

ALEJANDRO HERMIDA DE BLAS (COORD.)

LUCÍA ALONSO RAMÍREZ | MARÍA DEL CARMEN DE BERNARDO MARTÍNEZ
JESSICA ALEJANDRA NORIEGA PALMERO | MARÍA ELIZABETH NUÑO PLASCENCIA
SARA SÁEZ RODRÍGUEZ | JULIO SAN ROMÁN CAZORLA
(EDS.)

Puentes entre mundos

**NUEVAS REPRESENTACIONES
DE LA FANTASÍA**



PUENTES ENTRE MUNDOS

PUENTES ENTRE MUNDOS

Nuevas representaciones de la fantasía



ALEJANDRO HERMIDA DE BLAS

(coord.)

LUCÍA ALONSO RAMÍREZ

MARÍA DEL CARMEN DE BERNARDO MARTÍNEZ

JESSICA ALEJANDRA NORIEGA PALMERO

MARÍA ELIZABETH NUÑO PLASCENCIA

SARA SÁEZ RODRÍGUEZ

JULIO SAN ROMÁN CAZORLA

(eds.)

Ediciones Trea

© de los textos: los autores de cada capítulo, 2026

© de esta edición: Ediciones Trea, S. L.
C/ Gran Capitán, 52
33213 Gijón · Asturias · España
Tfno. 985 303 801 · Fax 985 303 712
trea@trea.es
www.trea.es

Producción: Patricia Laxague Jordán
Corrección: Almudena Zapatero
Maquetación: Almudena Zapatero

Depósito legal: AS 00098-2026
ISBN: 979-13-88179-18-1

Impreso en España — Printed in Spain

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo por escrito de Ediciones Trea, S. L.

La editorial, a los efectos previstos en el artículo 32.1 párrafo segundo del vigente *TRLPI*, se opone expresamente a que cualquiera de las páginas de esta obra o partes de ella sean utilizadas para la realización de resúmenes de prensa.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a *CEDRO* (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

Índice

Entre mundos paralelos: once calas en la fantasía contemporánea	9
ALEJANDRO HERMIDA DE BLAS	
1. <i>Omnia mutantur, nihil interit</i>: introducción al estudio de la fantasía contemporánea	15
JULIO SAN ROMÁN CAZORLA	
2. La desautomatización transmedial en los mundos de fantasía contemporáneos	67
MIGUEL RODRIGO DE HARO	
3. El mito de Frankenstein en clave posmoderna: el uso de la parodia y la ironía en <i>Poor Things</i> (2023)	83
ENRIQUE PÉREZ-PLÁ Y LAURA CASTILLO BEL	
4. Filosofía y religión en <i>Promethea</i>: la fantástica experiencia del fin de los tiempos	103
HUGO MARTÍNEZ ASENSIO	
5. Estudio mitoanalítico de la figura de la serpiente a partir del mito apuleyano de Eros y Psique	121
MARÍA RODRÍGUEZ MASIÁN	
6. El hilo que teje destinos: la maternidad como motor de la historia en <i>Rey de escamas blancas</i>	141
SARA SÁEZ RODRÍGUEZ	
7. El clavo como clave interpretativa de lo fantástico y el New Weird dentro del juego hermenéutico en «Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo» de Mariana Enriquez	157
LUCÍA ALONSO RAMÍREZ	
8. La cotidianidad hecha pesadilla. El terror de la segunda historia en tres cuentos de Mariana Enriquez	171
ELENA GIL GONZÁLEZ	

9. **Más allá del canon: decolonización y diversidad en la literatura fantástica . .** 191
JOSÉ DAVID MOSQUERA PAZ Y MIÑO
10. **No Nation but the Imagination: The Afrosurreal Landscape
of Donald Glover’s *Atlanta*** 211
IGNACIO FERNÁNDEZ VÁZQUEZ
11. **Literatura y cambio climático: la emergencia de la ficción climática
en el mundo hispánico** 227
ANTONELLA DE SENA

Entre mundos paralelos: once calas en la fantasía contemporánea

ALEJANDRO HERMIDA DE BLAS
ITEM-Universidad Complutense de Madrid

Esta monografía académica reúne un conjunto de estudios sobre el estado actual de un género literario que, desde sus orígenes clásicos, y a través de su reinención en el Romanticismo y su canonización en el siglo xx, se ha convertido en uno de los fenómenos culturales más vivos y dinámicos del xxi: la narrativa fantástica, en la más amplia acepción de ambos términos. Aquí es abordada tanto en su forma estrictamente literaria como en otras manifestaciones culturales (mitología) y medios de expresión (cómic, cine, teleseries o videojuegos). Los autores son una docena de jóvenes investigadores del ámbito de los estudios literarios y culturales. Todos ellos tomaron parte, como organizadores o participantes, de un congreso sobre el tema celebrado en mayo de 2024 en la Facultad de Filología de la Universidad Complutense de Madrid bajo el título *Alas de tinta*. El libro recoge solo una pequeña selección de las numerosas contribuciones entonces presentadas, testimonio del amplio interés que el género suscita especialmente en la nueva generación de académicos.

Es preciso advertir que la monografía no pretende sintetizar la materia, erigirse en manual de literatura fantástica, aunque ofrezca elementos conducentes a ello. Una publicación de estas características tiene limitaciones de espacio, a las que se unen las derivadas de los rigurosos criterios de selección. La nómina de trabajos particulares, aun siendo amplia y variada, no aspira a ofrecer una visión exhaustiva de un objeto de estudio multiforme en su esencia y cuyos límites no cesan de ensancharse. Más bien se asemeja a una serie incompleta de piezas de un puzle o piedras de un mosaico que, observadas desde la perspectiva adecuada, componen una cierta imagen del género de la fantasía; imagen sustentada mayormente sobre ejemplos de lengua inglesa —sin duda los más influyentes en el canon del género— y española —por razones obvias—. Lo que pueda perderse así en variedad se gana en coherencia de contenido.

El libro se abre con el estudio de Julio San Román Cazorla, redactado especialmente para esta publicación y titulado «*Omnia mutantur, nihil interit*: introducción al estudio de la fantasía contemporánea». Tras exponer la vigencia actual del género — aquí en su variante más estricta, la que en inglés se denomina *fantasy* —, su autor hace un recorrido por las principales aportaciones teóricas a su definición, sin que ninguna le resulte plenamente satisfactoria. Esto se debe tanto a la ambigüedad del propio concepto de lo fantástico, cuyos límites fluctúan dependiendo del contexto social y cultural de su recepción, como a la dinámica dialéctica de las narraciones fantásticas, caracterizada por la tensión entre las convenciones temático-formales del género y su incesante variación o transgresión. A partir de este juego entre expectativas lectoras y mutabilidad, San Román analiza las claves estéticas, psicosociales e incluso políticas de la fantasía contemporánea y de su recepción. Los variados ejemplos literarios que aporta alternan con otros transmediales, de videojuegos y series; tampoco omite el auge presente de géneros populares como la *dark fantasy* o la *romantasy*, mezcla de narración sentimental y fantasía destinada a un público predominantemente juvenil. Gracias a esta amplitud de horizontes y a su enfoque genérico, transmedial y actualizado, el estudio de San Román sirve de adecuada introducción al contenido del libro.

Una dimensión transmedial tiene también el estudio de Miguel Rodrigo de Haro, «La desautomatización transmedial en los mundos de fantasía contemporáneos». A partir del concepto de desautomatización introducido por los formalistas rusos, el autor desarrolla, sobre el ejemplo de la serie de televisión *House of the Dragon* — adaptación de uno de los episodios de la célebre saga literaria de George R. R. Martin *Canción de hielo y fuego* —, los mecanismos operantes en el paso del medio literario al audiovisual, especialmente aquellos cambios argumentales que influyen en la recepción del lector-espectador.

A su vez, el estudio de Enrique Pérez-Plá y Laura Castillo Bel «El mito de Frankenstein en clave posmoderna: el uso de la parodia y la ironía en *Poor Things* (2023)» se ocupa de la reciente película libremente inspirada en la clásica historia —devenida mito— de Mary Shelley acerca de la criatura creada científicamente que se emancipa de su creador para llevar su propia vida. Tras recordar algunos de los enfoques teóricos de la parodia y la ironía, los autores analizan la reescritura en el guion de los principales temas del mito, para acabar demostrando la índole socialmente crítica y feminista de la exitosa recreación de Giórgos Lánthimos.

El estudio «Filosofía y religión en *Promethea*: la fantástica experiencia del fin de los tiempos», de Hugo Martínez Asensio, se centra en otra de las artes más productivas en el ámbito de la fantasía: el cómic. La compleja visión espiritual del escritor-guionista Alan Moore, que incluye elementos neoplatónicos, gnósticos y de la tradición hermética, además de la psicodelia y la religiosidad *new age* propias de su generación, es desgranada en el relato iniciático narrado a lo largo de los treinta y dos

volúmenes de la serie. El autor del estudio destaca, además, la dimensión política del relato, bien conocida de otras series del mismo guionista como *V de Vendetta* o *Watchmen*, la estructuración de la narración según el modelo del Árbol sefirótico de la Cábala o la celebración del propio cómic como vehículo idóneo para la expresión de mensajes complejos.

A la documentación de una tradición está orientado el trabajo de María Rodríguez Masián «Estudio mitoanalítico de la figura de la serpiente a partir del mito apuleyano de Eros y Psique». El ambiguo y cambiante simbolismo de ese animal es desgranado en ejemplos de la Antigüedad clásica, la tradición bíblica, la teología y la iconografía medievales cristianas, el pensamiento renacentista en sus vertientes humanística y alquímica, hasta llegar a la literatura y las artes modernas y contemporáneas. Pese a la dificultad de agotar el tema o tratar todas sus facetas con la misma precisión, el estudio recuerda la importancia de conocer las raíces históricas de los fenómenos de la cultura actual y ofrece numerosos estímulos para ulteriores investigaciones.

Más allá de sus propios tópicos, los argumentos de la literatura de fantasía desarrollan variaciones sobre temas universales. Es lo que acertadamente explora Sara Sáez Rodríguez en «El hilo que teje destinos: la maternidad como motor de la historia en *Rey de escamas blancas*». En la novela de Julio San Román analiza dos casos diferentes de maternidad —o tres, si contamos la maternidad simbólica del enigmático personaje de la Ausencia—, confrontándolos con otros testimonios literarios y factuales y con algunas de las teorías feministas acerca de esta experiencia.

La obra de la autora argentina Mariana Enriquez ha inspirado dos estudios. El de Lucía Alonso Ramírez, «El clavo como clave interpretativa de lo fantástico y el New Weird dentro del juego hermenéutico en “Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo” de Mariana Enriquez», invoca la hermenéutica de Gadamer para analizar cómo en el texto elegido se combinan el cuento de terror clásico, la leyenda macabra y el trabalenguas infantil en un juego entre dos líneas narrativas, mimética y no mimética, con el clavo como símbolo unificador de todos los elementos. Por su parte, «La cotidianidad hecha pesadilla. El terror de la segunda historia en tres cuentos de Mariana Enriquez», de Elena Gil González, incide en la duplicidad estructural del relato, con la adición de la dimensión política alojada en la historia subyacente, que se erige así en metáfora del terror social imperante en el espacio natal de la autora; particularidad esta que, más allá del despliegue del repertorio clásico de motivos góticos, puede explicar la originalidad de su obra y la amplia fascinación que ejerce.

José David Mosquera Paz y Miño, en «Más allá del canon: decolonización y diversidad en la literatura fantástica», aborda desde la teoría poscolonial el sesgo occidental del canon de este género, que considera sustentado en la exclusión de autores, mitologías y tradiciones culturales distintas a la europea. El autor no especifica ejemplos concretos de exclusión, pero las escritoras y escritores que menciona como

exponentes de lo contrario, ya que han logrado en los últimos tiempos superar esta barrera (Jemisin, Okorafor, Saladin Ahmed, entre otros), justifican por sí solos el interés del trabajo. De manera secundaria, el hecho de que todos los autores mencionados como canónicos sean de lengua inglesa y oriundos de la periferia continental (islas británicas) puede inspirar debates sobre el (des)equilibrio interno del canon occidental, la pertinencia o no del uso intercambiable de occidental-europeo-eurocéntrico e, incluso, la posible existencia de un «occidentalismo» estereotipado, reflejo especular o acaso némesis del orientalismo brillantemente estudiado por Edward Said.

Los límites abiertos del concepto de fantasía se reflejan en el estudio de Ignacio Fernández Vázquez, único escrito en inglés: «No Nation but the Imagination: The Afrosurreal Landscape of Donald Glover's *Atlanta*». Recurriendo a la teoría del afecto, el autor aplica al análisis de esta serie —ejemplo del género estrella de la actual cultura de masas— los conceptos interrelacionados de afropesimismo y afrosurrealismo —relativos al pensamiento y al arte, respectivamente—, los cuales explica como consecuencia de la interiorización del racismo. La elección del caso de estudio y del enfoque analítico ilustra la influencia de los patrones estadounidenses tanto en la cultura audiovisual global como en el pensamiento académico.

Por último, el artículo de Antonella de Sena, «Literatura y cambio climático: la emergencia de la ficción climática en el mundo hispánico», se ocupa de un género de gran actualidad, situado en el límite entre la fantasía y el realismo más crudo: la ficción climática (*climate fiction*) o ecoficción, según la definición de diversos estudiosos. La autora se centra en los primeros pasos del género en el mundo hispánico y, sobre todo, en las contribuciones locales a su caracterización teórica, partiendo de la cuestión cardinal de su relación genética con la ciencia ficción y de su especificidad con respecto a esta; especificidad derivada de la dedicación de la ficción climática a problemas acuciantes del presente, en primer lugar aquellos derivados del cambio climático provocado por la acción humana sobre la naturaleza.

En total son once calas en la fantasía contemporánea debidas a doce investigadores. De la exposición de su contenido resulta claro que ofrecen un panorama, si no completo, sí muy amplio de los diversos aspectos de un fenómeno cultural insoslayable en la actualidad. Fuera del foco de esta selección han quedado otras literaturas como la alemana, francesa, rusa, polaca, etc. Tampoco se trata la narrativa expresamente dedicada al público juvenil, en la que la fantasía resulta especialmente fecunda, ni los restantes géneros literarios, la poesía y el teatro, que también cuentan con su vertiente fantástica, por más que minoritaria; eso por no hablar de la pintura o de la ilustración. Nada de esto es demérito de los autores, que han abordado con madurez y profesionalidad sus respectivos casos de estudio. Los resultados obtenidos certifican la plausibilidad de llevar a cabo estudios científicos que trasciendan la mera afición por las creaciones literarias, gráficas y audiovisuales de la cultura popular de nuestros

días. De estos prometedores frutos cabe esperar futuras ampliaciones que hagan cada vez más llena y nítida la imagen del género fantástico.

Es justo reconocer la labor de los editores Lucía Alonso Ramírez, María del Carmen de Bernardo Martínez, Jessica Alejandra Noriega Palmero, María Elizabeth Nuño Plascencia, Sara Sáez Rodríguez y Julio San Román Cazorla. Sin su esfuerzo de selección y revisión de los originales, así como sin el apoyo múltiple de Leonardo Vilei y de Pilar Andrade Boué —coordinadores, respectivamente, del Máster y el Doctorado en Estudios Literarios de la Universidad Complutense de Madrid—, ni esta publicación ni el congreso previo habrían podido realizarse. Gracias también a Ediciones Trea por incluir el libro en su prestigioso catálogo.

Septiembre de 2025

Omnia mutantur, nihil interit: introducción al estudio de la fantasía contemporánea

JULIO SAN ROMÁN CAZORLA
Universidad de Oviedo

La fantasía: un género que celebrar

En el ocaso de 2023, antes de sufrir el mayor ciberataque de su historia, la Biblioteca Británica abrió al público una exposición sobre el género de la fantasía titulada «Fantasy: Realms of Imagination». La exposición, que duraría desde el 27 de octubre de ese año hasta el 25 de febrero de 2024 gracias al patrocinio de Wayland Games y Unwin Charitable Trust,¹ reunió bajo un mismo techo no solo ediciones únicas de la colección de la biblioteca, sino también apuntes sobre grandes obras de fantasía, borradores, ilustraciones, atrezzo y reproducciones de videojuegos y películas sobre un género, en inicio literario, que ha conseguido expandirse en todas las artes posibles (British Library Board, 2023). Entre las piezas de la colección constaban los manuscritos de *Beowulf* (Cotton MS Vitellius A XV, s. x) y de *Sir Gawain y el Caballero Verde* (Cotton Nero A X, c. s. XIII-s. XIV), junto al enorme *Ancient Mappe of Fairyland* que Bernard Sleigh dibujó en 1918, una primera edición de *La reina Mab: un poema filosófico* (1813) de Percy Bysshe Shelley, *La comunidad secreta* (1691) del reverendo Robert Kirk y una edición de la *Ilíada* de Homero del siglo XIV. Entre todas estas joyas históricas, a veces incluso en la misma vitrina, se podían ver las primeras ediciones de la *Trilogía del Vatídico* (1995-1997) de Robin Hobb, dibujos que Tolkien hiciera para *El hobbit*, el bastón de Gandalf, alguna marioneta de *El cristal oscuro* (1982) de Jim Henson y Frank Oz y algún traje de *cosplayers* famosos. Así la Biblioteca Británica declaraba que un género tan denostado por la crítica a lo largo de su historia es, a día de hoy, uno de los más extendidos entre lectores de todas las edades (Fernández, 2024).

¹ La organización benéfica fue establecida en 1975 por Rayner Unwin, a petición de su padre, Sir Stanley Unwin, codirector de la editorial George Allen y Unwin. Este hecho es representativo, dado que, a sus diez años, Unwin reseñó en 1936 el manuscrito de *El hobbit* de J. R. R. Tolkien para su padre, que acabó publicándolo. Posteriormente también se encargaría de publicar con la misma editorial *El Señor de los Anillos* (1951) (Unwin, 1960: 301) y otros libros infantiles de fantasía como *James y el melocotón gigante* (1961) o *Charlie y la fábrica de chocolate* (1964) de Roald Dahl (Sturrock, 2010: 442-444).

Podría alegarse que esto es una exageración y que la fantasía es un producto que solo se consume en Reino Unido o Estados Unidos, de donde llegan la mayoría de estas narrativas; en definitiva, que en España se prefieren las novelas históricas o las policíacas de Arturo Pérez Reverte, Dolores Redondo o Ildefonso Falcones. De hecho, como bien señala Ana Fortoul Tapie, la fantasía es un género que procede del ámbito anglosajón y, por lo tanto, «se suele leer únicamente desde los autores anglosajones» (2025: 231). Incluso, incide, «algunos de los teóricos y críticos del género, como Brian Attebery y Farah Mendlesohn, refuerzan esta idea al decir explícitamente que es un tipo de literatura que se debe leer desde la producción de Estados Unidos y Gran Bretaña» (ibídem). Sobre estas declaraciones habría que esclarecer varios asuntos, todos ellos relacionados entre sí de alguna forma:

Primero, que la Biblioteca Británica, a pesar de ser un órgano de fama mundial con libros de toda clase y procedencia, haya organizado una exposición sobre literatura fantástica y en su colección se encuentren mayoritariamente libros procedentes del ámbito anglosajón no implica que en otros países de habla no inglesa no se esté produciendo literatura fantástica. Prueba de ello es, precisamente, la fama de la que gozan algunas obras, hoy clásicos dentro del género, como *La historia interminable* (en alemán: *Die unendliche Geschichte*, 1979) de Michael Ende, la *Saga de Geralt de Rivia* (en polaco, *Saga o wiedźminie*, 1992-2013) de Andrzej Sapkowski —que además ha sido adaptada a la televisión de la mano de Netflix o como videojuego, ganador de más de 250 premios GOTY gracias a Red project—, o en el ámbito nacional la famosa *Olvidado Rey Gudú* (1996) de Ana María Matute, que acabó su primer año de publicación con 200 000 ejemplares vendidos (Martín Rodrigo, 2018).

Segundo, y como consecuencia de una producción continuada y exitosa entre los lectores, los estudios sobre la fantasía han cobrado gran importancia en los estudios literarios, culturales y sociales, tanto en los países anglosajones como en España y en el resto de Europa. «Más allá de artículos y libros especializados, los estudios sobre el género de la fantasía han sido incorporados plenamente a reputadas colecciones académicas y de difusión, validando de manera implícita al género y su estudio», afirma Gutiérrez Trápaga (2019: 34). No obstante, como también apunta, en lo académico, «el caso de la literatura de fantasía escrita en español representa una excepción pues es un campo de estudio que no ha gozado del mismo auge que sí ha tenido en otras lenguas» (ibídem). De la misma opinión es Fortoul Tapie, que reclama un espacio dentro del canon de la literatura fantástica para Andrea Chapela, Verónica Murguía, Jaime Alfonso Sandoval y sobre todo Antonio Malpica con su saga de cinco volúmenes *El libro de los héroes* (2009-2013). A estos bien podría añadirse autores españoles como Laura Gallego (saga *Crónicas de la torre*, 2000-2004; trilogía *Memorias de Idhún*, 2004-2006), Javier Negrete (saga *Tramórea*, 2003-2011), Elia Barceló (*El secreto del orfebre*, 2003), Victoria Álvarez (*La voz de Amunet*, 2019;

Hojas de dedalera, 2024) o Sofía Rhei (*El bosque profundo*, 2018; *La vida secreta de las hadas*, 2023), entre otros.

La mención de estas autoras, sobre todo de las últimas, no es fortuita y viene a cuento del tercer punto: la celebración de uno de los festivales más grandes del mundo sobre fantasía se celebra en España y ni siquiera en la capital, ni del país ni en la comunidad autónoma en la que tiene lugar. El Celsius 232 ha tomado las calles de Avilés en las primeras semanas de julio durante catorce años, con un breve parón por la pandemia. En él se reúnen figuras celeberrimas del ámbito nacional, como las ya mencionadas, junto con otros casi doscientos autores nacionales e internacionales en su última edición (Jiménez, 2025). Por poner algún ejemplo de los autores internacionales más destacados que han pasado por el festival, en 2024 la ciudad asturiana recibió a Cassandra Claire (saga *Cazadores de sombras*, 2007-2014), Holly Black (saga *Las crónicas de Spiderwick*, 2003-2004; saga *Los habitantes del aire*, 2018-2021) y Christopher Paolini (saga *Eragon*, 2003-2011) y en 2025 las colas de firmas más largas se las ganaron Brandon Sanderson (saga *Elantris*, 2005-2012; saga *Nacidos de la bruma*, 2006-2022; saga *El archivo de las tormentas*, 2010-2024), Joe Abercrombie (saga *La primera ley*, 2006-2008; saga *La era de la locura*, 2019-2021), Jay Kristoff (trilogía *Crónicas de Nuncanoche*, 2016-2019; bilogía *El imperio del vampiro*, 2021-2024), Barbara Humbly (*Vencer al dragón*, 1985) y Lev Grossman (*Los magos*, 2009; *La espada fulgurante*, 2024).

Con la mención del Celsius 232² se pretende mostrar, por una parte, el éxito mundial de la fantasía, así como la naturaleza comunitaria de este género, a la que se dedicará el último punto de este estudio por las implicaciones de dicha ontología en el mercado editorial y en la recepción de la fantasía por parte de los lectores en la actualidad. También sirve para ilustrar el tercer punto: si bien es cierto que la producción de fantasía en otros idiomas distintos al inglés es magnífica y abundante, los autores anglosajones parecen llevarse la palma y las puntualizaciones de Gutiérrez Trápaga y de Fortoul Tapie se tiñen tanto de verdad como de cierto resquemor.

