lo que es (una mujer), pero el personaje no intenta ocultar su sexualidad, para males-tar de cuantos la rodean; o en Ariel, hija de Derguín, protagonista de *La saga de Tramórea*, quien, aunque ya no se camufla como niño, mantiene un comportamiento disonante al expresar su deseo de ser una guerrera, como su padre y las famosas Atagairas, en lugar de, como se espera de ella, asumir el papel tradicional de ángel del hogar¹².

De esta manera, la figura heroica (masculina o femenina) es la que condiciona las tramas narrativas de la fantasía épica: convierte lo bélico en una esencia, la cual —lejos de absorber el relato con una omnipresencia efectiva— modifica los temas que se tratan en la narración. Así, percibimos las guerras internas del personaje, como la que libera Tyrion Lannister entre la lealtad que debería tener a su familia —cuyo apellido le renta oro y posición social— y el odio de su padre, quien lo culpa por haber nacido enano. Esta lucha se torna en deseo de conseguir el respeto de su progenitor cuando debe proteger Desembarco del Rey de sus atacantes, y que solo le reporta más rencor; prueba de ello son las cicatrices que le provoca la batalla en el rostro. En otras ocasiones, el héroe se ve envuelto en una guerra que no desea ni le afecta personalmente; Geralt de Rivia, que libra sus batallas personales contra los monstruos que caza por un precio, se ve envuelto en las guerras entre elfos y humanos, también en los conflictos que libran entre sí estos últimos, como quien se adentra en un laberinto en busca de la salida para continuar persiguiendo sus objetivos. En definitiva, la guerra puede convertirse en un elemento circunstancial, pero realmente constituye un ingrediente más que empuja a la fantasía épica hacia la

11 Como *vasija* (*vessel*) se llegó a definir lo femenino a partir de sus (supuestamente) únicas funciones: «[T]he giving of life, nourishment, warmth, and protection» (Neumann, 2015[1955]: 43).

12 El término ángel del hogar fue utilizado por Coventry Patmore en el poema homónimo («The Angel in the House», 1864), que en origen se concibió como texto de amor, pero cuyo análisis posterior apunta a su intención de «explicar cómo las mujeres podían satisfacer y agradecer a los hombres» (Tinedo-Rodríguez, 2022).

verosimilitud, hacia ese estado necesario para que el lector suspenda su desconfianza¹³ y crea en el mundo ficcional que introduce el autor. Nuestra realidad avanza así sobre la realidad intratextual, sobre la que se refleja mediante sus similitudes —los héroes en la guerra, la inclusión de la mujer en lo bélico...— y sus contrastes: la magia, lo mítico y la leyenda. Como resultado, surge un mundo ficcional con un trasfondo mítico evidente contextualizado por unas leyendas propias. Sus héroes contemporáneos —humanos, como la persona que sujeta el libro en sus manos— despertarán la empatía a partir de sus hazañas, pese a los errores y contratiempos que encuentren en su camino, los cuales no impedirán que forjen su propia leyenda en un mundo ficcional vivo.

¿Por qué digo que ese mundo ficcional está vivo? Uno de los elementos que confiere una *sensación de lo real* a este constructo son, sin duda, sus propias historias: los relatos que los pueblos —unas gentes ficticias— se cuentan a sí mismos, y que encierran la información que ayudará al lector a comprender el lugar donde se desenvuelve la historia en la que se adentra. Estas narraciones, provenientes de la tradición oral y del *folklore*, se denominan *folktales*, y sus historias reflejan, como acabo de apuntar, una identidad cultural y un legado nacional a partir de historias sobre *héroes* —como Robin Hood o el rey Arturo—, pero también sobre personalidades del pueblo llano (Ashley, 1999: 359). Es esta precisión —la inclusión del *pueblo* en las historias— lo que, según Stableford (2005: 153), provoca que el *folktale* reciba menos respeto que el mito o la leyenda. Ambos autores coinciden, sin embargo, en que el *folktale* muta con el paso del tiempo, cada vez que es narrado, lo cual tiene como consecuencia, en palabras de Ashley (*op. cit.*), que el texto se vuelva «familiar» y que posea numerosas capas. Para Tate (2005: 179), estas capas o modificaciones surgen según la habilidad e intereses del transmisor, y añade que los rasgos didácticos y de entretenimiento sue-

13 A partir del Secondary World del que hablaba Tolkien (1964: 37), debemos considerar que este mundo ficcional (y cuantos elementos incluye) solo funcionará cuando el lector suspenda su descreimiento, cuando «we as readers perceive fantasy, within its own premises, as «true». [...] As soon as suspension of disbelief is disturbed, the spell is broken, and, Tolkien adds, art has failed» (Nikolajeva, 2003: 153).

len ser fundamentales en el *folktale*. Veamos algunos ejemplos antes de proseguir con el planteamiento teórico.