Es esta conjunción de circunstancias la que motiva este estudio, que ambiciona seguir el camino marcado por grandes críticos del género como David Roas o Isabel Clúa y prosperar en la ardua tarea de estudiar este mastodonte literario que es la fantasía desde una perspectiva teórica. Para ello, primero se hará un intento de reunir las distintas teorías de expertos del área sobre posibles formas de definir y estudiar el género. A continuación, una vez se hayan detallado con más o menos acierto las posibles características de las obras de fantasía, se procederá a reflexionar sobre el género desde una perspectiva sociopolítica en conversación con el desarrollo de la

² Podría hablarse también de otros festivales versados en el género de la fantasía como la Hispacon o el festival Terramur, pero bastará con hablar del Celsius 232 por su influencia y tamaño, mucho más representativos que los de los otros dos.

sociedad y la cultura en los últimos cincuenta años, para finalizar con una revisión del panorama actual de la fantasía, tan influenciado por las nuevas tendencias de lectura, el mercado editorial, el desarrollo en el campo de los videojuegos y las redes sociales.

Recetas fantásticas para ser humanos: intentos de teorizar la fantasía

¿Qué es la fantasía? Si se realizara esta pregunta al público general, con toda probabilidad responderían con respuestas vagas, algo sobre dragones, caballeros y espadas mágicas, al estilo de *El Señor de los Anillos* o *Juego de tronos*. Aludirían a estas dos obras por ser las más reconocidas en el género gracias a las adaptaciones a la gran y pequeña pantalla, pero aun así con esa respuesta tan vaga solo se estaría cubriendo parcialmente el género de la fantasía, ya que ambas comparten la etiqueta de «épica». E incluso estas dos obras no podrían aunar en sus páginas la totalidad de los rasgos que representan la fantasía épica pues, en palabras de Antonio Castro Balbuena, podría definirse el subgénero

[...] a partir de obras concretas y argumentos para ello; aun así, el esfuerzo sería fútil, porque, antes de que este artículo fuese publicado, ya habría aparecido una obra que, aun siendo fantasía épica, subvertiría todas las indicaciones presentadas para identificar el género (2022: 310).

El Señor de los Anillos (1954-1955) de J. R. R. Tolkien presenta muchos más elementos fantásticos que *Canción de hielo y fuego* (1996-actualidad), de corte más historicista al estar basada en la Guerra de las Dos Rosas, y del mismo modo poco tienen que ver con *El archivo de las tormentas* de Brandon Sanderson o con *Crónica del asesinato de reyes* (2007-actualidad) de Patrick Rothfuss o con las aventuras de Geralt de Rivia, a pesar de que a todas se las catalogue como fantasía épica.

Según María Fernández Rodríguez, «los receptores pueden tener más o menos claro cómo es el género fantástico de manera intuitiva, pero no necesariamente de manera técnica y rigurosa» (2025: 247). La dificultad de definir la fantasía como género puede deberse, al menos en parte, a la propia dinámica académica y creativa. Cada vez que la crítica literaria intenta fijar un conjunto de rasgos que delimiten el género, los autores reaccionan manipulando, alterando o reformulando tales características hasta producir obras que, aun radicalmente diferentes, siguen siendo susceptibles de ser incluidas en la misma categoría. Como señala Cohen, los géneros deben entenderse como categorías abiertas, constantemente modificadas por sus integrantes a través de la adición, contradicción o transformación de sus elementos constitutivos, en especial de aquellos que se perciben como más estereotipados (1986: 204). Esta flexibilidad ha dado lugar a la percepción —muy extendida aunque errónea— de que la fantasía se

limita a repetir indefinidamente los mismos esquemas narrativos: historias de caballeros, dragones o magos. Matthew Sangster ha mostrado cómo esta idea equivocada puede explicarse fácilmente si se atiende únicamente a los títulos de muchas novelas del género, que parecen reiterar fórmulas semejantes (2023: 97-98): baste recordar que *Crónica del asesino de reyes* de Patrick Rothfuss no debe confundirse con *Aprendiz de asesino* de Robin Hobb, ni tampoco con otras series fantásticas que recurren al término «crónicas», como las de Narnia de C. S. Lewis, las de Shannara de Terry Brooks o las *Crónicas de la Torre* de Laura Gallego, que es distinta a la trilogía de *La torre oscura* de Stephen King. La confusión se amplía con sagas más recientes, herederas del éxito de *Una corte de rosas y espinas* (2015) de Sarah J. Maas, que han explotado la fórmula del binomio en los títulos, como *De sangre y ceniza* (2020) de Jennifer Armentrout, *Piedra y oscuridad* (2024) de Natalia Torvisco o *Las cenizas y el rey maldito* (2023) de Carissa Broadbent. Como advierte Isabel Clúa, este fenómeno ilustra uno de los riesgos de las ficciones populares: la tendencia a quedar marcadas por etiquetas genéricas que intervienen de manera decisiva en su comercialización y en sus modos de producción (2017: 12). En consecuencia, la fantasía suele asociarse con un repertorio limitado, formulario y dominado por el cliché, cuando en realidad el género se caracteriza precisamente por lo contrario: por la capacidad de romper moldes, subvertir convenciones y ofrecer propuestas innovadoras y originales (ibídem).

Lo problemático es que esta visión simplificadora no se limita a las percepciones populares, sino que en ocasiones permea incluso fuentes de aspiraciones académicas. El *Longman Dictionary of English Language and Culture*, por ejemplo, define la fantasía de manera reduccionista como un conjunto de historias ambientadas en mundos imaginarios donde suele intervenir la magia, los personajes buscan el bien y los conflictos se resuelven con espadas en lugar de armas modernas (2005: 492). A esta definición se suma la ofrecida por el *First Definition Great Encyclopedic Dictionary*, según la cual la fantasía constituye una escuela literaria, cinematográfica y lúdica en la que los personajes habitan un «mundo secundario» construido por la imaginación del autor a partir de influencias de los cuentos de hadas, las leyendas y los mitos de distintas tradiciones culturales (citado en Ryzhchenko, 2018: 2). Esta terminología remite directamente al ensayo «Sobre los cuentos de hadas» (1939) de J. R. R. Tolkien, uno de los textos fundacionales en la teorización moderna del género fantástico. De manera complementaria, el *Oxford Dictionary of Literary Terms* propone una definición más amplia, según la cual la fantasía debe entenderse como un conjunto de obras en las que se representan hechos ficticios sustentados en una base mística e irracional, inscrita en mundos imposibles de explicar mediante la lógica (Baldick, 2015: 124).

Todas estas definiciones, sin embargo, al igual que la opinión popular, muestran una aproximación parcial y en muchos casos superficial, sin llegar a abordar de forma adecuada la complejidad del género. Para comenzar a resolver esta dificultad

conviene partir de un problema clave para la teoría literaria: la distinción entre lo maravilloso, lo fantástico y la fantasía. Como advierte Pau Pitarch, no puede hablarse de «literatura fantástica» en un sentido unívoco, ya que el término engloba un corpus heterogéneo de textos que se apartan del sistema literario catalogado como «realista». Esta indefinición convierte a lo fantástico en un auténtico cajón de sastre, que abarca desde la fantasía y la ciencia ficción hasta el realismo mágico y la narrativa posmoderna (2008: 33). El problema se agudiza cuando se aplican estas categorías a obras anteriores a la Ilustración, como los libros de viajes, que hoy podrían clasificarse como fantásticos, pero que en su contexto histórico no eran concebidos de ese modo (Pitarch, 2008: 34).

Se puede tomar como ejemplo paradigmático *Los viajes de Sir John Mandeville* (c. 1357-1371). Carmen Manuel Cuenca ha señalado que resulta improbable que el supuesto autor —o el narrador protagonista, pues ni siquiera está claro que sean la misma persona— llegara hasta China, como él mismo afirma al inicio de la obra. Reconoce, sin embargo, que otros exploradores europeos como Odorico de Pordenone, los Polo o Balducci Pegolotti sí lograron internarse en el continente asiático y recoger en sus escritos testimonio de sus experiencias (1986: 23). Ahora bien, lo que distingue a *Mandeville* es que, si por un lado funciona como una acumulación de información geográfica susceptible de servir al viajero, por otro se configura como un repertorio minucioso de motivos y personajes exóticos cuya existencia no era cuestionada en su tiempo, encontrando eco tanto en la literatura como en las artes visuales medievales (Manuel Cuenca, 1986: 34). Para explicar esta integración indiscriminada de materiales heterogéneos, Manuel Cuenca recuerda que «la mentalidad medieval confunde los órdenes, difunde los límites, juega con la ambigüedad, unifica la realidad y la fantasía en un todo indiscriminable» (1986: 35). De este modo, la calificación de un texto como fantástico parece depender en última instancia de la percepción de su público receptor y de la manera en que este juzga la verosimilitud de lo narrado.

El problema de recurrir a la verosimilitud como criterio para determinar la pertenencia de un texto a la fantasía radica en que dicha categoría no es objetiva, sino profundamente subjetiva. Por ejemplo, que un personaje camine sobre el mar resulta completamente aceptable en una novela fantástica, ya sea porque se explique mediante los poderes de un hechicero o porque el protagonista sea hijo de un dios marino, como le ocurre a Percy Jackson en su enfrentamiento con el titán Hiperión en *El último héroe del Olimpo* (2009) de Rick Riordan. Nadie dudaría en clasificar dicha obra como literatura fantástica. Sin embargo, el mismo acto puede interpretarse de manera diferente según el horizonte de expectativas del lector. Para un ateo, caminar sobre el agua constituye una imposibilidad absoluta; en cambio, en un contexto religioso cristiano, caminar sobre las aguas puede ser un hecho plausible gracias al poder de Dios, atestiguado en el episodio evangélico en el que Jesucristo camina sobre las

aguas (Mateo 14:25-31). Para este lector creyente, la Biblia nunca podría ser entendida como un libro de fantasía. La verosimilitud, por tanto, varía en función del marco cultural, religioso y personal de quien recibe el texto.

Un ejemplo más clásico y filosófico lo recoge Sangster al remitir a Platón. En el libro X de *La República* (c. 375 a. C.), Sócrates contrapone razón e imaginación, subrayando el riesgo que la poesía entraña para el orden racional. Según el texto, si se otorga primacía a la musa poética, «ya sea en la lírica o en la épica, el placer y el dolor dominarán la ciudad en lugar de la ley y lo que siempre se ha considerado superior: la razón» (Platón, 2004: 290 [607a]; citado en Sangster, 2023: 62). Este pasaje refleja una tensión fundamental entre emoción y razón, entre el carácter seductor de la imaginación poética y la necesidad de preservar la racionalidad como fundamento del orden político y de la justicia. Este problema se traslada al terreno jurídico y político si se entiende la justicia no como una fuerza empírica, mensurable, sino como una construcción social sujeta a consenso. Los códigos normativos históricos —desde el Código de Hammurabi hasta la *Magna Carta* o la Constitución española de 1812— constituyen marcos de regulación que pretendieron erigirse en encarnaciones de lo justo. Sin embargo, estas disposiciones fueron siempre limitadas en el tiempo, sujetas a modificación y reemplazo, lo que socava cualquier pretensión de universalidad o eternidad. De igual manera, la autoridad de quienes encarnan la ley depende de un acuerdo social compartido, y la propia noción de justicia se asienta en valores colectivos que cambian con las épocas. De ahí que la correspondencia entre la idea individual de justicia y las instituciones que pretenden materializarla rara vez sea perfecta. No es infrecuente que dichas instituciones se muestren abiertamente injustas. Pero precisamente la fuerza de la noción de justicia —esa «fantasía colectiva» sobre su valor y naturaleza— permite invocarla contra aquellas instancias que se han arrogado su custodia sin cumplirla en la práctica. A diferencia de un objeto material y verificable, como una silla o un animal, la justicia no posee una existencia tangible. Su realidad procede del consenso social, que le confiere un lugar en el imaginario colectivo aun cuando su esencia permanezca siempre en debate. Por lo tanto, ni siquiera aquello que se considera verosímil, como la ley, puede asumirse como algo plenamente real: al igual que la fantasía literaria, opera sobre un terreno donde la realidad se entrelaza con la convención, la creencia y la imaginación compartida.

Evidentemente, los lectores de fantasía no creen en la magia y los dragones del mismo modo en que otras personas creen en la justedad de las leyes. Sin embargo, se puede afirmar que la sociedad se cohesionan mediante fantasías lingüísticas que encapsulan creencias, saberes y estructuras afectivas compartidas colectivamente. Nuestras narrativas generan los sistemas de valores que articulan nuestras vidas y el lenguaje a través del cual expresamos nuestras aspiraciones. En contraste, la fragmentación social puede ocurrir cuando los ideales que fundamentan el consenso colectivo se

cuestionan, o cuando las fantasías de diferentes grupos acerca del orden mundial se tornan, o parecen ser, irreconciliables (Sangster, 2023: 61). Terry Pratchett, con su *Mundodisco*, presenta una lente que, a través de la exageración, revela verdades fundamentales sobre la sociedad. En su novela *Dioses Menores* (1992), el dios Om, en un intento de manifestarse como un toro antes de que se cumpla su Octava Profecía, se materializa accidentalmente como una tortuga, una forma en la que permanece inactivo hasta que un águila lo arroja contra un montón de compost que evita un impacto letal. La existencia de Om depende de Brutha, su único creyente, a través de quien espera recuperar su poder. Este vínculo subraya el temor de Om a la extinción, un destino común para los dioses que, al carecer de creyentes, se desvanecen en la inmaterialidad. A lo largo de la narración, Om desarrolla una nueva perspectiva sobre la humanidad hasta reconocer la importancia de los individuos, aunque inicialmente solo para garantizar la continuidad de sus creyentes. Este cambio de mentalidad lo lleva a comprender la necesidad de profetas que actúen como intermediarios entre el dios y sus seguidores, un paso crucial para la supervivencia de su fe.

También en su novela *Papá Puerco* (1996), Pratchett explora la existencia de la fantasía en el día a día de los humanos, incluso en aquello que se consideran realidades o hechos verosímiles. Al final de la obra, la Muerte, un esqueleto con una túnica negra que habla en mayúsculas, debate acerca de los humanos con su nieta Susan, exasperada ante la tendencia de los mortales a creer en estupideces. Como se demuestra en *Dioses Menores*, en el *Mundodisco* la creencia moldea la realidad, lo que conlleva la creación a lo largo de la novela *Papá Puerco* de personajes como el Gnomo de las Verrugas, el Monstruo Come-calcetines, el Pájaro Roba-lápices, el Hada de la Felicidad y el Oh Dios de las Resacas. La Muerte, caracterizada por su fascinación por la humanidad aunque a veces no la llegue a comprender del todo, sus frustraciones ocasionales con el rol que debe ejercer y su sentido de la responsabilidad, argumenta que la capacidad de creer en cosas irreales es crucial para el funcionamiento de las sociedades, así como que las fantasías y las creencias no existen con independencia:

—De acuerdo —dijo Susan—, no soy estúpida. Dices que los humanos necesitamos... fantasías para hacer la vida más soportable.

¿EN SERIO? ¿COMO SI FUERA UNA ESPECIE DE PÍLDORA ROSA? NO. LOS HUMANOS NECESITAN LA FANTASÍA PARA SER HUMANOS. PARA SER EL PUNTO DONDE EL ÁNGEL QUE CAE SE ENCUENTRA CON EL SIMIO QUE SE ALZA.

—¿Hadas de los Dientes? ¿Papá Puerco? ¿Pequeñas... ?

SÍ. A MODO DE PRÁCTICA. HAY QUE EMPEZAR APRENDIENDO A CREER EN LAS MENTIRAS PEQUEÑAS.

—¿Para que podamos creer en las grandes?

SÍ. LA JUSTICIA. LA COMPASIÓN. EL DEBER. ESAS COSAS.

—¡No son lo mismo en absoluto!

¿ESO CREES? ENTONCES COGE EL UNIVERSO Y MUÉLELO HASTA QUE NO SEA MÁS QUE UN POLVILLO FINO Y PÁSALO POR EL MÁS FINO DE LOS TAMICES Y ENTONCES ENSÉÑAME UN SOLO ÁTOMO DE JUSTICIA, UNA MOLÉCULA DE COMPASIÓN. Y, SIN EMBARGO, ACTUÁIS COMO SI EXISTIERA UN ORDEN IDEAL EN EL MUNDO. COMO SI HUBIERA UNA CORRECCIÓN EN EL UNIVERSO POR LA CUAL ESTE PUEDE SER JUZGADO.

— Sí, pero la gente tiene que creer eso. De otra manera qué sentido tiene.

NECESITAIS CREER EN COSAS QUE NO SON CIERTAS. SI NO, ¿CÓMO PUEDEN LLEGAR A SERLO? (Pratchett, 1996: 335-336)

Si, como se ha sugerido, la fantasía resulta prácticamente imprescindible para articular cualquier relato, la verosimilitud no debería exigirse en términos estrictamente empiristas, sino con una flexibilidad que admita márgenes de incredulidad incluso en las historias más plausibles. En este marco conviene partir del célebre modelo de Tzvetan Todorov en *Introducción a la literatura fantástica*, donde distingue tres categorías que se ordenan en torno a un umbral de tránsito entre lo real y lo irreal: lo extraño, lo maravilloso y lo fantástico. Pese a las numerosas objeciones que ha recibido, el esquema no ha quedado invalidado; su virtud reside en ofrecer una tipología clara y operativa, especialmente útil para el análisis de lo fantástico en su formulación clásica. Como es bien sabido, lo fantástico subsiste solo mientras persiste la duda compartida por lector y personaje acerca de si lo percibido pertenece a la realidad comúnmente admitida; cuando al final se decide que las leyes del mundo se mantienen, el texto se desplaza a lo extraño o extraordinario, y si se aceptan nuevas leyes naturales que expliquen el fenómeno, ingresamos en lo maravilloso (Todorov, 1970: 49).

Todorov insiste más en delimitar lo que rodea a lo fantástico que en definirlo propiamente, situándolo antes como una categoría del referente extraliterario que como una categoría del significado. No contempla, en cambio, qué ocurre cuando no se abandona lo fantástico, es decir, cuando no se adopta una decisión interpretativa. Con todo, debe reconocerse que lo fantástico tradicional mantiene una estrecha relación tanto con lo extraño como con lo maravilloso, en la medida en que irrumpe en la realidad cotidiana (Dehennin, 1980: 353-356). Dos décadas después Neil Cornwell señalaba que existe una «cierta inconsistencia, por no decir confusión, en la aplicación de las expresiones “lo fantástico”, “fantástico” (como adjetivo) y “fantasía”» (1990: 27). Al centrarse en el término *fantasía* (o *fantasy* en inglés), el análisis de obras de referencia como *The Encyclopedia of Fantasy* (Clute y Grant, 1997) o textos teóricos dedicados al género, como los de Irwin (1976) y Mendlesohn (2008), resulta insatisfactorio. La clasificación de la fantasía en diversas modalidades, propuesta por estos teóricos, se basa en criterios más bien intuitivos. Aunque estas lecturas pueden ser interesantes, no logran delimitar ni clarificar los conceptos de manera precisa.

Roas, en cambio, presenta lo fantástico como dependiente de un elemento sobrenatural entendido como una transgresión de las leyes que rigen el mundo real y que supone una amenaza para la realidad del lector, que hasta ese momento se regía por leyes rigurosas e inmutables (2001: 8). Frente a este sistema de verosimilitud desestabilizado por lo fantástico, lo sobrenatural —en Todorov lo maravilloso— se presenta como natural en un espacio distinto al que habita el lector, como Terramar o la Tierra Media, un mundo totalmente inventado en el que no se plantea la dicotomía entre ordinario y extraordinario puesto que todo es posible (Roas, 2001: 10). En otras palabras, lo fantástico implica un sistema de verosimilitud amenazado por lo irreal mientras que, en lo sobrenatural, el sistema de verosimilitud es autónomo y, por lo tanto, no problematiza lo irreal.

Clúa critica estas definiciones a pesar de su aparente utilidad. Destaca que los sistemas de verosimilitud internos no pueden ser laxos y, a menudo, no lo son. «Lo que sí es importante remarcar es que, con independencia de qué sistema de verosimilitud siga, la fantasía debe presentar un mundo ficcional coherente en sí mismo» (2017: 16). John Clute y John Grant apuntan a la existencia de ciertas narrativas de lo irreal —en movimientos como el surrealismo o el posmodernismo— que se esfuerzan en dismantelar la sensación de un mundo coherente o «para cuestionar no solo las convenciones de la narrativa mimética, sino la misma idea de narración» (Pitarch, 2008: 34). Basta pensar en cuentos de Cortázar como «Axolotl» (1956), donde se produce un intercambio de conciencia, o en los relatos paradójicos de Borges («La rosa de Paracelso», 1977; «La parábola del palacio», 1960; etc.), que exhiben el artificio y el juego lingüístico y se adentran en la paradoja y la violación de la realidad. La fantasía, en cambio, no aspira a quebrar la noción de realidad, sino a proponer una alternativa figurativa del mundo que habilita modos de comprensión distintos (Rabkin, 1979: 19). En esta clave, Amal El-Mohtar ha señalado que *El hobbit* marcó su escritura no tanto por su contenido cuanto por la revelación de que las historias, y muy en particular la fantasía, abren un repertorio inagotable de posibilidades para pensar el mundo (Sangster, 2023: 377). En la misma línea, Jeff VanderMeer entiende la práctica de la fantasía como un conjunto de decisiones sobre cómo percibirá el lector el mundo ficcional, un trabajo de prueba y error hasta alcanzar una alternativa inusual pero plausible dentro del texto (VanderMeer, 2013: 75). John Crowley, por su parte, subraya que las (im)posibilidades fantásticas suscitan la alegría del descubrimiento y afinan los reflejos imaginativos y críticos, en lugar de embotarlos; en ese sentido, la fantasía opera como un medio privilegiado para decir lo que no puede formularse de manera directa y para interpelar al lector, para invitarlo a interpretar. En conjunto, estos planteamientos permiten articular una comprensión más fina del campo: la fantasía no se define por la mera presencia de lo imposible, sino por la coherencia de un sistema de verosimilitud alterno y por su potencia heurística para explorar —con rigor de mundo— otras formas de sentido.

La coherencia del mundo ficcional fantástico debe, no obstante, regirse por un sistema verosímil a pesar de los imposibles que pretenda evocar. Clúa expone el ejemplo de la magia en la Tierra Media, que solo puede ser efectuada por unos cuantos selectos, como los elfos, los Ainur o los Maiar, entre los que se encuentra Gandalf (2017: 19-20). Esto implica que no puede existir una academia de magia al estilo de Hogwarts en lo más recóndito de la Comarca. Un ejemplo más claro, tal vez por absurdo, sería que el lector de *El Señor de los Anillos* puede aceptar la existencia de los orcos, su servidumbre a Sauron y el deplorable estado de la tierra que habitan, Mordor. Ahora bien, el pacto de ficción quedaría totalmente roto si los orcos fueran los dueños de una aerolínea de dragones que pudiera facilitar a los hobbits llegar desde Rivendell hasta el Monte del Destino. Tal vez, por absurdo, el ejemplo encajaría más en una novela de Terry Pratchett que en la épica de Tolkien.

Del mismo modo, por continuar con la crítica a Roas, Clúa comenta que la naturalización de lo sobrenatural no requiere la creación de un mundo secundario (2017: 20). De hecho, la relación entre el mundo primario —esto es, el mundo narrativo que reproduce las condiciones de nuestro universo cotidiano— y el mundo secundario constituye uno de los aspectos centrales en el análisis de las literaturas no realistas, que Ryan Vu (2017) acota bajo el término *fantastyka* (fantasía, ciencia ficción y terror). Antes de que se produzca la irrupción del elemento sobrenatural, las narraciones de aventuras tienden a subrayar el marco ordinario en que se desenvuelven los personajes, de modo que lectores y espectadores puedan identificar ese mundo primario con su propia experiencia vital (Sánchez Escalonilla, 2009: 64). Desde esta premisa, se reconoce la existencia de un juego de tensiones entre dos órdenes de realidad: por un lado, el mundo primario, caracterizado por leyes físicas y temporales semejantes a las de la realidad empírica y, por otro, el mundo secundario, regido por principios distintos que introducen lo maravilloso, lo imposible o lo inverosímil.

Las formas de interrelación entre estos dos mundos pueden adoptar modalidades diversas. En algunos relatos se establece lo que cabe denominar un esquema de mundos abiertos, en el que ambos espacios están comunicados mediante un umbral mágico —un portal, un pasadizo, un objeto encantado— que permite el tránsito de un ámbito al otro. Esta es la fórmula predominante en los cuentos maravillosos de tradición popular y literaria, donde la puerta hacia lo fantástico se concibe como un pasaje puntual pero estable; también en *Memorias de Idhún* de Laura Gallego, donde los tres protagonistas tienen que restablecer la conexión entre la Tierra e Idhún para lograr volver a él. Por el contrario, en los mundos cerrados el primario y el secundario coexisten sin posibilidad de continuidad temporal o causal, como dos esferas herméticas que nunca llegan a integrarse. El lector o espectador percibe ambos universos desde su realidad empírica, no fantástica, extratextual; pero los personajes viven una fractura que imposibilita la confluencia; ejemplos de este modelo son los más abun-

dantes: la Tierra Media, Terramar, el reino de Aquilonia, etc. Existe, finalmente, un tercer tipo de relación que corresponde a los llamados mundos implicados. En estos, el mundo secundario no se manifiesta directamente en la narración, sino que se filtra en el mundo primario a través de objetos, personajes o elementos portadores de lo sobrenatural, de modo que lo fantástico irrumpe como una intromisión discontinua que afecta a la trama sin desplegar plenamente su propio espacio, como sería el caso de los cazadores de sombras o las criaturas mágicas que habitan los bosques de *Las crónicas de Spiderwick* (Sánchez Escalonilla, 2009: 83).

En cuanto a la tipología de los mundos secundarios, se observa también una diversidad significativa. Los denominados mundos de frontera prolongan el mundo primario y lo extienden hacia espacios limítrofes en los que comienzan a producirse acontecimientos extraordinarios. Un ejemplo clásico se encuentra en *Hansel y Gretel*: los niños atraviesan el bosque —un espacio verosímil en términos realistas— hasta llegar a una zona donde lo fantástico se materializa con la aparición de la bruja caníbal. En estos relatos, lo sobrenatural no se sitúa en un plano radicalmente ajeno al mundo primario, sino como un territorio limítrofe que amplía sus confines. Distintos son los mundos paralelos, que existen de manera autónoma y externa al mundo primario. Para acceder a ellos es necesaria la mediación de un objeto, un rito o una palabra mágica que rompa las barreras que separan ambas esferas. El célebre armario de *Las crónicas de Narnia* constituye un ejemplo paradigmático de este mecanismo, pues el tránsito no depende de una continuidad espacial o temporal, sino de una mediación arbitraria que habilita la comunicación entre universos incomunicados. Por último, los mundos alternativos reproducen las mismas características estructurales del mundo primario, pero presentan alteraciones significativas en ciertos detalles que resultan decisivos para el desarrollo del relato. En estas narraciones, el protagonista suele experimentar una inquietante sensación de desajuste, como si habitara una pesadilla. Este tipo de construcción es especialmente frecuente en las historias de viajes en el tiempo, donde el más mínimo cambio en el pasado genera una realidad divergente y perturbadora (Nikolajeva, 1988: 50).

Ahora bien, no solo la configuración de los mundos secundarios es relevante, sino también la manera en que estos son explorados por los personajes. Una primera modalidad corresponde a la exploración lineal, en la que los protagonistas abandonan su mundo de origen y no regresan a él, lo que supone una ruptura irreversible con su realidad anterior. El itinerario de Lissla Lissar en *Piel de ciervo* (1993) de Robin McKinley constituye un ejemplo claro de este esquema: una vez la princesa huye de su hogar a las montañas, después de que su padre la viole, queda desligada para siempre del espacio cotidiano. En contraste, la exploración circular se caracteriza porque los personajes, tras haber experimentado la aventura en el mundo secundario, retornan finalmente al mundo primario. Relatos como *Las aventuras de Alicia en el país de las*

maravillas (1865) o *La historia interminable* ilustran esta estructura, donde el viaje fantástico se plantea como una experiencia transformadora, pero transitoria. Existe, además, una tercera forma de exploración que puede denominarse en espiral, en la que el tránsito entre el mundo primario y el secundario se repite de manera recurrente. La saga de *Harry Potter* (1997-2007) de J. K. Rowling es ejemplar en este sentido, pues cada curso escolar implica un nuevo desplazamiento desde el espacio cotidiano de la vida familiar hasta el universo mágico de Hogwarts, en un movimiento de ida y vuelta que combina la reiteración con la progresión narrativa.

En conjunto, estas distintas modalidades de relación, configuración y exploración de los mundos fantásticos permiten observar cómo la literatura fantástica articula estrategias de mediación entre lo cotidiano y lo extraordinario. El análisis de estas estructuras revela, además, que lo fantástico no se limita a un simple desajuste respecto de la realidad empírica, sino que organiza sistemas narrativos coherentes en los que la tensión entre lo real y lo imaginario desempeña un papel fundamental en la construcción de sentido.

Esta tensión entre la realidad y la fantasía puede operar dentro de las obras de distintas formas. Clúa expone que la «la fantasía es una topografía extraña donde confluyen textos de muy distinta naturaleza cuya pertinencia al género no siempre suscitaría la unanimidad entre los lectores» (2017: 32). Refiere posteriormente a la división tripartita de Attebery entre fórmula, modo y género para explicar el funcionamiento de ese plano de confluencia de textos y límites difusos en el que los dragones, al contrario que en los mapas medievales, se encuentran en el centro. Attebery (1992) planteó la fantasía como un espectro en cuyo núcleo se encontraban las obras que se consideran quintaesencialmente fantasía y en los márgenes las que no lo son en absoluto. Dicho planteamiento en realidad carece de base científica, puesto que, de nuevo, en gran medida recae sobre la percepción del lector el grado de fantasía al que correspondería cada texto, película o videojuego. Probablemente nadie dudaría en ubicar *El Señor de los Anillos* o la saga de *Terramar* en el centro del espectro y *El maravilloso mago de Oz* (1900) de L. Frank Baum un poco más alejado. El motivo tal vez no sea otro que el ambiente medievalizante de las dos primeras y los rasgos americanos inherentes de la segunda. Sin embargo, la saga *Nacidos de la bruma* a día de hoy podría caer más hacia el centro, próxima a la obra de Tolkien, pues nadie duda en catalogar dichas novelas dentro del subgénero de la fantasía épica, a pesar de que esta no tenga un ambiente medievalizante estable. El mundo distópico de Scadrial se muestra desde una época tardomedieval fantástica con *El imperio final*, pero evoluciona hacia una atmósfera de principios de la era industrial en la segunda trilogía que recuerda más a la serie de Netflix *Arcane* (2021-2024), basada en el juego *League of Legends* (2009-actualidad) de Riot Games, ambas más cercanas a un ambiente *steampunk* que fantástico. Ambientaciones más modernas

también las presentan la saga de *El ladrón mago* (2008-2010) de Sarah Prineas, cuya ciudad Wellmet recuerda al Londres dickensiano, y la saga *Temerario* (2006-2016) de Naomi Novik, que presenta una versión alternativa de las guerras napoleónicas donde las fuerzas aéreas inglesas y francesas combaten a lomos de dragones. Las apreciaciones que hacen que una obra de fantasía recaiga más o menos cerca del núcleo del espectro varían, no solo en la percepción del lector, espectador o jugador, sino también dependiendo del modo y el grado de participación en el que la fantasía opera dentro de ellas.

El empleo de la fantasía en tanto que fórmula se aprecia en aquellos textos que, de acuerdo con la definición clásica de John G. Cawelti, recurren a «una síntesis de símbolos, temas y mitos culturales aunados a arquetipos de alcance universal» (1976: 33). Este tipo de narraciones se construye sobre esquemas básicos y relativamente estables: un escenario de resonancias medievalizantes, un conflicto central, la confrontación con un antagonista, la presencia de criaturas mitológicas o razas no humanas, la figura del héroe y, con frecuencia, la de un ayudante de tono cómico o auxiliar. En conjunto, estos relatos se articulan a partir de un repertorio limitado de elementos fácilmente identificables, cuya modificación resulta restringida, lo que los hace narrativamente previsible.

Como ejemplos del uso de la fantasía como fórmula podrían mencionarse innumerables obras: *Dragonlance* (1984-2011) de Margaret Weis y Tracy Hickman, *Dragones y mazmorras* (1974-2024) —con sus secuelas y adaptaciones, como *Baldur's Gate* (1998)—, todos los relatos y novelas protagonizadas por Conan el Bárbaro —creado en 1932 por Robert E. Howard—, o el más prototípico *El Señor de los Anillos*. No obstante, para ilustrar los límites difusos del espectro y la amplitud de posibilidades, se analizará con brevedad *La saga de Geralt de Rivia*. El protagonista, que da nombre al conjunto de novelas, se presenta como un brujo profesional itinerante que recorre el Continente —un compendio de reinos medievales entre los que se encuentran Temeria, Novigrado, etc.—. Su cometido consiste en cazar monstruos peligrosos siempre a cambio de unas monedas. Su fisonomía —cabellos blancos, pupilas felinas, sentidos agudizados y resistencia anómala— responde a mutaciones inducidas por procedimientos alquímicos y un adiestramiento extremo —las célebres pruebas de los brujos—, cuyo objetivo es optimizar sus capacidades para la caza. Esta condición alterada lo sitúa en una posición liminar: es humano, pero socialmente percibido como otro, objeto de recelo y estigmatización. La paradoja que vertebra su figura radica en que, siendo él mismo un sujeto modificado al borde de lo monstruoso a ojos de la comunidad, vive de perseguir a los monstruos que esa misma comunidad teme y desprecia. Tal tensión entre identidad y función —entre su naturaleza marcada por la diferencia y su oficio regulado por contratos— estructura sus desplazamientos y sus vínculos con quienes solicitan su ayuda. De ahí que sus encargos, más allá de la

mera destreza marcial, desemboquen con frecuencia en dilemas éticos: al confrontar conflictos donde las categorías de humano y monstruo se revelan porosas y donde las violencias son sistémicas más que individuales, Geralt debe ponderar responsabilidades, consecuencias y grados de daño. La supuesta neutralidad profesional se muestra entonces inestable y, en no pocas ocasiones, inviable, lo que lo obliga a tomar decisiones que exceden el perímetro técnico de la caza y lo interpelan como sujeto moral. En suma, la figura del brujo cristaliza una poética de la ambivalencia: es a la vez protector y proscrito, instrumento y crítico del orden social que lo contrata, y su narrativa expone, con particular insistencia, la fricción entre necesidad económica, normatividad comunitaria y juicio ético en contextos de alteridad y miedo.

Estos dilemas morales se muestran, por ejemplo, en el relato «El mal menor» de la primera novela de la saga, *El último deseo* (1993): Geralt se encuentra en medio de un ajuste de cuentas entre Renfri, una princesa que fue encerrada injustamente en una torre, y Stregobor, el hechicero que la apresó. Ambos intentan poner al brujo de su lado y este, consciente de que el asunto solo puede acabar con sangre, intenta no intervenir:

—Geralt —dijo Stregobor—, cuando escuchábamos a Eltibaldo, muchos de nosotros teníamos dudas. Pero decidimos escoger el mal menor. Ahora soy yo el que te pide una elección similar.

—El mal es el mal, Stregobor —afirmó serio el brujo mientras se levantaba—. Menor, mayor, mediano, es igual, las proporciones son convenientes y las fronteras borrosas. No soy un santo ermitaño, no siempre he obrado bien. Pero si tengo que elegir entre un mal y otro, prefiero no elegir en absoluto (Sapkowski, 2002: 59).

Renfri replica ante la actitud del brujo:

—Geralt —dijo—. ¿Stregobor te pidió que me mataras?

—Sí. Pensaba que sería el mal menor.

—¿Puedo suponer que le rechazaste como a mí?

—Puedes.

—¿Por qué?

—Porque no creo en el mal menor.

Renfri sonrió ligeramente, después de lo cual los labios se le torcieron en un gesto bastante poco agradable a la luz amarilla de las velas.

—No crees, dices. Sabes, tienes razón, pero solo en parte. Solo existen el Mal y el Mal Mayor, y sobre ellos dos, en las tinieblas, está el Mal Muy Mayor. El Mal Muy Mayor, Geralt, es algo que no puedes ni imaginarte, aunque pienses que ya nada puede sorprenderte. Y sabes, Geralt, a veces resulta que el Mal Muy Mayor te agarra por la garganta y te dice: «Elige, hermano, o yo, o aquel otro, un poco menor».

—¿Se puede saber a dónde quieres llegar?

—A ningún lugar. He bebido de más y me entretengo en filosofar, busco las verdades supremas. Justo acabo de encontrar una: el mal menor existe, pero no podemos elegirlo nosotros solos. El Mal Muy Mayor consigue imponernos tal elección. Lo queramos o no (Sapkowski, 2002:66).

Finalmente, Geralt se ve envuelto en una pelea que desemboca en la masacre de los hombres de Renfri, la muerte de los habitantes de Blaviken, y el asesinato de la princesa, para regocijo de Stregobor.

El Señor de los Anillos ejemplificaría a la perfección el uso de la fantasía como fórmula, puesto que consta de una figura heroica, Aragorn, cuya misión es salvar el mundo del mal, en este caso Sauron y las hordas de orcos, y es intermediario entre lo divino y lo mundano, ya que desciende de la unión de Lúthien y Beren, un humano mortal y una elfa inmortal cuya historia se canta en *La comunidad del anillo* y en *El Silmarillion* —sobre las cualidades del héroe clásico véase Ramaswamy, 2014; Trocha, 2013, y Sellier 1990, 1992—. Pero Geralt de Rivia resulta más interesante en cuanto a que el conflicto central es difuso, así como el rol del antagonista —¿tiene razón Renfri en su búsqueda de venganza o Stregobor en su intento de proteger el mundo?—. En conclusión, la fórmula, aunque *a priori* parezca sujeta a convencionalismos y falta de originalidad estética, puede en realidad suponer una conversación entre elementos estereotípicos y elementos disruptores que enriquezcan el texto y, por consiguiente, el corpus.

En este punto resultan ilustrativas las observaciones de Marion Zimmer Bradley en *What is a Short Story?* (1996), donde sostiene que prácticamente toda la narrativa de género —ya sea ciencia ficción, romántica, de suspense, fantástica o de aventuras— responde a estructuras que podemos llamar fórmulas. A su juicio, estas fórmulas, lejos de constituir un corsé mecánico, son el reflejo de las expectativas del público y de los criterios editoriales, por lo que dominarlas puede garantizar el éxito profesional e incluso económico del escritor. Bradley llega a sugerir que quienes rechazan las fórmulas, ya sea por ignorancia o por convicción, suelen condenarse al fracaso económico, salvo en los casos excepcionales de genios literarios que trascienden cualquier técnica preestablecida (Bradley, 1996, en Pitarch, 2008: 60). Así entendida, la fórmula no es un manual de instrucciones, sino un conjunto de convenciones compartidas que constituyen siempre el punto de partida de la creación narrativa, ya sea para adoptarlas, rechazarlas o reelaborarlas.

Este planteamiento conecta con la teoría de la reificación cultural enunciada por Fredric Jameson (1981), quien subraya que los géneros populares se estructuran como mapas cognitivos, es decir, como sistemas narrativos que permiten al sujeto orientarse dentro de la lógica del capitalismo tardío. Bajo esta luz, la previsibilidad de la fórmula no constituye una debilidad, sino una condición de inteligibilidad cultural:

un repertorio reconocible que media entre lo individual y lo colectivo. Rosemary Jackson (1981), por su parte, interpreta esta misma dinámica desde una perspectiva distinta al entender la fantasía como un discurso transgresor que, al tiempo que reproduce convenciones, también las subvierte al expresar deseos reprimidos y pulsiones inconscientes. En las primeras páginas de *Juego de tronos*, Tyrion Lannister le recuerda a Jon Nieve una verdad que el propio lector debe asumir: «una mente necesita de los libros como una espada de la piedra de amolar, si ha de conservar su filo»³ (Martin, 1996: 118). Esta afirmación funciona como una suerte de declaración programática acerca del papel del saber y de la lectura en la ficción fantástica. Si bien los libros dentro del género no están exentos de riesgos —pueden contener saberes prohibidos, conjuros peligrosos o verdades que transforman radicalmente la percepción de la realidad, como ocurre en *Las crónicas de Spiderwick* o en la trilogía *Corazón de tinta* (2003-2007) de Cornelia Funke—, subyace en la fantasía la convicción de que la lectura desafía y enriquece al lector. Tal confianza en la potencia de lo libresco refleja una característica más amplia del género: su marcado optimismo respecto al valor transformador y, en cierto modo, democrático del arte.

Uno de los principales atractivos de la fantasía radica precisamente en esa experiencia de encuentro con una obra —sea un relato leído, una serie vista o un videojuego jugado— que produce la impresión de algo extraordinariamente bello, certero y conmovedor, capaz de suspender momentáneamente al receptor en lo que Harold Bloom denomina «el éxtasis del instante privilegiado» (1995: 446). La fantasía insiste así en la posibilidad de que la experiencia estética modifique de manera significativa no solo a los lectores, sino también la forma en que estos se relacionan con el mundo. Puede considerarse, en efecto, una postura utópica, pero responde a una creencia fundamental del género: la idea de que las historias no se limitan a servir al individuo en su disfrute o evasión, sino que también tienen la capacidad de generar vínculos, de construir comunidad y de abrir espacios de reconocimiento compartido (Sangster, 2023: 394). La tensión entre fórmula y transgresión resulta, por tanto, constitutiva del género y de su valor social.

La fantasía concebida como modo se manifiesta en aquellos textos que incorporan elementos fantásticos con fines específicos de caracterización, sin que estos lleguen a constituirse en el rasgo definitorio de la obra. En tales casos, lo fantástico no configura el eje estructural del relato, sino que opera como un recurso expresivo secundario que introduce modulaciones en la representación narrativa. Novell, al aplicar esta categoría al estudio de la ciencia ficción, explica que el modo debe entenderse como un impulso incompleto: puede «modular o modificar un texto», pero permanece «subordinado al género, pues es el género el que domina la narración» (2009: 25).

³ La traducción es mía.

Dicho de otro modo, el modo fantástico funciona como una fuerza de irradiación que influye en el tono, la atmósfera o la semántica del texto, sin llegar a sustituir el marco genérico principal que organiza la obra. Su importancia reside, precisamente, en esa capacidad de matizar o tensionar los códigos narrativos dominantes, ya sea para introducir un matiz de extrañamiento, reforzar la dimensión simbólica o problematizar la frontera entre lo real y lo imaginario. De este modo, la fantasía entendida como modo no pretende erigirse en sistema autónomo, sino que actúa como una energía subyacente, siempre dependiente de la lógica genérica que sustenta la narración.

Un maravilloso ejemplo de la fantasía como modo es la novela juvenil *Un puente hacia Terabithia* (1977) de Katherine Paterson. En ella Jess, un estudiante de quinto grado tímido, cobarde, irascible, con talento para el dibujo y procedente de una familia humilde, se hace amigo de Leslie, una chica inteligente y sociable, que lo ayudará a abandonar su ira y cobardía mediante la creación de un mundo mágico, Terabithia. Los niños van a jugar al bosque después del instituto y allí se imaginan que viven aventuras, entre las que se encuentran luchas contra ogros, trolls y gigantes. Sin embargo, aquí la fantasía opera como modo, puesto que dichas criaturas no existen en realidad, sino que son una respuesta a las situaciones de maltrato que viven los niños en el instituto. La obra por tanto se supedita a los temas del acoso escolar y las dinámicas familiares complejas, pero utiliza la fantasía como reflejo del conflicto interno de los personajes.

Por último, en un nivel intermedio entre la generalidad del modo y la rigidez de la fórmula, Attebery (1992) sitúa el género, al que atribuye un conjunto de rasgos relativamente estables, aunque más difusos que los de la fórmula, y que se encuentran vinculados al núcleo de lo que describe como un conjunto difuso. Para caracterizar el género, Attebery (ibídem) retoma los ejes propuestos por Tolkien, identificando tres coordenadas fundamentales: en cuanto al contenido, el género de la fantasía debe tratar lo imposible; en lo relativo a la estructura, adopta una forma esencialmente cómica, en el sentido de que concluye con la resolución de un conflicto; y, finalmente, en lo que respecta a la recepción, debe producir un efecto de maravilla en el lector. La condición de imposibilidad constituye un criterio esencial, mientras que los aspectos estructurales y de recepción están vinculados a cuestiones políticas y culturales de más amplio alcance, que abordaremos en otra sección.

Esta concepción genérica encuentra eco en las propuestas de Mendlesohn (2008), que plantea que el género no debe entenderse como una taxonomía rígida, sino como un sistema de convenciones en constante renegociación. La fantasía se articula a través de un proceso narrativo cíclico que va de la caída a la restauración de un orden transformado, lo que guarda correspondencia con la idea de Attebery sobre la estructura cómica. En ambos casos, la fantasía se entiende menos como una acumulación de motivos fijos que como una dinámica narrativa que otorga sentido a los textos en su conjunto (Clúa, 2017: 43).

Si bien antes se exponía *La saga de Geralt de Rivia* como límite de lo formulario, la obra de George R. R. Martin o la de Joe Abercrombie pueden servir como ejemplo de la fantasía como género. Si bien la obra de Sapkowski ahonda en la oscuridad del ser humano y trata de presentar un mundo sórdido, Geralt de Rivia se mantiene como un héroe, no tan puro como Aragorn, pero siempre en defensa del bien y de la justicia, con las contradicciones que ello conlleva. Además, el toque cómico que aporta Jaskier, el trovador que lo suele acompañar, hace que la obra sea más ligera y menos oscura. No ocurre así con la famosa *Canción de hielo y fuego*, pendiente de finalizar, o *Fuego y sangre*, en el que se cuenta a modo de crónica medieval la caída de la casa Targaryen en Poniente. La guerra conocida como la Danza de Dragones, que inspira la serie de HBO *La casa del dragón*, carece de un desenlace esperanzador, pues resulta en el asesinato de la mayoría de los contendientes al trono y en el final de los dragones:

Dice el septón Eustace que el dragón dorado devoró a la reina de seis bocados; tan solo dejó parte de la pierna izquierda «para el Desconocido». Elina Massey, la más joven y gentil de las damas de compañía de Rhaenyra, al parecer, se arrancó los ojos ante la truculenta visión, mientras que el hijo de la reina, Aegon el Menor, observaba horrorizado, incapaz de moverse. Rhaenyra Targaryen, la Delicia del Reino y la Reina del Medio Año, abandonó este valle de lágrimas el vigésimosegundo día de la décima luna del año 130 después de la Conquista de Aegon. Contaba treinta y tres años (Martin, 2022: 674).