Una de las historias que en fantasía épica reinstaura el espíritu de los *folktales* es la de Táborlin el Grande, narrada en *Crónica del asesino de reyes* (2007-), de Patrick Rothfuss. El relato se cuenta en la posada del protagonista por un grupo de vecinos; el Viejo Cob, el más anciano de ellos, insiste en ser el mejor conocedor del relato y, de hecho, cada vez que lo narra o que se hace referencia a la historia se apunta a la posibilidad de que esté olvidando, exagerando o inventando algún detalle. El proceso parece discurrir en paralelo a la trama principal: la narración autobiográfica de Kvothe, cuya leyenda ha sido objeto también de los adornos del *folktale*, por lo que el personaje está dispuesto a narrar cómo sucedieron en realidad los acontecimientos. Hasta que la saga no esté terminada, sin embargo, no sabremos si el Kvothe de la leyenda sufre del mismo mal que Táborlin el Grande: el embellecimiento excesivo de su historia.

Este embellecimiento es precisamente el que experimenta Sansa Stark en *Canción de hielo y fuego*. La hija mayor del señor de Invernalía tiene una pasión: las canciones, las leyendas y los romances que desde pequeña le ha contado la Vieja Tata. Estas historias —todas pertenecientes a la cultura ficticia de Poniente— han supuesto para ella una realidad propia en la que guarecerse, y desde la que ha idealizado el mundo que la rodeaba. ¿Qué sucede cuando la niña debe afrontar el mundo real (*su mundo real*)? Una vez que abandonan el hogar natal, la burbuja estalla dolorosamente; ni siquiera el manto protector de su padre consigue apartarla del daño que ella misma se provoca. Sansa Stark se enamora de Joffrey Baratheon incluso antes de conocerlo, como ella misma reflexiona (Martin, 1996: 140), porque en realidad está enamorada del ideal del caballero y del príncipe que ha interiorizado por las historias que oyó de niña. Es incapaz de ver, sin embargo, que su futuro prometido es un chiquillo malvado, egoísta e infantil; «[a]ll she wanted was for things to be nice and pretty, the way they were in the songs» (*ibid.*, 143). Lo único que Sansa atisba es un príncipe apuesto, con unos rizos dorados comparables a una corona de rey. Porque el muchacho será rey, y eso la enamora aún más. Y cuando Joffrey obedece a su ma-

dre y hace un tímido conato de apoyar a Sansa en el momento en que varios de sus caballeros se asustan al contemplar por primera vez a la loba huargo que es la mascota de la niña, la joven Stark solo puede comparar el momento con aquellas historias con las que ha crecido, llenas de héroes y relatos maravillosos: «[I]t was almost like the songs, like the time Serwyn of the Mirror Shield saved the Princess Daeryssa from the giants, or Prince Aemon the Dragonknight championing Queen Naerys's honor against evil Ser Morgil's slanders» (*ibid.*, 148).

En ocasiones, la referencia a estos relatos populares se realiza de forma directa para introducir una información, como ocurre en *Hermana roja* (2017), de Mark Lawrence, cuando la protagonista reconoce haber oído hablar de los asesinos Noi-Guin «in the old stories» (Lawrence, 2017: 99). Tanto en estas ocasiones como en aquellas donde el desarrollo es mayor, la mención al origen popular —por ser tradicionales (viejas historias), culturales (canciones, poesías...) o leyendas (relato transmitido con el paso del tiempo)— significa un aumento de la credibilidad. Esto es, el lector conoce la fuente de la información, se asienta una *voz de autoridad*¹⁴ cuyo resultado es doble. Primero, puede convertir la historia en verdadera, cuando la leyenda se vuelve realidad: los Noi-Guin de *Hermana roja* existen en el tiempo presente, no solo en el mítico. Otra posibilidad es que estas historias reflejen la naturaleza del mundo ficcional a través de su variante cultural; por ejemplo, cuando las leyendas y las canciones existen solo en el tiempo mítico de la ficción en contraste con la realidad del tiempo presente del relato, algo a lo que se enfrenta Sansa Stark. La credibilidad de unas y otras historias se basa en la *sabiduría popular*, en tanto que «[e]l pueblo tiene su propia universidad y ha sentado cátedra en numerosas ocasiones» (Rodríguez Pascual, 1997: 290). De ahí que el lector suspenda su descreimiento y ceda ante los mitos, las leyendas y las historias del pueblo para considerar —ya hablen estos relatos de dioses, héroes, caballeros bondadosos o dragones— que el mundo ficcional en el que se sumerge página tras página es plausible.