Sapkowski encuentra una resolución a las crisis de la Modernidad en forma de una historia ficticia que desemboca en un final feliz.⁴ Sin embargo, la respuesta posmoderna de Martin es negativa en cuanto a que la salvación final no llega nunca.

Por otra parte, la trilogía original de *La Primera Ley* de Joe Abercrombie se erige como uno de los ejemplos paradigmáticos de lo que la crítica y el mercado han de-

⁴ La consideración del final de la saga de Geralt de Rivia como un desenlace estrictamente «feliz» resulta discutible y depende de las instancias textuales que se tomen como canónicas. En la novela final de la serie principal, *La dama del lago* (1998), Cirilla conduce a un Geralt y a una Yennefer moribundos hasta una isla que remite claramente a la mítica Avalon. Allí los abandona y, cuando Galahad —figura que apoya la dimensión artúrica del pasaje— pregunta si aquel es el final, Ciri responde que no desea que la historia concluya de ese modo. Asegura que el relato termina con la boda de Yennefer y Geralt y con un «vivieron felices para siempre», aunque pronuncia esas palabras entre lágrimas. A continuación, acepta la invitación de Galahad a dirigirse a Camelot y ambos se alejan tomados de la mano. La alusión a la boda puede remitir a un relato posterior no canónico, «Algo termina, algo comienza» en *Camino sin retorno* (2000), en el que se narra el matrimonio de Geralt y Yennefer. Si se rehúye considerar ese relato apócrifo como desenlace definitivo, la recepción transmedial ofrece otra continuidad: el universo de los videojuegos desarrollados por CD Projekt RED prolonga y resignifica la saga literaria. En *The Witcher 3: Wild Hunt* el destino final de Geralt queda condicionado por las decisiones del jugador, de modo que el juego propone múltiples epílogos posibles; no obstante, una lectura frecuente entre la comunidad y en las lecturas oficiales toma por canónica la línea argumental según la cual Geralt termina sus días como arrendatario de una finca en Toussaint, Corvo Bianco, concedida por la duquesa de la región, y allí se establece junto a Yennefer. En consecuencia, la convergencia

nominado fantasía oscura (*grimdark fantasy*), un subgénero caracterizado por su estetización de la violencia, la ambigüedad moral de sus protagonistas y una visión profundamente desencantada del mundo narrativo. La acción se sitúa en el marco de tres grandes potencias: la Unión, el Imperio Gurkish y los pueblos del Norte unificados bajo el rey Bethod. A partir de estas tensiones, la trilogía despliega dos frentes bélicos centrales: en el norte, la invasión de Angland por parte de los norteños; en el sur, el asedio de Dagoska por las huestes gurkish. En este contexto, Abercrombie estructura la narración mediante seis personajes principales, cuyas trayectorias convergen y divergen, ofreciendo al lector un mosaico de perspectivas que cuestionan cualquier visión unitaria de la guerra, del poder y de la moral.

El primer volumen, *La voz de las espadas* (2006), cumple la función de presentación del elenco central y de exposición de un mundo en el que las categorías heroicas tradicionales se hallan profundamente erosionadas. El segundo, *Antes de que los cuelguen* (2007), y el tercero, *El último argumento de los reyes* (2008), intensifican los frentes bélicos y multiplican las decepciones argumentales, en consonancia con una tendencia decadente en la fantasía contemporánea que se tratará más adelante: la narración, en lugar de culminar en una epifanía de redención o reconciliación, se desplaza hacia la constatación del fracaso y del deterioro de las estructuras sociales.

Desde una perspectiva académica, la trilogía de Abercrombie debe leerse como parte del giro estético que Jameson (2005) identifica con la posmodernidad tardía: la fragmentación de los grandes relatos, la ironización de los valores heroicos y la introducción de la violencia y el fracaso como elementos estructurales del relato fantástico. Frente a la épica tradicional —que concebía el conflicto como un proceso teleológico hacia la restauración del orden—, la fantasía oscura insiste en la imposibilidad de retorno y en la circularidad de la violencia. Este rasgo se vincula también con lo que Jackson (1981) identificó como el impulso subversivo de lo fantástico: la fantasía, al cuestionar el orden de lo real, desvela los mecanismos de poder y represión en la sociedad contemporánea. En Abercrombie, esta subversión no conduce a un horizonte emancipador, sino a la exposición cruda del cinismo estructural de la política y de la guerra.

entre continuidades textuales —novela, relato suplementario— y adaptaciones lúdicas produce una pluralidad de finales: algunos lectores/usuarios consideran que el cierre feliz está asegurado por una versión de los textos secundarios o por un epílogo del videojuego, mientras que otros mantienen la lectura ambivalente y trágica implícita en *La dama del lago*. La disputa acerca de si la saga concluye felizmente pone de relieve dos cuestiones críticas para los estudios sobre recepciones y ficcionalidades transmedia. En primer lugar, la noción de *canon* se torna problemática cuando la obra original se expande por otros medios que ofrecen continuidad narrativa propia: relatos apócrifos, adaptaciones televisivas o videojuegos con finales variables reconfiguran la mitología y pueden legítimamente competir por la autoridad interpretativa. En segundo lugar, la ambigüedad deliberada de Sapkowski —la invención por parte de Ciri de un final consolatorio dicho con lágrimas— sugiere una reflexión temática sobre la función de los finales en la literatura fantástica: la promesa de un cierre afectivo —un matrimonio, una estabilidad doméstica— puede aparecer como una ficción necesaria o como un consuelo postizo frente a la violencia y la pérdida.

En este sentido, *La Primera Ley* dialoga con obras coetáneas que constituyen el canon de fantasía oscura, como la ya mencionada *Canción de hielo y fuego* de George R. R. Martin, *Príncipe de nada* (2003-2006) de R. Scott Bakker o la *Trilogía de la sangre* (2011-2013) de Mark Lawrence. Todas ellas comparten una estética de la violencia, la relativización de la moralidad y la representación de personajes quebrados, que rehúyen tanto la categoría del héroe clásico como la del villano arquetípico. El auge de estas narrativas supone una inversión de las convenciones de la alta fantasía: el viaje del héroe se sustituye por el de antihéroes marcados por la contingencia, y la magia deja de ser un principio de maravilla para convertirse en un instrumento de poder, corrupción o destrucción (Sedlmayr, 2014: 176-177).

Así, la trilogía de Abercrombie no solo debe entenderse como una narración bélica ambientada en un mundo ficticio, sino como una reflexión metagenérica sobre el agotamiento de las estructuras narrativas tradicionales de la fantasía heroica. En ella, la ironía y el desencanto se constituyen como motores narrativos, y la ausencia de catarsis revela una visión profundamente contemporánea de la ficción fantástica, en la que el lector se ve confrontado con la crudeza del poder, la inestabilidad de la moral y la imposibilidad de un desenlace conciliador.

Si bien la distinción tripartita de Attebery entre modo, fórmula y género no resuelve definitivamente los problemas de delimitación del campo de la fantasía —dificultades que la crítica ha señalado de forma reiterada—, sí proporciona un marco heurístico de gran utilidad. Frente a las tipologías binarias que separan rígidamente lo fantástico de lo realista, la propuesta de Attebery permite visualizar la fantasía como un *continuum* de intensidades, en el que los textos se sitúan en mayor o menor medida en función de su grado de implicación con las convenciones del género. La fantasía, en este sentido, no se presenta como un territorio homogéneo y cerrado, sino como un espacio permeable en el que se negocian continuamente los límites entre repetición, innovación y transgresión.

Del odio al amor hay un dragón y mucho deseo: iteración y agencia político-social del lector de fantasía en la era BookTok

Una vez establecido que el género fantástico se configura a partir de un trinomio paradójico —casi un oxímoron— de repetición, innovación y transgresión, conviene examinar sus implicaciones sociales, en particular el modo en que interpela al público y lo involucra en la creación de sentido. Si bien toda literatura compromete de algún modo al lector, la fantasía se singulariza por intensificar esa implicación hasta convertirla en un componente estructural de su poética. En esta línea, Eric S. Rabkin sostiene en su ya clásico *Fantastic Worlds: Myths, Tales, and Stories* que lo fantástico

debe entenderse, ante todo, como un afecto que emerge durante la lectura a partir de la subversión inmediata de las normas que sostienen el mundo narrativo (1979: 22). De modo afín, Farah Mendlesohn define la fantasía como un territorio literario que depende de manera imperiosa de la dialéctica entre autor y lector para construir el sentido de la maravilla (Mendlesohn, 2008: xxiii). A ello se suma la observación de Yuxi Wang (2017), quien subraya que lectores jóvenes con espíritu emprendedor y preferencia por relatos no convencionales se sienten especialmente atraídos por narraciones fantásticas capaces de satisfacer su necesidad de inspiración y triunfo.

Gary K. Wolfe ofrece quizá la articulación más precisa de esta imbricación entre afecto del lector, maravilla y reglas del mundo diegético. En «The Encounter with Fantasy» parte de la noción de imposibilidad —eje recurrente en la discusión del género— para comparar ciencia ficción y fantasía, y concluye que, en esta última, la cognición por sí sola no basta para reconocer lo imposible. Cuestiona, así, la dicotomía convencional según la cual la ciencia ficción trataría lo empíricamente posible y la fantasía lo empíricamente imposible, pues tal enfoque en ocasiones, eclipsa el aspecto cognitivo de la fantasía al ignorar el poderoso componente afectivo que acompaña (Wolfe, 2011: 71). No es suficiente, por tanto, con que irrumpa un imposible en términos cognitivos —un niño vuela a lomos de un dragón, por ejemplo—; es necesario además un sentido afectivo de lo imposible (Wolfe, 2011: 71), íntimamente ligado al tono y al escenario —Baltasar salva el mundo de Fantasía y regresa a su hogar a lomos de Fújur, un dragón blanco de la suerte. Según Wolfe, es esta dimensión la que sostiene el interés y hace funcionar el género con mayor eficacia que la mera introducción de lo imposible: «la fantasía prolonga nuestra predilección por mundos improbables al conferirles significación emocional» (Wolfe, 2011: 75).

Un ejemplo privilegiado de esa capacidad de movilización emocional, articulada mediante reglas explícitas, lo ofrece juego de rol de mesa *Dungeons & Dragons* (Gary Gygax y Dave Arneson, 1974). Su éxito se explica por una combinación equilibrada de prácticas emergentes —teatro de improvisación, simulación bélica, gusto por lo fantástico— y por la introducción de innovaciones de diseño entonces inusuales en el ámbito lúdico: razas, clases, puntos de experiencia y niveles de personaje, entre otras. Entre esas innovaciones, la mecánica de los puntos de salud resultó decisiva. Como ha señalado Jon Peterson (2012) en *Playing at the World*, los puntos de salud introducen incertidumbre y variación: incluso cuando la probabilidad de impacto es casi absoluta, la tirada de daño añade un margen adicional de supervivencia asociado a la resistencia física, lo que incrementa la tensión dramática del combate. Ahora bien, dicha mecánica no nació en *D&D*. Arneson adaptó las reglas de *Ironclad*, un *wargame* previo sobre la Guerra de Secesión, que ya contemplaba clases de armadura y puntos de salud a su inicial *Chainmail* (1971) —donde un único golpe podía decidir el combate. Tras advertir que los jugadores establecían vínculos fuer-

tes con sus personajes y reclamaban un sistema más granular, convino que resultaba más manejable llevar el registro detallado de un único personaje que el de todo un ejército y que, aunque a los jugadores no les importaba abatir a un monstruo de un golpe, no aceptaban con igual facilidad morir ellos mismos de un solo impacto (Rausch, 2004).

Este andamiaje reglado desplaza parte de la responsabilidad moral al lector-jugador, que asume decisiones en primera persona dentro de un marco de posibilidades diseñado por otros. No en vano, el reglamento de 1974 afirmaba que «el tiempo y la imaginación son prácticamente los únicos límites» (Gygax y Arneson, 1974: 6). La mediación se efectúa mediante el avatar, «un cuerpo virtual creado por los usuarios para proyectar su identidad y sus acciones dentro del mundo ficcional» (Ducheneaut y otros, 2009: 1151; Ford, 2025: 80). Tal proyección acontece «interactuando con reglas reales mientras imaginamos un mundo ficcional» (Sánchez-Mesa Martínez, 2007: 18), con grados variables de libertad en la configuración del avatar y en la agencia narrativa: desde la creación *ex novo* a partir de opciones predefinidas —como en *World of Warcraft* (Blizzard)— hasta la interpretación de un protagonista ya establecido —como en *The Witcher* (CD Projekt RED). En todos los casos, la inmersión se produce en una realidad intratextual —mesa física o entorno virtual— donde el jugador sigue pautas y objetivos fijados por diseñadores y narradores, pero puede explorar márgenes de indeterminación, por ejemplo, mediante recursos de narración no lineal. Así ocurre en *The Witcher III: The Wild Hunt* (2015), continuación en formato videolúdico de la obra literaria de Andrzej Sapkowski, cuyos sistemas de diálogo condicionan la progresión del relato, en un procedimiento heredero del hipertexto, «forma prototípica de textualidad interactiva» (Sánchez-Mesa Martínez, 2007: 16), o más notoriamente en *Baldur's Gate III* (2023), donde además el jugador puede personalizar su propio avatar con muchísimo detalle.

En suma, el pacto fantástico se sostiene en una doble economía de reglas y afectos: las convenciones repetibles hacen posible la orientación del lector-jugador y la inteligibilidad del mundo, mientras que la innovación y la transgresión, orientadas por tono y escenario, producen ese sentido afectivo de lo imposible que mantiene vivo el interés y dota de significado a los mundos improbables. Desde esta perspectiva, la fantasía no solo entretiene; también socializa prácticas de imaginación, ensaya decisiones morales y modela comunidades interpretativas que se reconocen en la experiencia compartida de la maravilla. Juegos como *World of Warcraft*, a partir de 2004, popularizaron los juegos de rol multijugador masivo en línea (López Arias, 2019: 106), o canales de YouTube como Critical Role, en donde un grupo de amigos compartía sus campañas de *Dragones y Mazmorras* mediante vídeos, y cuyo éxito desembocó en su adaptación animada a la pequeña pantalla, *La leyenda de Vox Machina* (Amazon, 2022-actualidad).

Volviendo a la literatura, Sangster explica que los creadores de fantasía son ávidos consumidores del propio género, lo que les permite construir sus obras sobre el conocimiento adquirido previamente por los consumidores —lectores, espectadores o jugadores— a través de un lenguaje simbólico común (2023: 102). Sin embargo, los creadores de fantasía, no regurgitan una y otra vez las mismas ideas, sino que reaniman, reconfiguran y subvierten las convenciones formularias siempre en busca de diversidad en los planteamientos de sus historias (Sangster, 2023: 103), a veces incluso desde la ironía. Ya en la Edad Media, durante el auge de los *romans* artúricos, Raoul de Houdenc escribía en su *La Vengeance Raguidel* un episodio en el que el rey Arturo entra en huelga de hambre hasta que una aventura se les presente a los caballeros de la Tabla Redonda durante uno de sus banquetes de Pentecostés, como dictaba la tradición. A falta de un caballero misterioso que ofreciera reto alguno, la salud de Arturo empezó a debilitarse fruto de la desnutrición. Más actuales son las parodias de Terry Pratchett, que en *La luz fantástica* (1986) se mofa de las heroínas hipersexualizadas que podían aparecer en relatos de Conan el Bárbaro o en *Excalibur* de John Boorman (1981) a través de la descripción de la heroína Herrena:

De hecho, el héroe que en aquellos mismos momentos galopaba hacia las Llanuras del Vértice nunca se había metido en esa clase de disputas, porque no se las tomaba en serio, pero sobre todo porque este héroe en concreto era una heroína. Una heroína pelirroja.

Por cierto, en esta clase de cosas existe la tendencia de mirar por encima del hombro del dibujante que está haciendo la cubierta y empezar a hablar sobre cuero, botas hasta los muslos y espadas desnudas. Adjetivos como «llenos», «redondos» e incluso «vivaces» empiezan a colarse en la narración hasta que el escritor tiene que darse una ducha fría y acostarse un rato. Lo cual es bastante estúpido, porque ninguna mujer que se gane la vida con su espada va a ir por ahí con aspecto de haberse escapado de un catálogo de lencería de esos que se envían por correo y en sobre discretos.

Oh, bueno, muy bien. Lo que debe quedar bien claro es que aunque Herrena estaría imponente tras un buen baño, una manicura intensiva y lo mejor de la Woo Hun Lenz, Productor Exóticos y Artes Marciales, en la Calle Héroe, ahora mismo tenía la sensatez de vestir una ligera cota de malla, botas blandas y una espada corta.

De acuerdo, quizás las botas fueran de cuero. Pero no negras (1998: 114).

En la misma línea feminista, en su conferencia «¿Por qué Gandalf no se casó nunca?», Pratchett hablaba también sobre la iteración en el uso de la magia y sus convencionalismos dependiendo del género:

El mundo de la fantasía, de hecho, necesita desde hace tiempo una visita de los activistas por la igualdad de oportunidades porque, en el mundo de la fantasía, la magia hecha por mujeres es habitualmente de mala calidad, de tercer nivel, con connotaciones negativas, mientras que los magos son normalmente más cerebrales, inteligentes, poderosos y sabios (Pratchett, 1986).

A modo de réplica, la fantasía del siglo XXI ha renovado notoriamente ciertas actitudes y planteamientos, sobre todo en el ámbito del feminismo, y así en *Nimue* (2024) de Aldara Prado, la Dama del Lago, aún una joven adolescente, enfrenta su magia ancestral con la del medio demonio Merlín, conocido por ser el mayor mago de la historia. Esta no es más que una coma en una larga enumeración inacabada de obras en las que las hechiceras gozan de un poder muy superior al de los hombres: *Las brumas de Avalon* de Marion Zimmer Bradley (1987), la saga de *La rueda del tiempo* de Robert Jordan (1990-2013), la saga de *La espada de la verdad* de Terry Goodkind (1994-2020), etc. Esto subraya que, en cualquier obra concreta, la novedad surge fundamentalmente de combinaciones inesperadas o de modificaciones aplicadas a elementos preexistentes. Tales elementos pueden ser palabras, imágenes, tropos, estructuras narrativas, tecnologías, prácticas culturales o normas sociales. En este sentido, tanto el lenguaje visual como el verbal funcionan necesariamente a través de la repetición, de modo que las innovaciones que generan son siempre relativas, nunca absolutas.

La fantasía no consiste en la invención de un mundo enteramente otro o radicalmente ajeno al humano, es decir, no se trata de un género trascendental desligado de nuestra realidad. Por el contrario, opera mediante la inversión de los elementos del mundo existente, a través de la recombinación de sus rasgos constitutivos en nuevas relaciones para producir un efecto de extrañeza, de lo desconocido y lo aparentemente nuevo, que se presenta como otro y radicalmente diferente (Jackson, 1981: 8). Desde esta perspectiva, lo novedoso en la creación literaria y cultural no se define como una ruptura absoluta con lo anterior, sino como el resultado de un proceso de resignificación: los materiales conocidos son desplazados, distorsionados o rearticulados hasta configurar un orden insólito. La fantasía, en consecuencia, se erige no sobre la negación de lo real, sino sobre su transformación en formas inéditas que, aunque basadas en lo familiar, se perciben como radicalmente otras.

El modelo *Geneplore* (acrónimo de *Generate and Explore*), formulado por Finke, Ward y Smith (1996) a partir de investigaciones previas de Ward y otros (1995, 1997), constituye una de las aproximaciones más relevantes a la comprensión de los procesos cognitivos implicados en la creatividad y en la asimilación de ideas familiares y su introducción en productos de nueva creación. Este enfoque sostiene que la mente humana genera ideas denominadas *preinventivas* mediante la síntesis conceptual de estructuras ya almacenadas en la memoria y la transferencia analógica de información entre diferentes dominios de conocimiento. Tales ideas, que emergen en un estado embrionario, no son todavía productos terminados, sino configuraciones potenciales susceptibles de ser moldeadas en función del objetivo creativo del autor. Dicho moldeado varía en complejidad y en grado de ambigüedad, en función del contexto de la tarea y sus requerimientos, hasta alcanzar una forma satisfactoria para la consecución del propósito artístico o intelectual planteado (Abrahams, 2019: 65).

El resultado del proceso creativo, enmarcado tanto en el modelo *Geneplore* como en la conjunción de inventiva y reflexión, desemboca en la producción de un artefacto textual, primero concebido en la mente del autor y después vertido en un primer borrador. Este constituye un primer borrador del producto literario o discursivo, elaborado ya con atención a cuestiones de forma y estilo. Después, dicho producto se formaliza, corrige y refina en un proceso en el que se eliminan errores, se añaden o suprimen fragmentos y se ajusta la expresión estilística con el fin de optimizar la transmisión del contenido, ya sea escrito u oral. Como señala Carruthers, la obra se entrega entonces al público, que la recibe y procesa de manera análoga a la intención proyectada por el autor (2008: 241). Este ciclo continuo responde a la concepción de la literatura como un proceso comunicativo específico, lo que Doležel denomina *transducción literaria* (1999: 283).

El primer momento de este proceso comunicativo consiste en la producción textual por parte del autor, entendido como emisor, y en la consiguiente construcción de un mundo ficcional (Doležel, 1999: 284). Dicho mundo refleja, por un lado, rasgos inherentes al propio autor —su personalidad, temperamento, hábitos, actitudes, capacidad intelectual, etc. (Abrahams, 2019: 25)— y, por otro, lo que la teoría de la creatividad designa como *presiones*: factores contextuales que condicionan o estimulan la capacidad creativa. Estas presiones incluyen tanto las circunstancias vitales como el entorno social, cultural y laboral, así como los requisitos de la situación creativa concreta, que «facilitan y favorecen la aparición del pensamiento y la acción creativa» (MacKinnon, 1970: 17; Abrahams, 2019: 31). El estudio de tales condicionantes permite esclarecer la motivación del autor, así como la orientación ideológica o estética de la obra producida. *Canción de hielo y fuego* ilustra a la perfección lo aquí descrito: George R. R. Martin crea Poniente, donde distintas casas nobiliarias —Stark, Lannister, Targaryen, Baratheon, etc.— pugnan por el poder mientras el fatídico ejército de los Caminantes Blancos se aproxima a los Siete Reinos para asolarlos. A falta de una conclusión de la saga y, por lo tanto, de un desenlace para la guerra entre los vivos y los no muertos, se aprecia en los primeros libros —*Juego de tronos* (1996), *Choque de reyes* (1998), *Tormenta de espadas* (2000)— una recreación de la Guerra de las Dos Rosas en el conflicto bélico y la lucha por el trono entre los Stark, que harían el papel de la familia York, y los Lannister, una versión poco disimulada de los Lancaster. Así lo admitió el propio Martin (Vu, 2017: 290) y así lo demostró un vídeo animado de *Ted Ed* en 2015 (Tharoor, 2015). También es reconocible la inspiración de Philip Pullman en *El paraíso perdido* de John Milton y la obra de William Blake para escribir su galardonada trilogía *La materia oscura* (1995-2000) (Oziewicz y Hade, 2010: 43).