14 La *voz de autoridad* cumple con la función de ser «el encargado de conferir credibilidad a los hechos increíbles» (Castro Balbuena, 2019a: 17) en la construcción del mundo ficcional de fantasía épica.

4. Algunas conclusiones: La pervivencia de lo mítico en la fantasía épica contemporánea

La fantasía épica llega a nuestros días después de un proceso de evolución desde los primeros estadios de la narrativa, a partir de aquellas historias que empezaron a contarse los primeros homínidos, que después dieron forma a los dioses y que luego se abrieron a las leyendas y a los cuentos que el pueblo se narraba de generación en generación. Sin embargo, el pasado narrativo de este género no es el único aspecto al que debemos prestar atención; más importante es, quizá, la huella formal y estructural que el mito —y sus derivados— han dejado en la fantasía épica contemporánea. Es la búsqueda de esa huella la que ha motivado este capítulo, del que debemos extraer algunas conclusiones que no solo servirán para recopilar la información esencial, sino también para comprender la naturaleza de los pilares del género, las señales genéricas —o *modales*— de las que hablaré en el próximo capítulo.

En la consideración mitológica de la fantasía épica (*vid.* fig. 1) hemos de tener presente que, por lo general, el mundo ficcional que alojan estas novelas cobija al menos dos realidades temporales. La primera de ellas es el tiempo mítico: la edad de los dioses y de los héroes, la realidad donde la magia más poderosa —la de la creación— reinaba por doquier para dar forma al universo que el lector contempla y comprende al otro lado de la página. En esta realidad perviven dos elementos básicos del mito: la necesidad de hallar una respuesta a fenómenos naturales y el miedo primigenio. Ambos elementos justifican las numerosas historias que contextualizan el mundo ficcional, su magia, sus criaturas sobrenaturales, sus razas humanoides... El poder y la gloria más épicos provienen del *tiempo mítico*, que contrasta con la vulgar humanidad —y plausibilidad— del *tiempo presente*.

Ese poder y esa gloria decaen al enfrentarse al *tiempo presente*, donde nacen los héroes que, armados con los restos del *tiempo mítico*, pero lastrados por su humanidad, deben enfrentarse a las amenazas que quedan en el mundo ficcional. Un enfrentamiento que muy a menudo requiere el empleo de las armas, sean mágicas o no, y que desemboca en la lucha encarnizada entre distintos bandos en el campo de batalla, donde reinan la sangre y la muerte, que nada tienen de *mítico*. Así, el

tiempo presente es el tiempo del relato, el tiempo donde se recuerdan las historias de héroes que vivieron años atrás —y cuyas hazañas son tan asombrosas que podrían catalogarse de míticas—, pero también aquellos otros relatos nacidos del pueblo llano, sus canciones y sus relatos sobre héroes locales, que cambian de generación en generación y cuya verdad recae en la sabiduría popular. Es el tiempo donde viven los mortales, quienes añoran el *tiempo mítico* del que hablan sus historias. Un *tiempo mítico* que aspiran a alcanzar, pese a sus errores y su dolor, para convertirse en los héroes perfectos y todopoderosos que ya solo perviven en el mito.

FANTASÍA ÉPICA MITOLÓGICA	
— El mito como tradición (épicas, sagas) // El mito como creación (<i>subcreation</i>) —	
Mitos TIEMPO MÍTICO	<i>Narrativa natural</i> – primeras historias como explicación
	<i>Miedo primigenio</i> – fenómenos inexplicables (divinidad)
	<i>Mito nuclear</i> – punto de partida de trama y mundo ficcional
Leyendas y <i>folktales</i> TIEMPO PRESENTE	<i>Historia verosímil</i> – temporalidad e historicismo de personajes
	<i>Escala heroica</i> – héroes y heroínas: más humanos
	<i>Belicismo</i> como esencia de la leyenda de fantasía épica
	<i>Folktales</i> – cultura ficcional (cambio, realidad, sabiduría popular)

Fig. 1. La fantasía épica mitológica y su doble temporalidad: el tiempo mítico y el tiempo presente.