Mas no siempre es así de sencillo. En *The Bird King* (2019) de G. Willow Wilson, el vampiro Vikram, encargado de asistir a la concubina Fátima y al cartógrafo Hassan en su huida de la Alhambra, comenta:

Una vez que una historia sale de las manos de su autor, le pertenece al lector. Y el lector puede ver infinidad de cosas, cosas conflictivas y contradictorias. El autor guarda silencio. Si su intención importara tanto, no habría necesidad de inquisiciones, cismas y guerras. Pero calla, guarda silencio. El autor del poema calla, el autor del mundo calla. Nos quedamos sin más intenciones que las nuestras (2020: 159).

En ese momento de silencio, comienza la segunda etapa del proceso, que corresponde a la lectura y reconstrucción del texto por parte del receptor. En esta fase, el lector reinterpreta el mundo ficcional a partir de sus propios recursos lingüísticos y culturales, que le permiten identificar tanto los elementos compartidos con el autor como los elementos innovadores o creativos (Runco y Jaeger, 2012). La creatividad se reconoce aquí en su dimensión de novedad, entendida como desviación respecto a un canon establecido o una ruptura con el *statu quo* (Stein, 1953: 311). De este modo, cada lector reformula la narrativa de acuerdo con su bagaje personal, su interés y su comprensión (Dudley, 1997: 30). El lector, en consecuencia, no es un receptor pasivo, sino un agente activo que complementa y prolonga el acto comunicativo iniciado por el autor. Su propia reconstrucción del mundo ficcional genera, en términos de Doležel (1999: 284) y Hutcheon (2012: 125, 134), nuevas historias latentes que, al ser comunicadas, pueden introducir transformaciones y derivar en otros relatos. La literatura, sobre todo la fantástica, se configura así como una red de reescrituras y reformulaciones en la que cada texto participa en la tradición al mismo tiempo que la renueva (Hutcheon, 2012: 2; Sanders, 2006: 24).

La popularidad creciente de la fantasía en las últimas décadas se explica, en gran medida, por su capacidad de conjugar lo familiar con lo renovador en el plano ontológico. Esta doble dinámica ha permitido que el género transite de un ámbito inicialmente minoritario, casi de nicho, a consolidarse como un producto cultural de consumo masivo. No es necesario reiterar aquí una explicación diacrónica tantas veces repetida acerca de la evolución de la fantasía, que suele iniciarse con la consagración de J. R. R. Tolkien como supuesto «padre de la fantasía» —afirmación, en rigor, discutible—, y que suele continuar con la presentación de George R. R. Martin como el primer narrador en desarrollar una fantasía oscura y moralmente ambigua, una lectura igualmente problemática. Ambos relatos críticos se han reproducido con insistencia, más por efecto de la inercia académica y editorial que por convicción fundamentada, y no constituyen el objeto de este análisis. En cambio, lo que aquí se propone es examinar cómo opera el principio de la iteración narrativa dentro del género, entendido no como repetición mecánica, sino como reelaboración creativa de estructuras, motivos y tropos, y cómo este proceso se articula con las transformaciones socioculturales experimentadas, de forma amplia y no restringida a un contexto nacional o regional, por el público lector en las últimas décadas. Osama

Farhan Alsharab, en «The Influence of Postmodernism on the Popularity of Fantasy Literature» (2019), propone que la popularidad contemporánea de la fantasía puede explicarse, en gran medida, por tres dimensiones fundamentales: su vínculo con el escapismo, su restitución de lo mágico y su potencial esperanzador.

En primer lugar, destaca la estrecha relación del género con el escapismo. La fantasía ofrece a niños y adultos una vía de evasión frente a las presiones cotidianas. La lectura de una obra fantástica supone la entrada, aunque sea momentánea, en un mundo alternativo donde las catástrofes dejan de asociarse con deudas, enfermedades o amenazas sociales, para transformarse en invasiones de orcos, dragones o villanos sobrenaturales. «Los obstáculos suprahumanos que los héroes o antihéroes de la fantasía deben superar no son más que conflictos humanos simbolizados» (Fernández Rodríguez, 2025: 249). De este modo, los problemas que en la vida real resultan irresolubles encuentran en la ficción soluciones imaginativas, heroicas o mágicas. Este potencial de evasión facilita, además, la suspensión de preocupaciones laborales, familiares o materiales durante el tiempo de lectura (Farhan Alsharab, 2019: 64). En la misma línea, Anthony Lioi explica que «Tolkien teorizó el encantamiento literario como la creación de un “mundo secundario” habitable. Dicha habitabilidad permite a los lectores refugiarse de la violencia del mundo primario en obras de arte misteriosas que promueven la restauración del mundo» (Lioi, 2016:122). En palabras del propio Lioi, «esta teoría posibilita una escatología de restauración ecológica lo suficientemente sólida como para resistir las metanarrativas contemporáneas de destrucción mundial» (2016: 126). En términos prácticos, la fantasía ofrece, pues, la posibilidad de imaginar, crear y proyectar un mundo distinto, lo que la convierte en un vehículo de transformación simbólica.

A esta dimensión evasiva se suma la centralidad de la magia. La fascinación por lo sobrenatural, los objetos encantados o las criaturas maravillosas responde a una pulsión cultural persistente. En sociedades atravesadas por la lógica tecnológica y la racionalidad moderna, el atractivo de la fantasía radica en reintroducir una «invención mágica» que parece sofocada en la adultez. Así, la ficción fantástica revitaliza un sentimiento arcaico y profundamente humano, ligado a lo maravilloso y a lo sagrado, que muchos perciben como perdido en la experiencia moderna (Farhan Alsharab, 2019: 64). Esta reivindicación se encuentra en el núcleo del argumento de Ursula K. Le Guin en defensa de la fantasía. La autora sostiene que «la Tierra Media de Tolkien no es solo preindustrial, sino también prehumana y no humana» (2007: 86). En su propia obra, *Terramar*, así como en gran parte de la ficción fantástica, los escenarios recrean la experiencia de un mundo en el que la humanidad se percibe en exilio, privada de la comunidad y la intimidad que antaño conoció (Le Guin, 2007: 86). Este sería, precisamente, el mundo del cuento popular y el de la literatura anterior al realismo, lo que se denomina hoy, al haber perdido su inmediatez, *naturaleza*. Desde esta

perspectiva, la fantasía alcanza lo que la novela realista y antropocéntrica no puede: «incluir lo no humano como esencial» (ibídem).

El tercer factor determinante en el atractivo del género es la esperanza. En una sociedad marcada por el perfeccionismo, la productividad y la intolerancia al error, la fantasía recuerda que incluso los héroes más virtuosos cometen fallos, pero aun así logran redimirse o sobrevivir. En este sentido, el género ofrece narrativas en las que, pese a las desventajas, la opresión o la aparente imposibilidad de triunfar, los personajes consiguen resistir o alcanzar la victoria. Esta dimensión esperanzadora, unida a la fuerte orientación hacia los personajes, refuerza la conexión afectiva entre el lector y el texto, lo que genera una identificación que trasciende el mero entretenimiento (Farhan Alsharab, 2019: 64-65). En efecto, los relatos de fantasía no solo seducen por los universos imaginarios, las criaturas mitológicas o la irrupción de lo imposible, sino también —como se ha señalado anteriormente— por la capacidad de producir un encantamiento afectivo en el lector.

El atractivo de la fantasía contemporánea radica menos en la mera contemplación de lo maravilloso que en la experiencia inmersiva de una afirmación esperanzadora: la certeza de que, aunque el final feliz no esté garantizado, sí habrá resolución, ya sea en forma de misión cumplida o de restauración parcial del orden narrativo. Este mecanismo conecta con la noción de eucatástrofe acuñada por Tolkien. El propio autor la define en términos intensamente afectivos: ese instante en el que el lector contiene la respiración, siente el corazón acelerado y, en ocasiones, se encuentra al borde de las lágrimas (Tolkien, 2009: 326). Tal concepción, como se aprecia, está lejos de la tradición estética basada en la distancia contemplativa; por el contrario, concibe al lector como un sujeto corporalmente atravesado por la emoción de la narración. De acuerdo con la definición de afecto propuesta por Seigworth y Gregg, la eucatástrofe puede entenderse como una «intensidad que transita de cuerpo en cuerpo» (2010: 1), un movimiento que desborda lo puramente racional.

Esta centralidad de lo afectivo no es inocente. Como recuerda Sara Ahmed, el término *pasión* arrastra la connotación etimológica de *pasividad*, lo que ha contribuido a desvalorizar culturalmente las lecturas emotivas frente a las lecturas racionales o distanciadas (2010: 3). De este modo, el lector apasionado —que reacciona corporalmente ante la obra— ha sido considerado inferior frente al lector autónomo y reflexivo. La fantasía, con su insistencia en provocar afectos intensos y en articular narrativas de esperanza y recuperación, se ha visto así vinculada a una supuesta función conservadora: proporcionar consuelo, restaurar el orden moral y ofrecer un marco normativo idealizado en lo social, lo político y lo afectivo. En consecuencia, puede afirmarse que la fantasía, sobre todo en su formulación más clásica, aparece configurada como un dispositivo textual orientado a neutralizar ansiedades colectivas. Lo hace a través de mundos ordenados por jerarquías binarias —de género, raza o

clase— y de tramas que recompensan al lector con un final consolatorio.⁵ En la misma línea, Flesch (2007) observaba que gran parte del atractivo de la ficción radica en que nos ofrece la oportunidad de ver cómo los justos prevalecen y los culpables reciben su castigo. Esta lectura conecta con la *Affective Disposition Theory* (Zillman y Cantor, 1977), según la cual el placer narrativo se asienta en el disfrute de atestiguar que los personajes que resultan moralmente positivos al lector obtienen recompensas y, en cambio, complace ver cómo los personajes negativos reciben un destino acorde a su inmoralidad (Zillman, 2000).

Sin embargo, este mecanismo narrativo también puede ser invertido a través del proceso de la desconexión moral (*moral disengagement*) descrita por Bandura (1999, 2006), esto es, la suspensión de la agencia moral mediante la negación del daño causado o la justificación de un comportamiento inmoral. En el ámbito de la ficción, donde no existen víctimas reales, dicha suspensión permite al lector o espectador experimentar un alivio moral que lo libera de la necesidad de evaluar racionalmente las consecuencias de las acciones narradas, pudiendo centrarse así en la respuesta emocional (Vaage, 2013, 2015). De hecho, investigaciones recientes han mostrado que este mismo mecanismo explica en gran medida la atracción que generan los videojuegos violentos, en los cuales el jugador actúa en primera persona cometiendo actos violentos en un mundo ficticio (Hartman y Vorderer, 2010). Dom Ford, en su *Mytholudics: Games and Myths* (2025), explora la paulatina suspensión de agencia moral en la figura del héroe, sobre todo en los videojuegos de fantasía. Parte de la noción heroica que propone Thomas Carlyle en su obra *On Heroes, Hero-Worship and the Heroic in History* (1840): el Gran Hombre, es decir, el héroe, constituye una fuerza natural cuya grandeza no es producto de la voluntad consciente, sino que emerge de

⁵ Conviene precisar que un desenlace consolatorio no debe confundirse con un desenlace feliz. La conclusión en la narrativa fantástica suele responder a la necesidad de colmar la pulsión afectiva del lector; sin embargo, ello no implica necesariamente que el final sea favorable para los personajes. De hecho, numerosas obras de fantasía concluyen de manera amarga o insatisfactoria para sus protagonistas. Tal es el caso de las novelas de Joe Abercrombie o George R. R. Martin, ya mencionados, a los que cabe añadir ejemplos provenientes del ámbito del videojuego. En *The Last Guardian* (Team ICO, 2007), la historia culmina con la separación definitiva entre el niño protagonista y Trico —la criatura alada y felina que lo acompaña durante toda la aventura—, cuyo estado moribundo intensifica la sensación de pérdida. De modo similar, *Drawn to Life: The Next Chapter* (Nintendo, 2009) finaliza con la desaparición de todos los raposa en un fundido a blanco, y la sola permanencia de Mike, el único personaje humano. Durante los créditos se revela que Mike despierta de un coma causado por un accidente de tráfico en el que fallecieron sus padres y su hermana Heather resultó gravemente herida. Así, los compañeros de su aventura no eran sino los peluches con los que jugaba antes del siniestro. La fantasía, en este sentido, se articula sobre la promesa de un cierre narrativo, sobre la certeza de que la historia alcanzará un punto final, independientemente de que este resulte positivo o negativo. Como sintetiza Cheyne: «La fantasía no garantiza finales felices, aunque a veces los proporciona. En cambio, promete resolución —la satisfacción del problema resuelto o la misión completada— y afirmación» (2019: 110). De ahí deriva la intensa crítica dirigida a autores como George R. R. Martin o Patrick Rothfuss, cuya negativa o incapacidad para concluir sus respectivas sagas constituye una ruptura de esta expectativa fundamental en el género.

lo más profundo y primigenio de la Naturaleza. Aquello que lo convierte en héroe no radica en lo circunstancial ni en lo trivial, sino en su capacidad para habitar en el ámbito interior de la existencia, en contacto directo con lo verdadero, lo divino y lo eterno. El héroe, en este sentido, se presenta como fragmento viviente de la sustancia perpetua de la Naturaleza, como manifestación concreta de su energía fundamental (Valls Oyarzun, 2017: 94). La esencia de lo heroico se halla, por tanto, en la fusión entre la grandeza humana y lo divino, en ese espacio común que los héroes comparten y que se define como comunión con el orden general del universo. Carlyle denomina de diversas maneras a esta sustancia que otorga unidad a los héroes: en ocasiones se trata de la divinidad, en otras de la verdad, aunque generalmente alude a ambas como realidades indisociables; también, en última instancia, la describe en términos de fuerza y energía (ibídem).

Lo decisivo, sin embargo, es que esta sustancia no se manifiesta en abstracciones puramente teológicas o metafísicas, sino en un discurso concreto y verificable: la historia. Para Carlyle, la historia constituye el terreno donde la sustancia heroica se hace visible, pues el héroe es, al mismo tiempo, producto de una época y mediación de la misma. La época se comprende a través del héroe, y el héroe, a su vez, solo puede explicarse en el fluir histórico que lo contextualiza. De ahí que, como sostiene el propio Carlyle, la historia sea la disciplina adecuada para revelar la naturaleza de lo heroico. No es únicamente el estudio de los hechos ni únicamente el estudio del ser humano, sino la conjunción de ambos en la corriente del devenir. Por ello, la historia se erige en «auténtica epopeya del mundo», en una forma de escritura universal en la que se inscribe lo divino, hasta el punto de convertirse en un verdadero «evangelio» de la humanidad. La historia, en este marco conceptual, adquiere supremacía sobre la metafísica y la religión, pues constituye el relato en el que se plasma efectivamente la aparición de lo heroico en el mundo (Valls Oyarzun, 2017: 95).

Ahora bien, la relación del héroe con la historia no se limita a la función de revelación. Además de ser emblema de la historia universal, el héroe carlyleano interviene en su configuración y ejerce una influencia decisiva sobre el curso de los acontecimientos. Carlyle afirma que la historia de la humanidad, en lo esencial, es la historia de sus grandes hombres, de aquellos que han actuado como guías y arquitectos del destino colectivo. Los avances culturales, científicos, artísticos y sociales no son concebidos como logros anónimos de las masas, sino como materialización práctica de las ideas y pensamientos de estos individuos excepcionales. Escultores, arquitectos, profetas o gobernantes, los grandes hombres se convierten en encarnaciones de la creatividad universal y en impulsores de todo aquello que la humanidad ha logrado edificar. Lo que permanece en el mundo, insiste Carlyle, es testimonio palpable de su acción creadora, de su capacidad de transformar la sustancia inmaterial —la verdad, lo divino, la fuerza— en instituciones, obras y símbolos duraderos (ibídem).

La concepción del héroe en Carlyle, pese a su carácter elevado y heroico, ha sido cuestionada por su sesgo sexista y eurocéntrico (Ford, 2025: 68). A ello se suma la dificultad de aceptar su identificación con lo divino, un aspecto que, como señala José Manuel Losada, genera rechazo en el lector contemporáneo:

Por un lado, el numen sobrepuja por su sabiduría toda razón. Por eso lo numinoso es inabarcable, inconcebible e incomprensible. Ni es, ni piensa, ni actúa como nosotros. Sus incursiones en nuestro mundo no obedecen a parámetros antropológicos asumibles. Por otro lado, en relación con la experiencia, debido a su carácter terriblemente portentoso, el numen genera en el ser humano una actitud de humildad, gratitud, fidelidad y veneración. Por eso lo numinoso es pavoroso, fascinante y arrebatador (2025: 15-16).

Un héroe de carácter numinoso, como el propuesto por Carlyle, podía resultar atractivo para un lector inglés del siglo XIX, inmerso en el imaginario expansionista del Imperio, pero difícilmente conecta con el lector del siglo XXI. Este busca en la fantasía no una figura idealizada y perfecta, sino un reflejo de sus propias tensiones y contradicciones. La perfección heroica, en lugar de inspirar, provoca aburrimiento en un público ávido de imperfecciones que reconozca como propias. De ahí que las virtudes del héroe contemporáneo requieran humanización: sus poderes ya no deben ser necesariamente sobrenaturales, sino más bien la intensificación de facultades humanas ordinarias.

En una sociedad marcada por la homogeneización, donde proliferan las frustraciones psicológicas y los complejos de inferioridad; en una realidad industrial donde el individuo se reduce a un número dentro de una organización que decide por él; y en un mundo en el que la fuerza humana se ve constantemente superada por la potencia de la máquina, surge la necesidad de un héroe que encarne los anhelos de poder que el ciudadano común no puede satisfacer. Umberto Eco lo ejemplifica con el mito paradigmático que supone el personaje de Superman. Su origen cósmico y sus poderes sobrehumanos lo convierten en un héroe aparentemente inalcanzable, casi divino. Sin embargo, su doble identidad lo ancla a lo humano: bajo el disfraz del periodista Clark Kent, Superman se muestra como un individuo tímido, torpe, miope y emocionalmente inseguro, enamorado de Lois Lane, que a su vez lo desprecia y solo admira al héroe (1984: 258-259). Esta dualidad narrativa, que permite articular las aventuras con dosis de suspense y teatralidad, tiene también un valor mitopoético profundo. Según Eco, Clark Kent representa al lector medio, aquejado de complejos y menospreciado por sus semejantes, que proyecta en el héroe sus aspiraciones de grandeza. La estructura dual posibilita la identificación plena: cualquier ciudadano corriente puede imaginar que, bajo la apariencia anodina de su vida cotidiana, se esconde un poder extraordinario capaz de redimir años de mediocridad (Eco, 1984: 259).

En este sentido, Superman es el emblema del héroe moderno que, a diferencia del héroe numinoso carlyleano, ya no se define por su vínculo con lo divino, sino por su capacidad de humanizar lo extraordinario y de ofrecer al lector un espejo en el que reconocerse. La vigencia del mito se explica, así, por su adecuación a las necesidades psicológicas y sociales de un público que busca en la fantasía no la perfección trascendente, sino una compensación imaginaria frente a la banalidad y las limitaciones de la vida ordinaria:

El personaje asumirá así lo que podemos llamar «universalidad estética», una especie de coparticipación, una capacidad para hacerse término de referencias, de comportamientos y de sentimientos, pero no asume la universalidad propia del mito, no se convierte en un jeroglífico, en emblema de la realidad sobrenatural (Eco, 1984: 262).

Por ello, Ford sostiene que, en la fantasía contemporánea, la noción de heroicidad ha experimentado un proceso de democratización. La heroicidad ya no se concibe como una cualidad excepcional, reservada a unos pocos elegidos por un designio trascendente, sino como una potencialidad inherente a la condición humana. En otras palabras, el héroe contemporáneo emerge de las circunstancias y puede manifestarse en cualquier persona (Ford, 2025: 75). Esta transformación supone lo que el propio crítico describe como una remitologización casi consciente del modelo heroico de Thomas Carlyle. La calificación de casi consciente no implica que los autores contemporáneos sean plenamente conscientes de estar reconstruyendo un mito, sino que llegan a su concepción de la heroicidad a partir de la necesidad de configurar un tipo de héroe socialmente útil y reconocible. La idea de que cualquiera puede ser un héroe constituye así un mito en sí mismo: no porque sea necesariamente falso, sino porque el concepto mismo de héroe se encuentra ya fuertemente mitificado. De este modo, lo que parece ser una banalización de la heroicidad debe entenderse, en rigor, como una reformulación del mito heroico, que convierte al héroe en una figura a la que cualquiera puede aspirar. En palabras de Franco y Zimbardo, citados por Ford, este desplazamiento tiene además una función performativa: al concebir la heroicidad como una posibilidad accesible, se fomenta la aparición de comportamientos heroicos en la realidad cotidiana. «Si creemos que podemos ser héroes, a veces lo seremos. Si creemos que no podemos serlo, ni siquiera lo intentaremos» (Ford, 2025: 75).

En este marco, Ford distingue entre varios arquetipos heroicos que responden con precisión al gusto de los lectores y jugadores actuales. Entre ellos, destaca el *victim hero* o héroe víctima, en el que el sufrimiento y el victimismo constituyen el motor de su heroicidad (Ford, 2025: 82). A este se añade el *unsung hero* o héroe no reconocido, cuyas acciones carecen de reconocimiento público, lo que resulta paradójico si se tiene en cuenta que, al leer la narración, el propio lector sí le otorga esa visibilidad (Ford, 2025: 91). El crítico analiza también figuras más tradicionales, como el *heavy*

hero o héroe profundo, cuyas hazañas son monumentales, memorables y generalmente públicas (Ford, 2025: 77), o el *preordained hero* o héroe predestinado, cuya grandeza ha sido anticipada mediante una profecía (Ford, 2025: 87).

El abanico de ejemplos que Ford propone es extenso, pero basta con mencionar algunos casos significativos. Un ejemplo paradigmático es Kvothe, protagonista de la trilogía inconclusa *Crónica del asesino de reyes* de Patrick Rothfuss. La primera entrega, *El nombre del viento*, relata cómo Kvothe llega a convertirse en leyenda. Oculto bajo el seudónimo de Kote, regenta una posada en compañía de su discípulo feérico Bast, hasta que un cronista le persuade para narrar su verdadera historia, estructurada en tres días. El relato comienza con su infancia entre los Edena Ruh, una familia itinerante de artistas, donde desarrolla un talento precoz para la música y la narración. Tras recibir las primeras lecciones de magia de Abenthy, Kvothe queda marcado por el asesinato de su troupe a manos de los Chandrian, seres oscuros y legendarios. Forzado a sobrevivir en la miseria para alcanzar su venganza, logra ingresar en la Universidad, donde se forja como héroe.

Lo interesante es que Rothfuss configura en Kvothe una dualidad heroica que responde directamente a las categorías de Ford. En su juventud, Kvothe encarna al héroe no reconocido: salva a Fela de un incendio, derrota a un lagarto gigante y protege al maer Alberon de un intento de asesinato, pero sus hazañas permanecen ocultas o tergiversadas. En su madurez, en cambio, Kvothe se ha transformado en un héroe profundo, cuya fama se extiende por todo el reino, aunque gran parte de las historias sean exageraciones o invenciones suyas. Este juego entre memoria, relato y mito se explicita en uno de los pasajes más célebres de la novela, donde el propio Kvothe enumera los múltiples nombres por los que es conocido:

Me llamo Kvothe, que se pronuncia «cuouz». Los nombres son importantes porque dicen mucho sobre la persona. He tenido más nombres de los que nadie merece.

Los Adem me llaman Maedre. Que, según cómo se pronuncie, puede significar la Llama, el Trueno o el Árbol Partido.

La Llama es obvio para todo el que me haya visto. Tengo el pelo de color rojo intenso. Si hubiera nacido hace un par de siglos, seguramente me habrían quemado por demonio. Lo llevo corto, pero aun así me cuesta dominarlo. Si lo dejo a su antojo, se me pone de punta y parece que me hayan prendido fuego.

El Trueno lo atribuyo a mi potente voz de barítono y a la instrucción teatral que recibía temprana edad.

El Árbol Partido nunca lo he considerado muy importante.

Aunque pensándolo bien, supongo que podríamos considerarlo al menos parcialmente profético.

Mi primer mentor me llamaba E'lir porque yo era listo y lo sabía. Mi primera amante me llamaba Dulator porque le gustaba cómo sonaba. También me han llamado Shadicar,

Dedo de Luz y Seis Cuerdas. Me han llamado Kvothe el Sin Sangre, Kvothe el Arcano y Kvothe el Asesino de Reyes. Todos esos nombres me los he ganado. Los he comprado y he pagado por ellos.

Pero crecí siendo Kvothe. Una vez mi padre me dijo que significaba «saber».

Me han llamado de muchas otras maneras, por supuesto. La mayoría eran nombres burdos, aunque muy pocos eran inmerecidos.

He robado princesas a reyes agónicos. Incendí la ciudad de Trebon. He pasado la noche con Felurian y he despertado vivo y cuerdo. Me expulsaron de la Universidad a una edad a la que a la mayoría todavía no los dejan entrar. He recorrido de noche caminos de los que otros no se atreven a hablar ni siquiera de día. He hablado con dioses, he amado a mujeres y he escrito canciones que hacen llorar a los bardos.

Quizá hayas oído hablar de mí (Rothfuss, 2012: 59).

La novela explora, además, la intertextualidad heroica, pues el joven Kvothe busca emular a Taborlin el Grande, un héroe profundo de su mundo ficticio, lo que crea una cadena de figuras heroicas que transitan de la invisibilidad al reconocimiento.

Otro caso ilustrativo lo ofrece *La espada fulgurante* de Lev Grossman, donde, tras la muerte del rey Arturo —arquetipo de héroe profundo y predestinado—, la narración se centra en Collum, un héroe no reconocido y al mismo tiempo víctima, que junto con Sir Palomides, el caballero sarraceno, Sir Dagonet, el bufón arturiano convertido en caballero por burla, y una peculiar Dama del Lago, emprende la misión de recuperar Excalibur. En esta obra, la heroicidad se descentraliza en cuanto a que pasa de la figura monumental de Arturo, héroe profundo, a personajes marginales y secundarios que, desde su vulnerabilidad y aparente irrelevancia, encarnan formas alternativas de lo heroico.

De este modo, puede observarse que la fantasía contemporánea reelabora los arquetipos heroicos tradicionales a través de una tensión constante entre la herencia mítica de Carlyle, que vinculaba la grandeza del héroe con la excepcionalidad y lo numinoso, y la tendencia actual a democratizar la heroicidad al tornarla accesible, imperfecta y próxima al lector del siglo XXI. Kvothe o Collum no solo se presentan como figuras narrativas, sino como vehículos de identificación: héroes humanizados que, lejos de las figuras inalcanzables del pasado, muestran fragilidades, errores y contradicciones que los hacen reconocibles en un contexto cultural marcado por la desmitificación y la horizontalidad social.

La reconfiguración contemporánea de la heroicidad y, en paralelo, de la fantasía como un género social y a la vez profundamente liberador, abre una paradoja decisiva: aunque la fantasía surge, en principio, en oposición a los valores rectores de la modernidad (racionalismo, fe en el progreso, lógica positivista), con frecuencia termina leyéndose como un vehículo de ideologías normativas y despolitizadas (Clúa, 2017: 68-69). Este debate conduce, casi inevitablemente, a la comparación entre Tolkien

y Martin, ya mencionada como un cambio de énfasis en el tratamiento del género. A J. R. R. Tolkien se le ha reprochado a menudo cierta simplificación moral frente a George R. R. Martin, a quien la crítica presenta como más sofisticado en términos éticos. Como resume Lev Grossman, aun reconociendo la poderosa imaginación de Tolkien, la complejidad moral habría que buscarla en otros autores como en Martin, por ejemplo, donde las guerras, los personajes e incluso las deidades aparecen marcados por la ambigüedad (Young, 2016: 66). Así, *Canción de hielo y fuego* no ofrece un enfrentamiento maniqueo entre elfos bellos y orcos monstruosos, sino la pugna descarnada de hombres y mujeres movidos por el dinero, el poder, el deseo o el amor. Con todo, esta contraposición puede resultar engañosa: aunque Sauron encarne el arquetipo del señor oscuro —como Voldemort en *Harry Potter*—, Tolkien no lo reduce a un antagonista externo dispuesto para que «los buenos» lo derroten, sino que lo utiliza como emblema de la corrupción interior y de la responsabilidad humana ante su propio potencial destructivo. En última instancia, tanto Tolkien como Martin —y buena parte de sus contemporáneos— no presentan un mal simplificado al servicio de aventuras sin matices; emplean, más bien, la fantasía como medio para interrogar la condición humana y dramatizar, desde lo imaginario, la tensión constitutiva entre el bien y el mal (Young, 2016: 69).

Ahora bien, si se pondera la normatividad en la obra de ambos, aflora una sobrerrepresentación de personajes heteronormativos y de raza blanca, algo fatigoso para un público que reclama diversidad y busca quebrar, precisamente, la normatividad social vigente. En este punto conviene distinguir dos operaciones críticas: por un lado, explicar o interpretar las ambigüedades políticas de los textos en su propio horizonte histórico; por otro, analizar las adaptaciones de estas obras en contextos culturales y geográficos distintos, donde el sistema semántico original se resemantiza sin perder sus ambivalencias. Este segundo nivel es especialmente problemático en la cuestión racial, sobre todo en el caso de Tolkien. Sue Kim, que exime expresamente a las novelas, califica las películas de Peter Jackson como vergonzosas en términos de codificación racial (2004: 875). Su argumentación se despliega en dos frentes: por una parte, denuncia que el lenguaje fílmico intensifica oposiciones semánticas ya presentes; por otra, cuestiona el contexto de producción. En el plano intratextual, Kim subraya que, en las cintas, la bondad se correlaciona con la blancura, tanto racial como cromática, y con Europa —en particular Inglaterra y los países escandinavos—, con Occidente y con el Norte; el mal, por el contrario, aparece como negro, salvaje, sureño y oriental (ibídem). Mientras que en Tolkien la oposición luz/oscuridad o blanco/negro puede sostenerse sobre significaciones principalmente simbólicas y teológicas, su traducción audiovisual opera mediante significantes que remiten con fuerza a repertorios contemporáneos de representación cultural y racial. Así, los Haradrim y los Orientales —mercenarios humanos de Sauron procedentes del sur— se muestran en

las películas como otros orientalizados: tez oliva, ropajes exotizados —con énfasis en turbantes—, algunos cabalgan enormes bestias elefantinas; y, sobre todo, carecen de individualidad. En las batallas climáticas de la tercera parte, se diluyen en la masa del ejército oscuro, reducidos a tropa anónima, hasta su derrota por las fuerzas del bien (cf. McLarty, 2006: 185).

Esta línea de crítica se entrecruza con la feminista, que advierte una presencia limitada de personajes femeninos en Tolkien. En los estudios dedicados a ello resulta ineludible la figura de Éowyn y la consiguiente disputa que la acompaña: ella es la guerrera que vence al Rey Brujo de Angmar en los Campos del Pelennor y que, tras la guerra, retorna al ámbito doméstico y abandona las armas. Clúa sistematiza las posiciones encontradas entre quienes leen ese retorno como una domesticación de la mujer guerrera y quienes lo interpretan como empoderamiento, en tanto decisión que emerge de su propia agencia (2017: 88-89). En defensa contextualista, Elizabeth Turello sostiene que no procede censurar a Tolkien por ausencia de mujeres en términos actuales, pues debe juzgarse en función de su tiempo, y dirige, en cambio, una crítica más severa a autoras contemporáneas:

A pesar de que las mujeres comenzaran a unirse a los sindicatos durante la época de Tolkien, por ejemplo, sufrieron un retroceso una vez que terminaron las guerras y los hombres volvieron a trabajar. Si bien Rowling es una mujer que escribe en medio de la tercera ola del feminismo, su misoginia internalizada, evidente en sus novelas, refleja las inevitables contradicciones de los roles de género, a pesar de los avances. Bardugo explora temas complejos pero realistas que las mujeres enfrentan a diario, incluido el abuso sexual, y sin embargo, como reflejo de las mujeres de hoy, sus personajes permanecen atrapados, a pesar de la libertad prometida (2021: 15).⁶

Las cuestiones en torno a la fantasía conducen inevitablemente más allá de su dimensión social hacia su vertiente política y, en particular, hacia el papel renovado que este género desempeña en la sociedad contemporánea. Jacqueline Rose ha señalado que la fantasía no constituye un antagonismo de la realidad social, sino que su propia condición de posibilidad funciona como el «pegamento psíquico» que la mantiene cohesionada (1996: 3). De este modo, la fantasía no se sitúa en los márgenes de lo real, sino que lo atraviesa y lo sostiene. Este potencial explica que en las actualizaciones audiovisuales recientes de sagas canónicas se haya apostado por perspectivas más inclusivas, especialmente en lo que concierne a la representación de etnias y sexualidades. Así, en *Los anillos de poder* (Amazon, 2022-actualidad), adaptación parcial del *Silmarillion*, se ha dado protagonismo a Galadriel, junto a personajes como Disa (Sophia Nomvete) y Arondir (Ismael Cruz Córdova), que constituyen las primeras

⁶ La traducción es mía.

representaciones de una enana y un elfo tolkienianos racializados. En *La casa del dragón* (HBO, 2022-actualidad), por su parte, los miembros de la Casa Velaryon, la segunda en poder tras los Targaryen, son encarnados por actores afrodescendientes (Steve Toussaint, Bethany Antonia, Savannah Steyn, entre otros). Más allá de la adaptación de obras canónicas, se puede apreciar una gran diversidad en series de animación como *Castlevania* (2017-2021), *Big Mouth* (2017-2025), *El príncipe dragón* (2018-actualidad), *La sangre de Zeus* (2020-2025) o *Dragon Age: Absolución* (2022), todas de la productora Netflix.

Esta apertura hacia la diversidad conecta con lo que Ramón Saldívar denomina «fantasía histórica», un marco que exige repensar «la naturaleza de una sociedad justa y el papel de la raza en su construcción» (2011: 574). Según el autor, se trataría de ampliar el planteamiento de Rose hacia lo que llama fantasía del nuevo mundo, vinculada a la narrativa étnica y caracterizada como posmágica, posposmoderna y posracial (Saldívar, 2011: 596). El crítico sostiene que, lejos de ser un artificio gratuito, esta forma de fantasía habilita a escritores de origen étnico a escapar de los corsés de identidades impuestas, al tiempo que actúa como vehículo de reflexión política y social. Aunque Saldívar describe este fenómeno como una innovación, conviene recordar que la convergencia entre fantasía y crítica de la realidad no es inédita: ya en los siglos XIX y XX, la literatura norteamericana incorporó este diálogo y contribuyó a cimentar la actual cultura popular occidental. De hecho, en las últimas décadas se han multiplicado las obras que integran este enfoque. Resultan paradigmáticas *Bruja Akata* (2011) de Nnedi Okorafor, *La quinta estación* (2015) de N. K. Jemisin, la saga *La Quema* (2017-actualidad), *Raybearer* (2020) de Jordan Ifueko, *Reino de almas* (2020) de Rena Barron o *Las Doradas* (2020) de Namina Forna. Lo novedoso, por tanto, no es el género en sí, sino el prisma desde el que se aborda en el siglo XXI: un campo abierto que deja de concebirse como un ámbito cerrado y reservado a iniciados, para convertirse en una herramienta hermenéutica con la que pensar el presente.

En este sentido, Kazuo Ishiguro ejemplifica cómo la fantasía medievalista puede funcionar como espacio de reflexión política. Su novela *El gigante enterrado* (2015), ambientada en una Inglaterra del siglo VI marcada por una niebla que borra la memoria colectiva, retoma convenciones propias de la tradición artúrica y de la escuela de Oxford (Tolkien, Lewis), pero las utiliza para interrogar la violencia étnica y la relación entre memoria histórica y nación. La niebla, resultado de un hechizo de Merlín, alegoriza los mecanismos de olvido que permiten ocultar genocidios y crímenes de guerra, en recuerdo de que, como señala Matthew Eatough, toda nación moderna se funda tanto sobre la memoria compartida como sobre los silencios colectivos. Así, la fantasía iterativa en Ishiguro se convierte en un instrumento para cuestionar el papel de la ficción en la consolidación de ideologías nacionales y en la gestión del trauma (2021: 51).

En paralelo, han surgido corrientes más autoconscientes y experimentales, como el New Weird, caracterizado por la fusión de horror lovecraftiano, el comentario social de raíz kafkiana y una relectura innovadora de los códigos fantásticos. También se observa la reescritura de narrativas convencionales desde la perspectiva de personajes femeninos, no blancos o LGTBIQ+. Como recuerda Jack Zipes en *Buried Treasures: The Power of Political Fairy Tales*, estos relatos «deslumbrantes e insondables inspiran la esperanza de que los deseos y los sueños despiertos puedan hacerse realidad» y, si se los permite, transportan al lector a mundos alternativos donde la justicia social prevalece frente a la tiranía (2023: xi).

Aunque estas formas conviven con una fantasía más conservadora —en palabras de Steph Swainston, plúmbea y reaccionaria al perpetuar visiones medievalistas centradas en héroes masculinos y valores tradicionales (2007)—, la industria editorial ha cambiado lo suficiente como para que sellos de prestigio como Tor u Orbit apuesten explícitamente por la diversidad. Un ejemplo ilustrativo es la promoción de *Gideon la Novena* (2019) de Tamsyn Muir bajo la etiqueta «¡Necrómanas lesbianas exploran un castillo gótico embrujado en el espacio!»⁷, junto con la visibilización de la identidad sexual y de género de sus autores, especialmente en el caso de escritores *queer* y no binarios. Estas decisiones editoriales reflejan tanto la voluntad de cultivar nuevas voces como la sensibilidad hacia un público joven y progresista que entiende la diversidad como un criterio de calidad en la literatura fantástica. La obra de R. F. Kuang cristaliza esta tendencia: *La guerra de la amapola* (2018), inscrita en la *grimdark fantasy*, se inspira en la China de mediados del siglo XX y en la guerra sino-japonesa, mientras que *Babel* (2022) despliega una historia alternativa ambientada en el Oxford decimonónico.

Todas estas obras evidencian que la dimensión política de la fantasía no se reduce a los textos en sí, sino que se amplifica en las comunidades que los rodean: lectores, foros digitales y culturas fan que establecen vínculos afectivos con las obras. En efecto, el desarrollo de comunidades de género en los siglos XX y XXI puede interpretarse como una expansión de los procesos que Siskin observó en relación con la modernidad literaria. En el ámbito anglosajón, la proliferación de revistas *pulp* de ciencia ficción y fantasía, acompañadas de secciones de cartas y fanzines, dio origen a una cultura participativa reconocida incluso por los premios Hugo desde 1995. Muchos autores y artistas comenzaron sus trayectorias en estos espacios de producción *amateur* (Sangster, 2023: 405-406). En este marco, *Juego de tronos* (HBO, 2011-2019) constituye un caso paradigmático. Como advierte Vu, las interpretaciones que reducen la serie a una alegoría de acontecimientos históricos fallan en reconocer el verdadero alcance de su medio, ya que sus efectos ideológicos no son externos, sino que se construyen en la

⁷ La traducción es mía.

interacción con sus propios espectadores (2017: 294). Esta observación conecta con la reformulación de Darko Suvin, para quien la fantasía reacciona contra las experiencias de la vida cotidiana derivadas de la historia socioeconómica y, en esa medida, se inscribe en ellas (2000: 222). La fantasía contemporánea despliega un registro político y social que no puede desligarse de su condición afectiva ni de las comunidades que la sostienen. No se trata únicamente de imaginar mundos alternativos, sino de poner en juego narrativas que dialogan con el presente, visibilizan memorias silenciadas y ensayan modos de convivencia más justos.

Este fenómeno se reproduce hoy en Internet a través de *fanfictions* y comunidades lectoras, especialmente en plataformas como TikTok, que convierten la fantasía en un espacio vivo de relectura y recreación colectiva. Según A. Kiselyova (2021), en la actualidad el público mayoritario de lectores y autores de literatura en línea lo conforman jóvenes de entre 12 y 16 años. No obstante, se trata de un formato de fácil consumo y rápida recepción, lo que explica su creciente popularidad y su potencial de desarrollo tanto en el terreno del *fanfiction* como en otros tipos de literatura digital. Este formato refleja la realidad contemporánea, en la que los individuos dedican cada vez más tiempo a las redes sociales —un promedio de 2,5 horas diarias (Arynkhan, Ibragim y otros, 2024: 34)—.

Con frecuencia, los *fanfics* buscan rellenar los vacíos que las obras originales han dejado abiertos. El ejemplo más notorio es el caso de *Harry Potter*, cuyos aficionados han creado innumerables relatos en torno al grupo de los Merodeadores,⁸ a realidades alternativas en las que Draco Malfoy se enamora de Hermione Granger o a narrativas que exploran una posible relación homosexual entre Sirius Black y Remus Lupin. En muchos casos, el elemento romántico, a menudo en clave LGBTQ+, ocupa un lugar central. Ello obedece, como apuntan Black, Capps y Barnes, a que la fantasía guarda una relación positiva tanto con el juicio moral como con el modal, lo que sugiere una disposición a explorar límites morales y físicos que se fomenta con la lectura de estos géneros y que, a su vez, motiva a los lectores a elegirlos (2017: 11).

Este fenómeno conecta con las comunidades lectoras en TikTok y con el auge de un nuevo subgénero de fantasía: el *romantasy*. Su aparición en la última década trasciende lo meramente literario para situarse en la intersección entre tradición narrativa, dinámicas del mercado editorial y prácticas de lectura digital. Este subgénero, definido por la convergencia entre la narrativa fantástica y la trama romántica, no debe considerarse simplemente una etiqueta clasificatoria, sino un espacio de reconfiguración cultural que transforma la manera en que se produce, circula y se consume la literatura en el presente. Desde una perspectiva literaria, el *romantasy* recupera un

⁸ Véase *All the young dudes* (2017-2018) de MsKingBean89. Rachele Hampton, en un artículo en *Slate*, lo define como *queer*, con conciencia de clase y de 500 000 palabras de largo (2021).

motivo clásico: la centralidad del vínculo amoroso en mundos extraordinarios que se remonta a mitos antiguos y cuentos de hadas, como ilustra el relato de Hades y Perséfone, que ha inspirado reinterpretaciones contemporáneas como *La caricia de la oscuridad* de Scarlett St. Clair (2019) o *Dioses de neón* de Katee Robert (2021).

O'Sullivan advierte que el *romantasy* no constituye en sí mismo una invención reciente, pues la fantasía romántica, el *monster romance* o el romance paranormal ya circulaban con fuerza décadas antes (2024: 24-25). Es preciso matizar las distinciones entre los tres subgéneros, ya que, pese a sus solapamientos, cada modalidad articula relaciones afectivas y erotizadas con la criatura fantástica desde principios narrativos y estéticos distintos. El romance paranormal y el *romantasy* comparten, en efecto, la premisa básica de una relación entre un humano y un ente fantástico antropomorfizado —vampiros, ángeles, hadas y figuras análogas—; sin embargo, el primero suele moderar la explicitud erótica como rasgo central de la trama. Si se contraponen, por ejemplo, la trilogía *Crepúsculo* de Stephenie Meyer (2005-2008) con la saga *Empíreo* de Rebecca Yarros (2023-2025), aparece una diferencia de tono y de cronología erótica: la relación de Bella y Edward, en la serie de Meyer, mantiene un carácter prolongadamente tenso y relativamente contenido hasta *Amanecer* —la cuarta entrega—, mientras que en la serie de Yarros la consumación sexual entre Violet Sorrengail y Xaden Riorson ocurre ya en la mitad del primer volumen, *Alas de sangre*, lo que subraya la centralidad del deseo explícito en muchas obras adscritas al *romantasy*.

Por su parte, el *monster romance* se define, más que por la ausencia o presencia de erotismo, por la naturaleza no antropomórfica del otro erótico: la relación amorosa se establece con criaturas cuya corporalidad rompe de modo deliberado la normativa humanoide. En este subgénero las escenas sexuales pueden ser abundantes y explícitas, pero la diferencia estética reside en la alteridad corporal —cuerpos tentaculares, bestiales o híbridos— que desafían las categorías convencionales de la intimidad humana. Obras recientes lo ilustran con claridad: C. M. Nascosta plantea en *Morning Glory, Milking Farm* (2021) un vínculo romántico y sexual entre una campesina y un minotauro; Katee Robert explora la relación entre un dragón y una mujer en *The Dragon's Bride* (2022); y Ashley Bennet reinterpreta el erotismo *queer* en un contexto anfibio entre un nadador profesional y un kraken en *Leviathan Fitness 2: Tentacles and Triathlon* (2022). Estos ejemplos ponen de manifiesto cómo el *monster romance* desplaza la atención desde la familiaridad antropomórfica hacia la exploración de lo corporalmente otro, lo que produce efectos estéticos y éticos distintos a los del *romantasy* y del *romance paranormal*.

En síntesis, puede afirmarse que la principal diferencia entre estas modalidades radica en dos ejes complementarios: primero, la intensidad y cronología del componente erótico dentro de la diégesis, que tiende a ser más central y temprana en el *romantasy* que en el *romance paranormal*; y segundo, la conformación corporal del otro

erótico, en cuyo caso el *monster romance* se distancia por la no antropomorfización y por la voluntad explícita de desafiar las normas corporales convencionales. Estas distinciones permiten comprender mejor tanto los recursos narrativos que emplea cada subgénero como las expectativas afectivas y estéticas que movilizan en sus diversos públicos. Por tanto, lo novedoso del *romantasy* es, más bien, la consolidación de la denominación y su centralidad en el consumo cultural actual. La recurrencia de tropos reconocibles, como el paso de enemigos a amantes, las relaciones prohibidas o los destinos predestinados, configura un repertorio de expectativas compartidas que favorece lecturas hiperconscientes por parte de comunidades familiarizadas con dichos esquemas narrativos. Moldrem subraya que precisamente en esa capacidad de funcionar como puente entre géneros reside su éxito, al atraer a lectores de romance hacia la fantasía y, simultáneamente, renovar las convenciones de esta última desde una perspectiva afectiva (2024: 2).

Si bien resulta difícil determinar la primera obra de *romantasy*, *War for the Oaks* (1987) de Emma Bull suele considerarse una de las pioneras, al narrar la historia de una cantante de rock atrapada en una guerra entre hadas que desemboca en un romance. Algo similar ocurre con *Beauty: A Retelling of the Story of Beauty and the Beast* (1978), primera novela de Robin McKinley, una reescritura de cuento de hadas centrada en una historia de amor, que se ha convertido en inspiración para numerosas reinterpretaciones posteriores. Con todo, los precursores más influyentes suelen identificarse en autoras de éxito comercial más tardías, como Cassandra Clare con la saga *Instrumentos Mortales* (2007-2014) o Tahereh Mafi con *Destrózame* (2011), quienes escribieron mucho antes de la acuñación del término *romantasy*. La nueva ola está encabezada por autoras como Rebecca Yarros con la trilogía *Empíreo* (2023-2025) y Lauren Roberts con la trilogía *Powerless* (2023-2025). Sin embargo, la serie que consolidó el género como fenómeno global fue *Una corte de rosas y espinas* (2015-2021) de Sarah J. Maas, considerada la principal representante del *romantasy*.

Gracias a estas autoras, el impacto del *romantasy* excede la dimensión textual y se inserta en un ecosistema caracterizado por la mediatización digital de la lectura. Plataformas como TikTok, que se consolidaron durante la pandemia de Covid-19 como espacios de conexión y entretenimiento (Balling & Martens, 2024: 1), han desempeñado un papel decisivo en su popularización. Dentro de comunidades virtuales como BookTok y Bookstagram, el género ha adquirido una enorme visibilidad, impulsado por la figura de los *bookfluencers* —microinfluencers que emplean las redes sociales para compartir recomendaciones y son percibidos por sus seguidores como fuentes fiables (Balling y Martens, 2024: 2)—. La autenticidad atribuida a estas voces ha contribuido a crear vínculos afectivos entre lectores y prescriptores, lo que ha conllevado la transformación de los modos de legitimación literaria: la canonización de una obra ya no depende únicamente de la crítica académica o de los *rankings*

editoriales, sino de su capacidad para generar conversación y apropiaciones culturales en comunidades digitales. Por tanto, el *romantasy* representa una oportunidad estratégica muy valiosa para el mercado editorial, pues su carácter híbrido facilita la captación de públicos diversos y consolida modelos de consumo serializado en torno a sagas y trilogías. Moldrem destaca que este modelo narrativo, en estrecha conexión con dinámicas de *marketing* digital, se convierte en motor de expansión editorial al capitalizar la visibilidad obtenida en redes sociales (2024: 2). En este marco, adquiere especial relevancia la dimensión erótica, codificada en el denominado *factor spice*, cuya popularización en BookTok y Bookstagram ha redefinido las expectativas de los lectores. O'Sullivan advierte que este criterio, asociado a la intensidad emocional y sexual, no solo orienta decisiones de consumo, sino que introduce nuevas jerarquías de valor en el campo literario (2024: 25).

Las implicaciones ideológicas del *romantasy* resultan igualmente significativas. Por un lado, el género ha sido celebrado por otorgar un papel central a protagonistas femeninas activas en tramas épicas, que se configuran como sujetos tanto del deseo como de la acción. Sin embargo, en muchos casos persisten estructuras narrativas jerárquicas o relaciones asimétricas que han suscitado críticas desde perspectivas feministas. Como ya se ha indicado, Black, Capps y Barnes recuerdan que la fantasía mantiene una estrecha relación con lo modal y lo moral, lo que predispone a los lectores a explorar los límites éticos y físicos planteados en la narración; esta predisposición puede derivar tanto en representaciones emancipadoras como en la reiteración de modelos normativos o incluso nocivos para los lectores, en cuanto a que en algunos casos se normalizan dinámicas abusivas en la pareja (2017: 11). A ello se suman las reapropiaciones en clave *queer* que realizan las comunidades de fans, quienes, a través de narrativas alternativas y ficciones derivadas, expanden las posibilidades representativas del género y cuestionan la normatividad de los modelos hegemónicos de género y sexualidad. En definitiva, el *romantasy* debe entenderse no solo como un subgénero emergente de gran éxito comercial, sino como un fenómeno cultural complejo en el que convergen tradición y novedad, deseo y representación, mercado y comunidad. Sus implicaciones abarcan desde la continuidad de motivos literarios arcaicos hasta la redefinición de las prácticas lectoras en entornos digitales, desde la explotación editorial de la economía del deseo hasta el debate crítico sobre la representación de género y sexualidad. Por todo ello, constituye un objeto de estudio privilegiado para comprender las transformaciones actuales de la cultura literaria en la era de la digitalización y la participación comunitaria.

Conclusión: el poder de un anillo, una espada y un libro

El recorrido analítico que hemos trazado a lo largo de este trabajo permite concluir que la fantasía, en sus manifestaciones contemporáneas, constituye un género dinámico y en constante reinvención, cuya vitalidad procede menos de la creación *ex nihilo* que de la capacidad de reconfigurar, combinar e invertir elementos ya existentes. La fantasía no consiste en inventar otro mundo no humano, trascendental, sino en recombinar los rasgos constitutivos de la realidad para producir algo extraño, desconocido y aparentemente nuevo, absolutamente arraigado en la otredad. Esta concepción de la innovación como iteración reconfigurada explica en buena medida tanto la popularidad del género en las últimas décadas como su tránsito desde un espacio marginal o de nicho a un fenómeno de consumo masivo, plenamente inscrito en las industrias culturales globales.

Lejos de limitarse a una genealogía que sitúe a Tolkien como padre de la fantasía y a George R. R. Martin como primer exponente de una fantasía oscura y moralmente ambigua, es necesario entender estas narrativas como parte de un proceso histórico más complejo. Tolkien representa la cristalización de un modelo heroico y mitopoiético que, aunque innovador en su tiempo, se ancla en estructuras consolatorias y en un final eucatóstico que responde a la necesidad afectiva de cierre. Martin, en cambio, reformula este paradigma mediante un desplazamiento hacia lo sombrío, lo inacabado y lo moralmente ambiguo, que se prolonga en la desmitificación de la épica y la representación de un mundo en el que la violencia, la corrupción y la inestabilidad son constitutivas. En este sentido, Joe Abercrombie y otros autores del subgénero consolidan una estética de la crudeza que redefine el horizonte de expectativas de los lectores y rompe con la teleología de lo heroico.

Este giro no elimina, sin embargo, la centralidad de la función consolatoria de la fantasía. Como han demostrado las críticas a Martin y Rothfuss por no concluir sus sagas, la promesa del género radica en la certeza de un desenlace, no necesariamente feliz, sino satisfactorio desde el punto de vista afectivo. Así, un final puede ser agrio o doloroso y aun así cumplir la función de resolución y clausura narrativa. De este modo, la fantasía articula un pacto de lectura en el que la consolación se vincula más a la garantía de un cierre que a la imposición de la felicidad.

El análisis del género debe también considerar su dimensión política y comunitaria. Como evidencian tanto las revistas *pulp* del siglo xx como las actuales plataformas digitales, la fantasía se despliega en un espacio donde texto y comunidad son inseparables. Estas dinámicas se intensifican en el ámbito digital con fenómenos como las comunidades de *fanfiction* y la emergencia de subgéneros híbridos como el *romantasy*. Las plataformas BookTok y Bookstagram han transformado la circulación y recepción de la fantasía, convirtiéndose en espacios donde se promueven lecturas,

se crean tendencias globales y se amplían las fronteras del canon. El *romantasy*, definido como la fusión entre romance y fantasía, ejemplifica esta capacidad del género para reconfigurarse en función de las demandas afectivas de los lectores contemporáneos, especialmente jóvenes. En él se recuperan arquetipos antiguos y se articulan con sensibilidades actuales en torno al deseo, la diversidad racial, las relaciones LGTBIQ+ y las tensiones de poder. Desde pioneras como Emma Bull o Robin McKinley hasta fenómenos masivos como *Una corte de rosas y espinas* de Sarah J. Maas o *Alas de sangre* de Rebecca Yarros, el *romantasy* encarna la proyección de la fantasía hacia nuevas formas de consumo global.

De este modo, la fantasía en el siglo XXI se revela como un género atravesado por múltiples tensiones: tradición y ruptura, innovación y repetición, clausura y apertura, normatividad y subversión, imaginación estética y praxis política. Su fuerza radica precisamente en esta dialéctica, que le permite dialogar con las transformaciones culturales de nuestro tiempo. No se trata únicamente de imaginar mundos alternativos, sino de ensayar en ellos posibilidades críticas de convivencia, de visibilizar memorias silenciadas y de ofrecer espacios de identificación y resistencia.

En suma, desde la consolación ontológica que articula la tradición tolkieniana hasta las reescrituras sombrías del *grimdark*, pasando por la proliferación de comunidades digitales y la irrupción del *romantasy*, la fantasía contemporánea demuestra ser un laboratorio narrativo privilegiado en el que se reconfiguran las relaciones entre estética, afecto y política. Su condición iterativa no limita la innovación, sino que la potencia, y permite que el género siga expandiéndose en nuevas direcciones y se consolide como una de las formas más influyentes de la literatura y la cultura popular actuales.

Bibliografía

- ABRAHAM, Anna (2019): *The Neuroscience of Creativity*, Cambridge: Cambridge University Press.
- AHMED, Sara (2004): *The Cultural Politics of Emotion*, Londres: Routledge.
- ATTEBERY, Brian (1992): *Strategies of Fantasy*, Bloomington: Indiana University Press.
- BALDWICK, Chris (2015): *Oxford Dictionary of Literary Terms*, Nueva York: Oxford University Press.
- BALLING, Gitte y Marianne MARTENS (2024): «BookTok Helped Us Sell It: How TikTok Disrupts Publishing and Fuels the #Romantasy Boom», *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 0, núm. 0, pp. 1-21.
- BANDURA, A. (1999): «Moral Disengagement in the Perpetration of Inhumanities», *Personality and Social Psychology Review*, vol. 3, núm. 3, pp. 193-209.

- (2006): «Towards a psychology of human agency», *Perspectives on Psychological Science*, vol. 1, pp. 164-180.
- BLACK, J. E., S. C. CAPPS y J. L. BARNES (2017): «Fiction, Genre Exposure, and Moral Reality», *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, disponible en línea en <<http://dx.doi.org/10.1037/aca0000116>>.
- BLOOM, Harold (1995): *The Western Canon: The Books and School of the Ages*, Londres: Macmillan.
- BRITISH LIBRARY BOARD (2023): *New Exhibition about Fantasy Opens Today at British Library Exploring Fantasy*, British Library, disponible en línea en <<https://www.bl.uk/about/press/releases/major-new-exhibition-opens-today-exploring-fantasy>>.
- CARRUTHERS, Mary (2008): *The Book of Memory*, Cambridge: Cambridge University Press.
- CASTRO BALBUENA, Antonio (2022): «El héroe crepuscular como arquetipo mítico en la fantasía épica contemporánea. Geralt de Riva, entre la luz y la oscuridad», *Actio nova: revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, vol. 6, pp. 53-82, disponible en línea en <<https://doi.org/10.15366/actionova2022.6.003>>.
- CAWELT, John G. (1976): *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*, Chicago: University of Chicago Press.
- CHEYNE, Ria (2019): *Disability, Literature, Genre: Representation and Affect in Contemporary Fiction*, Liverpool: Liverpool University Press, disponible en línea en <<https://doi.org/10.2307/j.ctvsn3pp7.8>>.
- CLÚA, Isabel (2017): *A lomos de dragones: introducción al estudio de la fantasía*, Ciudad de México: Bonilla Artigas Ediciones.
- CLUTE, John y GRANT, John (eds.) (1997): *The Encyclopedia of Fantasy*, Londres: Orbit, disponible en línea en <<https://sfencyclopedia.wordpress.com/2012/11/25/the-encyclopedia-of-fantasy/>>.
- COHEN, Ralph (1986): «History and Genre», *New Literary History*, vol. 17, núm. 2, pp. 203-218.
- CORNWELL, Neil (1990): *The Literary Fantastic: From Gothic to Postmodernism*, Hertfordshire: Wheatsheaf.
- DEHENNIN, Elsa (1982): «En pro de una tipología de la narración fantástica», *Actas del séptimo Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas: celebrado en Venecia del 25 al 30 de agosto de 1980*, Roma: Bulzoni, pp. 353-362, disponible en línea en <<https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcno345>>.
- DOLEŽEL, Lubomír (1999): *Heterocósmica: Ficción y Mundos Posibles*, Madrid: Arco/Libros.
- DUCHENEAUT, Nicolas, Don Ming-Hui WEN, Nicholas YES y Greg WADLEY (2009): «Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds», *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 1151-1160, disponible en línea en <<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1518701.1518877>>.
- DUDLEY, Edward J. (1997): *The Endless Text: Don Quixote and the Hermeneutics of Romance*, Nueva York: State University of New York Press.

- ECO, Umberto (1984): *Apocalípticos e integrados*, Barcelona: Editorial Lumen.
- FARHAN ALSHARAB, Osama (2019): *The Influence of Postmodernism on the Popularity of Fantasy Literature* [trabajo final de máster], Near East University.
- FERNÁNDEZ, Laura (2024): «El imparable auge de las sagas fantásticas en la literatura», *El País*, disponible en línea en <<https://elpais.com/cultura/2024-01-16/el-imparable-auge-de-las-sagas-fantasticas-en-la-literatura.html>>.
- FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, María (2025): «Una aventura de piratas fantástica: aportaciones de Monkey Island al imaginario popular y la narrativa intermedial», *Fantasia, aventura y sociedad*, José-María Mesa-Villar, Mariano Urraco Solanilla, Mario Ramos Vera y Benoît Filhol (eds.), Madrid: Catarata, pp. 243-258.
- FINKE, R. A., Ward, T. B., y Smith, S. M. (1996): *Creative cognition: Theory, Research, and Applications*, Cambridge: MIT Press.
- FLESCHE, William (2007): *Comeuppance: Costly signaling, altruistic punishment, and other biological components of fiction*, Harvard: Harvard University Press.
- FORD, Dom (2025): *Mythludics: Games and Myth*, Boston: De Gruyter.
- FORTOUL Tapie, Ana (2025): «Descubrirse como ser lilitiano: la transformación de Sergio Mendhoza en lobo en la saga *El libro de los héroes*, de Antonio Malpica», *Fantasia, aventura y sociedad*, José-María Mesa-Villar, Mariano Urraco Solanilla, Mario Ramos Vera y Benoît Filhol (eds.), Madrid: Catarata, pp. 231-242.
- GUTIÉRREZ TRÁPAGA, Daniel (2019): «*Olvidado rey Gudú* y los olvidos metodológicos de las fuentes de la novela de fantasía y la magia en la historia de la literatura española», *Magia, brujería, Inquisición*, Antonio Huertas Morales (ed.), Valencia: Proyecto Parnaseo, pp. 33-46.
- GYGAX, Gary y Dave ARNESON (1974): *Dungeons and Dragons. Single Volume Edition*, Wisconsin: Tactical Study Rules.
- HAMPTON, Rachele (2021): «The Best Harry Potter Novel Isn't Written by J.K. Rowling», *Slate*, disponible en línea en <https://slate.com/culture/2021/11/all-the-young-dudes-harry-potter-fanfic-wolfstar-tiktok.html?utm_medium=socialyutm_campaign=trafficyutm_source=articleyutm_content=copy_link>.
- HARTMANN, T. y P. VORDERER (2010): «It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games», *Journal of Communication*, vol. 60, núm. 1, pp. 94-119.
- HUTCHEON, Linda (2012): *A Theory of Adaptation*, Londres: Routledge.
- IRWIN, William Robert (1976): *The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy*, Chicago: University of Illinois Press.
- JACKSON, Rosemary (1981): *Fantasy: The Literature of Subversion*, Londres: Methuen.
- JAMESON, Fredric (1981): *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*, Ítaca: Cornell University Press.
- (2005): *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, Londres: Verso.
- JIMÉNEZ, Jesús (2025): «Brandon Sanderson y Joe Abercrombie en un “Celsius 232” que

- aspira a ser la edición más popular de su historia», *RTVE*, disponible en línea en <<https://www.rtve.es/noticias/20250714/brandon-sanderson-joe-abercrombie-celsius-232-aspira-a-ser-edicion-mas-popular-su-historia/16646874.shtml>>.
- KIM, Sue (2004): «Beyond Black and White: Race and Postmodernism in *The Lord of the Rings* Films», *MFS Modern Fiction Studies*, vol. 50, núm. 4, pp. 875-907.
- LE GUIN, Ursula K. (2007): «The critics, the monsters, and the fantasists». *The Wordsworth Circle*, vol. 38, núm. 1-2, pp. 83-87, 10.1086/twc24043962.
- LIOI, Anthony (2016): *Nerd Ecology: Defending the World with Unpopular Culture*, Londres: Bloomsbury.
- Longman dictionary of English language and culture* (2005), Londres: Longman.
- LÓPEZ ARIAS, Francisco J. (2019): «Lo medieval, lo carnavalesco y la religión en el juego de rol: *Baldur's Gate e Inquisitor*», *Magia, brujería, Inquisición*, Antonio Huertas Morales (ed.), Valencia: Proyecto Parnaseo, pp. 101-116.
- LOSADA, José Manuel (2025): «Correlatos del imaginario sobrenatural: mito y fantasía», *Fantasia, aventura y sociedad*, José-María Mesa-Villar, Mariano Urraco Solanilla, Mario Ramos Vera y Benoît Filhol(eds.), Madrid: Catarata, pp. 13-28.
- MACKINNON, Donald W. (1970): «Creativity: A Multifaceted Phenomenon», *Creativity*, J. D. Roslansky (ed.), Ámsterdam: North-Holland, pp. 17-32.
- MANUEL CUENCA, Carmen (1986): «Elementos fantásticos en los “viajes” de Juan de Mandeville», *Atlantis*, vol. 8, núm. 1/2, 1986, pp. 21-35. *JSTOR*, disponible en línea en <<http://www.jstor.org/stable/41054533>>.
- MARTIN, George R. R. (1996): *A Game of Thrones*, Londres: Harper Voyager.
- MARTÍN RODRIGO, Inés (2018): «*Olvidado Rey Gudú*, la novela que sacó del vacío a Ana María Matute», *ABC*, disponible en línea en <https://www.abc.es/cultura/libros/abci-olvidado-gudu-novela-saco-vacio-maria-matute-201806242334_noticia.html#>>.
- MCLARTY, Lianne (2006): «Masculinity, Whiteness, and Social Class in *The Lord of the Rings*» *From Hobbits to Hollywood: Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*, Ernest Mathijs y Murray Pomerance (ed.), Ámsterdam: Rodopi, pp. 173-188.
- MENDLESOHN, Farah (2008): *Rhetorics of Fantasy*, Middletown: Wesleyan University Press.
- MOLDREM, Mathilde (2024): *Enmity and Love in Romantasy* [Trabajo de fin de grado], Trondheim, Gjøvik y Ålesund: Norwegian University of Science and Technology.
- MSKINGBEAN89 (2017-2018): *All the Young Dudes*, Archive of Our Own, disponible en línea en <<https://archiveofourown.org/works/10057010>>.
- MUIR, Tamsyn (2019): *Gideon the Ninth*, Tor.
- NIKOLAJEVA, María (1988): *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*, Estocolmo: Almqvist & Wiksell International.
- O'SULLIVAN, Joanne (2024): «True Love Passing Fancy», *Publishers Weekly*, vol. 271, núm. 17, pp. 24-25, disponible en línea en <<https://research.ebsco.com/linkprocessor/plink?id=af7f54fe-e7ea-3f05a992-80a3bb6d5954>>.

- OZIEWICZ, Marek y Daniel HADE (2010): «The Marriage of Heaven and Hell? Philip Pullman, C.S. Lewis, and the Fantasy Tradition», *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, vol. 28, núm. 3, pp. 39-54, disponible en línea en <<https://dc.swosu.edu/mythlore/vol28/iss3/4>>.
- PETERSON, Jon (2012): *Playing at the World*, San Diego: Unreason Press.
- PITARCH, Pau (2008): «Género y fantasía heroica», *Género y cultura popular*, Isabel Clúa (ed.), Cerdanyola: Edicions UAB, pp. 33-64.
- PRATCHETT, Terry (1986): *¿Por qué Gandalf no se casó nunca?*, De Imladris a Oxford, disponible en línea en <<http://finduriel.blogspot.com/2019/06/por-que-gandalf-nunca-se-caso-por-terry.html>>.
- (1996): *Hogfather*, Londres: Victor Gollancz.
- (1998): *La luz fantástica*, Barcelona: Plaza y Janés.
- RABKIN, Eric S. (1979): *Fantastic Worlds: Myths, Tales, and Stories*, Nueva York: Oxford University Press.
- RAMASWAMY, Shobha (2014): «Archetypes in fantasy fiction: A study of J. R. R. Tolkien and J. K. Rowling», *Language in India*, vol. 14, núm. 1, pp. 402-670.
- RAUSCH, Allen (2004): *Gary Gygax Interview-Part 1*, GameSpy, disponible en línea en <<http://pc.gamespy.com/articles/538/538817p1.html>>.
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», *Teorías de lo fantástico* (ed. David Roas), Madrid: Arco Libros, pp. 7-46.
- ROSE, Jacqueline (1998): *States of Fantasy*, Oxford: Clarendon.
- ROTHFUSS, Patrick (2012): *El nombre del viento*, en *Lectulandia*, disponible en línea en <<https://info-biblioteca.mincyt.gob.ve/wp-content/uploads/2025/06/El-nombre-del-viento-Patrick-Rothfuss.pdf>>.
- RUNCO, M. A., y Jaeger, G. J. (2012): «The Standard Definition of Creativity», *Creativity Research Journal*, vol. 24, núm. 1, pp. 92-96.
- RYZHCENKO, Olga (2018): «Problems of definition and classification of fantasy: Western European and Slavonic perspectives», *Actas del ICPSE 2018, SHS Web of Conferences*, núm. 55, pp. 1-8.
- SALDÍVAR, Ramón (2011): «Historical Fantasy, Speculative Realism, and Posttrace Aesthetics in Contemporary American Fiction», *American Literary History*, vol. 23, núm. 3, pp. 574-99.
- SÁNCHEZ ESCALONILLA, Antonio (2009): *Fantasia de aventuras: claves creativas en novela y cine*, Barcelona: Editorial Ariel.
- SÁNCHEZ-MESA MARTÍNEZ, Domingo (2007): «Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital», *Cuadernos de Literatura*, vol. 12, núm. 23, pp. 13-26. disponible en línea en <<http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cualit/article/view/6538/5193>>.
- SANDERS, Julie (2006): *Adaptation and Appropriation*, Londres: Routledge.
- SANGSTER, Matthew (2023): *An Introduction to Fantasy*, Cambridge: Cambridge University Press.

- Santa Biblia (1971): Madrid: Ediciones Paulinas.
- SAPKOWSKI, Andrej (2002): *El último deseo*, Madrid: Bibliópolis.
- SEDLMAYR, Gerold (2014): *Fantastic Body Politics in Joe Abercrombie's The First Law Trilogy*, Jefferson: McFarland.
- SEIGWORTH, Gregory J. y Melissa Gregg (eds.) (2010): *The Affect Theory Reader*, Durham: Duke University Press.
- SELLIER, Philippe (1990): *Le Mythe du Herós*, París: Bordas.
- (1992): «Heroism», *Companion to Literary Myths, Heroes and Archetypes*, Pierre Brunel (ed.), Nueva York: Routledge, pp. 557-565.
- STEIN, M. I. (1953): «Creativity and Culture», *Journal of Psychology*, vol. 36, núm. 2, pp. 311-322.
- STURROCK, Donald (2010): *Storyteller: The Authorized Biography of Roald Dahl*, Nueva York: Simon & Schuster.
- SUVIN, Darko (2000): «Considering the Sense of 'Fantasy' or 'Fantastic Fiction': An Effusion», *Extrapolation*, vol. 41, núm. 3, pp. 209-247.
- SWAINSTON, Steph (2007): «Dangerous Offspring: An Interview with Steph Swainston», *Interview with Jeff VanderMeer, Clarkesworld*, núm. 13, disponible en línea en <https://clarkesworldmagazine.com/swainston_interview/>.
- THAROOR, Ishaan (2015): «How Game of Thrones drew on the Wars of the Roses», *The Guardian*, disponible en línea en <<https://www.theguardian.com/books/2015/may/29/game-of-thrones-war-of-roses-hbo>>.
- TODOROV, Tzvetan (1970): *Introduction à la littérature fantastique*, París: Seuil.
- TOLKIEN, J. R. R. (2009): «Sobre los cuentos de hadas», *Cuentos desde el reino peligroso*, Barcelona: Minotauro, pp. 273-336.
- TROCHA, Bogdan (2013): «The Loneliness of the Greek Hero», *In the Mirror of the Past: Of Fantasy and History*, Bogdan Trocha, Aleksander Rzyman, Tomasz Ratajczak (eds.), Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, pp. 83-104.
- TURELLO, Elizabeth (2021): «Modern-Day Fantasy: The Progressive Role of the Active Female», *Sacred Heart University Scholar*, vol. 4, núm. 1, disponible en línea en <<https://digitalcommons.sacredheart.edu/shusolar/vol4/iss1/3>>.
- UNWIN, Stanley (1960): *The Truth About A Publisher*, Londres: Allen y Unwin.
- VAAGE, M. B. (2013): «Fictional reliefs and reality checks», *Screen*, vol. 54, núm. 2, pp. 218-237.
- (2015): *The Antihero in American Television*, Londres: Routledge.
- VALLS OYARZUN, Eduardo (2017): *Dueños del tiempo y del espanto*, Madrid: Escolar y Mayo.
- VANDERMEER, Jeff (2013): *Wonderbook: The Illustrated Guide to Creating Imaginative Fiction*, Nueva York: Abrams Image.
- VU, Ryan (2017): «Fantasy After Representation. *D&D*, *Game of Thrones*, and Postmodern World-Building», *Extrapolation*, vol. 58, núms. 2-3, pp. 273-301.
- WANG, Yuxi (2017): «Globalization of Chinese Online Literature: Understanding Transnational Reading of Chinese Xuanhuan Novels among English Readers», *Inquiries*

Journal, vol. 9, núm. 12, pp. 1-13, disponible en línea en <<http://www.inquiriesjournal.com/a?id=1716>>.

WARD, T. B., R. A. FINKE y S. M. SMITH (1995): *Creativity and the Mind: Discovering the Genius Within*, Nueva York: Perseus Books.

WILSON, Gwendolyn Willow (2020): *The Bird King*, Londres: Grove.

WOLFE, Gary (2011): *Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature*, Middletown: Wesleyan University Press.

YOUNG, Joseph (2016): «Faces of Evil in Modern Fantasy», *Epiphany: Journal of Transdisciplinary Studies*, vol. 9, núm. 3, pp. 61-78.

ZILLMANN, D. (2000): «Basal Morality in Drama Appreciation», *Moving Images, Culture, and the Mind*, I. Bondebjerg (ed.), Luton: University of Luton, pp. 53-63.

ZILLMANN, D. y CANTOR, J. R. (1977): «Affective Responses to the Emotions of a Protagonist», *Journal of Experimental Social Psychology*, vol. 13, núm. 2, pp. 155-165.

ZIPES, Jack (2023): *Buried Treasures: The Power of Political Fairy Tales*, Princeton: Princeton University Press.

La desautomatización transmedial en los mundos de fantasía contemporáneos

MIGUEL RODRIGO DE HARO
Universidad Complutense de Madrid

Introducción

Los fenómenos artísticos contemporáneos considerados como cultura popular o de masas se ven muchas veces atravesados por exigencias de su público general y de índole económica. Esta no es una cuestión exclusiva de nuestro siglo, pero sí que se desarrolla desde un contexto material y cultural muy particular, como es el caso del uso de la transmedialidad. Sin embargo, sería un error limitarse a hacer una analogía entre la razón de ser de estos fenómenos y su lugar dentro de un mercado cultural, que llevaría a analizarlos como meros objetos de consumo. La mayoría de estas obras, con un gran presupuesto de producción, se construyen con una finalidad estética, que las caracteriza como objetos artísticos. Sus condiciones materiales son parte de su contexto de producción: pueden suponer un límite pero no determinan la construcción de la experiencia estética.¹

Este es el caso de las adaptaciones de mundos de fantasía contemporáneos. Estos mundos ficcionales tienden a implementar lo maravilloso de una manera singular que los caracteriza y que provoca una visión del mundo con unas propiedades muy particulares. Como consecuencia, se generan una serie de expectativas ante el público que conoce la obra que se adapta, gran parte del cual forma parte o es consciente de la comunidad que se forma en torno a la obra, que habla y discute pasionalmente de su mundo y personajes. La adaptación contemporánea suele partir de un contexto donde existe una visión clara de cómo son los mundos de fantasía: se espera una

¹ En este sentido, este artículo se distancia de un estudio de estos fenómenos artísticos como implementación tecnológica subordinada a estos nuevos materiales (Manovich, 2005) o como consecuencia directa del capitalismo, que solo busque ser accesible para su consumo y que requiera un esfuerzo mínimo para su comprensión (Lipovetsky y Serroy, 2013). Estas son cuestiones del material y del contexto que no determina en última instancia la construcción de la obra.

coherencia sólida a partir de la imitación de las obras originales, a pesar de las limitaciones evidentes que supone a este respecto un cambio de lenguaje.

En este artículo se tratan los problemas de estas dinámicas y los caminos creativos que toman los autores para poder mantener una singularidad estética a través de un efecto desautomatizador que nace del diálogo con la obra que se adapta. Se parte de la hipótesis de que la fidelidad en el proceso de adaptar una obra de fantasía es una base sobre la que trabajar para desarrollar procedimientos inesperados y con un gran potencial estético. Para comprobar esta hipótesis, se plantean dos objetivos: desarrollar el concepto de desautomatización transmedial y analizar su modo de implementación en series de televisión contemporánea a través del ejemplo de *La casa del dragón*. Con estos objetivos, el artículo se divide en tres partes: la primera estará centrada en desarrollar un marco teórico sobre la transmedialidad y el lugar de la adaptación en ella; la segunda profundizará en el concepto de desautomatización transmedial mediante la combinación entre el marco teórico desarrollado en la primera parte y una interpretación actualizada de la teoría de la desautomatización de origen formalista, con el objetivo de desarrollar la metodología específica que se utilizará en los análisis de las adaptaciones; en la tercera parte se analizará un fenómeno muy singular de *La casa del dragón* (Condal y Martín, 2022): la adaptación y subversión del personaje de Viserys. Esto permitirá exponer con claridad el funcionamiento de la desautomatización transmedial en un contexto donde se presta especial atención a los cambios introducidos por la presunta intención de mantenerse fidedigna a la estética y al mundo ficcional de la obra original que adapta.

La transmedialidad ante el fenómeno artístico: tensiones entre la presión del mercado, la finalidad estética y el concepto de adaptación

El concepto de transmedialidad nace del estudio de un contexto claramente interferido por la búsqueda de la rentabilidad económica de grandes empresas a través de mundos ficcionales conocidos (Jenkins, 2003, 2006). La génesis de su estudio académico responde a la expansión a otros medios de narrativas culturalmente asentadas, que en su momento se entendieron con base en la teoría de la ficción de autores como Doležel (1999), dando lugar a un enfoque en los mundos narrativos o ficcionales en el contexto de los nuevos medios digitales.² No obstante, la base desarrollada esencialmente por Jenkins tiene una serie de implicaciones teóricas que fortalecen un acercamiento considerablemente limitado en lo que se refiere a la finalidad artística

² Véanse, por ejemplo, los trabajos de Pérez Latorre (2012) o Ryan (2004).

de estos fenómenos.³ Esta cuestión, si bien no sin razones, se ha mantenido como una perspectiva poco explorada en los estudios sobre la transmedialidad, especialmente en el estudio de la cultura de masas o con una gran producción.

En primer lugar, se han de considerar las limitaciones de las teorías originales sobre la transmedialidad con respecto al concepto de adaptación. No son pocos los estudios recientes que han señalado la importancia central de las adaptaciones para comprender este tipo de relaciones entre medios (Baetens, 2016; Rosendo Sánchez y Sánchez-Mesa, 2019; Ryan, 2016; Sánchez-Mesa et al., 2016; Sánchez-Mesa y Baetens, 2017; Scolari 2013), ya que la oposición cerrada entre transmedialidad y adaptación nos limita enormemente a la hora de comprender cómo funcionan estos fenómenos, que interfieren de forma directa en el tipo de percepción sobre estos mundos ficcionales. Sin embargo, esto no quiere decir que no se haya de destacar la diferencia entre los conceptos para no encerrar los procesos transmediales en una construcción de relación directa y automática entre la obra adaptada y la obra a adaptar. La transmedialización establece una relación entre los medios que «es más compleja y más multilateral que la que se da específicamente en la adaptación» (Rosendo Sánchez y Sánchez-Mesa, 2019: 346). En este sentido, la teoría sobre la transmedialidad exige una ampliación de los enfoques tradicionales centrados en el análisis de variantes e invariantes propios de una parte de la literatura comparada. Las obras de fantasía contemporánea se insertan en un sistema social y artístico complejo con tensiones evidentes entre sus partes. Una adaptación de una obra literaria o videolúdica puede dar lugar a un análisis que se beneficie de los elementos contextuales para comprender tanto los procesos de adaptación como la creación de nuevas conexiones en su construcción artística. Esto supone en sí mismo un tipo de procedimiento: la forma en la que se subvierten unas expectativas en relación con la adaptación y a las presiones comerciales y de público.

Esto lleva a una segunda cuestión esencial de los estudios sobre la transmedialidad, que es la relación de la obra con la publicidad y las expectativas económicas de la producción. Muchos estudios toman esta perspectiva dando lugar a un enfoque problemático desde el análisis de la estética, ya que las obras se entienden como productos, los receptores como consumidores y los mundos ficcionales como «marcas». En estos enfoques, la figura del consumidor toma un papel central que define el modo de construcción de la obra y su expansión, a la vez que limita o guía sus posibilidades creativas (Feiereisen y otros, 2021; Fernández Castrillo, 2014; Martin-Guart y otros, 2024). El problema, muy extendido implícitamente en la mayoría de los estudios sobre transmedialidad, es la base teórica problemática sobre la que se sustentan el

³ Si bien no fue el único en desarrollar una teoría sobre los fenómenos transmediales, Jenkins es considerado como pionero de este campo y, a pesar de los avances que se van a considerar a continuación, se mantiene como uno de los principales puntos de referencia en muchos estudios.

concepto de consumidor. Es cierto que la génesis de muchas adaptaciones y fenómenos transmediales se encuentra en el menor riesgo que suponen comercialmente, así como por tener un mayor potencial de atraer público ya consolidado (Aarseth, 2006: 206); pero esto no determina la finalidad de los creadores, más influida por la construcción de la experiencia estética y su lugar evolutivo (Tyniánov, 1992, 2018).

La cuestión del mercado y los consumidores encuentra un fructífero antecedente metodológico en la teoría formalista. Mientras que autores como Adorno (2002) tomaron una postura crítica ante el ascenso de la cultura de masas, los formalistas vieron en ella un objeto de estudio para comprobar y refinar sus teorías, componiendo parte esencial del análisis en sus obras principales (Eichenbaum, 1992; Shklovski, 2021).⁴ Llegaron a ver el «mercado literario» que surgió en los años veinte como un ejemplo puro de la evolución literaria de su época (Lvoff, 2016: 83). Desde un punto de vista epistemológico, los estudios sobre la cultura de masas fueron de gran utilidad en la comprobación de sus teorías, puesto que la automatización es una parte esencial de estos fenómenos literarios, que repiten estructuras y crean convenciones con una rapidez inaudita. Esto, lejos de debilitar sus posturas, les permitió profundizar en esta dicotomía esencial de la obra artística. De la misma manera, el proceso de creación actual permite problematizar la teoría de la desautomatización con los procedimientos transmediales que dependen enormemente de elementos conocidos y con una referencia clara, lo que crea dinámicas muy particulares a partir de la repetición (Wolf, 2022: 222-223). Comprender parte de estas dinámicas es el objetivo de este artículo, para lo cual es necesario identificar cómo se consigue potenciar la estética de la obra a través de una construcción que gira en torno a elementos de rápida automatización.

La desautomatización transmedial

La desautomatización transmedial es una herramienta metodológica que permite identificar la singularidad estética de las dinámicas propias de la transmedialidad. Entendiendo la desautomatización como concepto central del formalismo ruso (Sanmartín Ortí, 2006) que no se cierra en los límites inmanentes de la obra, sino que se expande al ámbito de lo extraliterario (Berlina, 2020: 49) y de lo evolutivo (Rodrigo de Haro, 2024a: 389) como parte esencial de su proceder metodológico. Esta visión amplia de la desautomatización es necesaria para la identificación de la singularidad

⁴ Como analiza Lvoff (2016: 75-76), esto no quiere decir que no existan similitudes entre las posturas de los autores de la escuela de Fráncfort y la postura de los formalistas, especialmente en las similitudes entre la automatización y la visión crítica ante la homogeneización cultural de la industria. No obstante, a pesar de compartir posturas críticas, los formalistas reconocieron el valor de muchos de estos fenómenos para la evolución artística.

estética por su naturaleza cambiante, siendo la transmedialidad un claro ejemplo de ello por la combinación de una construcción compleja que choca, desde una perspectiva evolutiva, tanto con el mundo ficcional que adapta como con el medio concreto en el que se encuentra; y que choca, desde una perspectiva extraartística, con un público variado y con un conocimiento potencialmente exhaustivo del material del que parte, así como con la presión económica que ya se ha mencionado, considerando la complejidad de la producción de gran parte de las obras destinadas a un público masivo.

La desautomatización es el efecto estético que cambia el modo de percepción del reconocimiento a la visión. El caso concreto de la desautomatización transmedial trataría del momento en la experiencia estética donde esta percepción agudizada del objeto se consigue mediante procedimientos contruados a partir de las conexiones transmediales de la obra. Por ello, es necesario tener en cuenta las tres perspectivas mencionadas, ya que estas conexiones dependen tanto de la cuestión del público como del tipo de percepción que se construye en el resto de los medios donde se manifiesta el mundo ficcional. Se tiene aquí en consideración la perspectiva desarrollada por Tosca y Klastруп (2019), donde la transmedialidad no se limita a la relación entre medios, sino que se expande al día a día del receptor. El público inserta estos mundos ficcionales en su vida: comenta e interpreta sus significados en redes sociales, discute y habla sobre ello en ambientes cotidianos y, en definitiva, provoca un proceso de apropiación de la obra que cambia la perspectiva que se pudiese tener sobre el mismo desde un punto de vista puramente inmanente.

Los mundos de fantasía son un objeto de estudio problemático por la relevancia central que existe en la construcción de su mundo ficcional.⁵ Una adaptación u otros fenómenos transmediales se ven limitados tanto por una apropiación del público de la obra original como por la construcción de esta, sujeta a propósitos narrativos particulares y a veces difícilmente aplicables a otro medio. En un sentido publicitario, *La casa del dragón* (Condal y Martin, 2022) remarca su intención de mantenerse fiel a la obra original, incluso a través de la implicación del autor de la novela que adapta, George R. R. Martin. Aquí se ha de comprender que la fidelidad al mundo fantástico no es por sí misma ni negativa ni positiva estéticamente, ya que la adaptación puede depender del potencial estético de la obra original en tanto que desarrolla en sí misma una serie de procedimientos desautomatizadores que puede tener su equivalente en

⁵ No se plantea aquí como una cuestión relevante la taxonomía sobre lo fantástico (Roas, 2001; Todorov, 1980), sino que se sigue la postura de Clúa (2017), que entiende la fantasía en un sentido amplio donde lo imposible se inserta de maneras muy variadas en los mundos ficcionales. Si bien la combinación entre la transmedialidad y el concepto clásico de lo fantástico puede ser de interés en casos concretos (Baetens y Sánchez-Mesa, 2020; Rosendo, 2015), no ocurre así en el ejemplo que se va a analizar, donde la singularidad estética no se encuentra en la tensión entre lo posible y lo imposible.

otro medio. No obstante, es necesario centrarse en los elementos que se encuentran en tensión. La desautomatización transmedial aumenta el potencial estético de la obra porque obstaculiza o cambia la visión planteada en la obra original subvirtiendo las correlaciones internas de la construcción y creando nuevas singularidades en su sistema.

Lejos de que esto dé lugar a una incompatibilidad metodológica, se plantea un contexto de gran interés en la aplicación de la desautomatización transmedial si se sigue la teoría sobre «la disimilitud de lo similar» que desarrolla Shklovski (1975) en su etapa postformalista. La desautomatización transmedial adquiere un mayor potencial estético en los casos donde toma un papel disruptivo inesperado. Si se parte de la base contraria, encontrar lo símil en lo disimilar, se pierde el contraste que potencia la percepción estética de la obra o, en todo caso, surge un contraste distinto al existente en las obras de fantasía contemporáneas.⁶

El enfoque que se va a tomar se centra en la construcción de los personajes, ya que estos forman parte de la percepción del mundo transmedial al igual que las historias y otros elementos ficcionales (Klastrup y Tosca, 2004). Estos pueden ser el centro de las narrativas transmediales (Rosendo, 2016), como es el caso del ejemplo que se va a analizar. La obra de Martin presenta un mundo fantástico de carácter enciclopédico (García Linares, 2022: 197-198), donde la relevancia de los personajes es mucho más dispersa que en otro tipo de obras de fantasía, puesto que prima la variedad. Por ello, la desautomatización transmedial se aplica en dinámicas muy específicas, pero que dan como resultado un procedimiento común a muchas otras adaptaciones a partir de la introducción de una nueva visión estética dada a través de personajes secundarios.

La casa del dragón y las dinámicas del mundo fantástico

El mundo de *Canción de hielo y fuego* se construye bajo unas dinámicas considerablemente distintas a las convenciones narrativas de la alta fantasía en cuanto al modo en el que la perspectiva modifica la exposición de su mundo, especialmente en una de sus últimas obras, *Fuego y sangre* (Martin, 2022). Tanto en los cinco volúmenes de la saga principal como en esta última obra se desarrollan puntos de vista diversos y en constante cambio, que obstaculizan la comprensión de la naturaleza de su mundo y los planes e intenciones de sus personajes no focalizados. Estos procedimientos de

⁶ Siguiendo las aportaciones del Shklovski postformalista, se podría identificar también el «asombro transmedial», como un tipo de efecto desautomatizador de carácter extraordinario que no solo consigue agudizar la percepción, sino que además aporta una visión distinta del mundo (Rodrigo de Haro, 2024b: 144). Sin embargo, profundizar en ello requeriría su propio estudio, así como identificar un tipo de efecto que, por su propia definición, no es tan frecuente dentro de la evolución artística.

obstaculización son comunes en muchas construcciones narrativas (Shklovski, 1992), pero la obra de Martin es particular por su objeto de visión estética, no únicamente centrado en la psicología de los personajes en sí, sino también en el choque de estos con las dinámicas de la realidad de su mundo ficcional.⁷ Esta cuestión es semejante a la inmersión temporal que analiza Ryan, que se puede entender como un modo agudizado de la percepción de la evolución narrativa de los sucesos del mundo ficcional (2015: 99).

En definitiva, el interés se encuentra en las dinámicas del mundo y las razones de sus cambios, teniendo en cuenta que los personajes son uno de sus elementos más relevantes. En *Fuego y sangre* esto se evidencia aún más, ya que se construye con la forma de un libro de historia, escrito por un «maestre» o académico ficcional situado en la ciudad de Antigua y que basa la historia en recopilaciones de otros historiadores. La obstaculización aquí es mayor con relación al mundo ficcional, precisamente porque estas dinámicas en torno a la percepción o inmersión temporal se vuelven más relevantes como objeto de visión.

Una de las partes principales de *Fuego y sangre* es «La danza de dragones», evento que adapta *La casa del dragón* y que cuenta el comienzo de la decadencia de la casa Targaryen por una guerra civil dada por la legitimidad de la sucesión. Esta guerra por el trono entre dos hijos de Viserys, el rey anterior, daría lugar a la muerte de la mayoría de los dragones, que funcionaban como elemento de fuerza de la casa Targaryen. En las dinámicas de su mundo ficcional, los sucesos de esta parte de la historia son de gran relevancia y dan sentido a lo que acontecería en la saga principal y en los siglos que transcurre entre estos y *Fuego y sangre*.

La casa del dragón se sitúa en un lugar especialmente complicado como adaptación por su relación problemática con el público. El tipo de visión estética planteado en el mundo de *Canción de hielo y fuego* da lugar a un pronunciado enfoque de su público en la complejidad de relaciones múltiples de un número muy elevado de personajes y las consecuencias e influencias que tienen unos sobre otros. Esta última adaptación de la obra de Martin se encuentra ante un público especialmente escéptico por las últimas temporadas de *Juego de tronos* (Benioff y Weiss, 2011), fenómeno televisivo sin parangón cuyo final se distanció considerablemente del tipo de procedimientos mencionados que dan una importancia central a su mundo.

⁷ Aquí no se hace referencia únicamente a una perspectiva política, tan analizada en la obra de Martin y sus adaptaciones (Copmans, 2024), sino a la complejidad de un mundo ficcional donde esta choca con otros elementos igualmente relevantes para la realidad de los personajes. Sería un error entender este mundo de fantasía bajo la perspectiva de una ideología política concreta, en el sentido en el que se plantean colisiones tensas entre ellas sin que una se imponga de forma ideal ante la otra. Esto no quiere decir que sea políticamente neutra, sino que el objeto de visión no debe confundirse con un mensaje explícito que se aleja de la finalidad estética de la obra, que se sirve de la inserción de estos elementos para sorprender al lector y mostrarle un mundo más complejo (Tarragó Mussons, 2023).

Ante esta hostilidad inicial, *La casa del dragón* plantea una primera temporada mucho más cercana a los procedimientos del libro, puesto que profundiza en la relación de poder entre las distintas casas, los conflictos y la psicología de los personajes de la casa Targaryen, o la importancia de la geografía de su mundo y la distancia entre los distintos lugares, que influye significativamente en las relaciones personales y políticas. La primera temporada se centra en el desencadenante de «La danza de dragones», que tiene su génesis en el tipo de dinámicas que se dieron durante el reinado anterior. Para ello, se adaptan de forma semejante al libro casi todos los sucesos que se dan con anterioridad a la guerra.⁸

No obstante, existe una ruptura en la construcción de uno de los personajes principales de esta parte de la historia: el rey Viserys. En *Fuego y sangre*, Viserys contrasta con el anterior rey, Jaehaerys, al ser un líder mucho menos apto y racional. Jaehaerys lleva a cabo el reinado más largo de la casa Targaryen, desde su adolescencia marcada por la resolución de los problemas creados por sus antecesores, hasta su vejez después de un largo liderazgo próspero, donde se han conseguido resolver casi todas las tensiones políticas de forma diplomática. A Viserys esta prosperidad se le es dada, la ve como un orden natural de su mundo. Es incapaz de destacar en nada durante su reinado, y se dedica esencialmente a disfrutar de las comodidades de su posición.

Es un personaje maleable, que desencadena la guerra por su falta de iniciativa y determinación. Nombra a su hija heredera, lo que rompe con un tipo de ley sálica que impedía a las mujeres ascender al trono, razón por la que él mismo llegó a ser el heredero. Desde la perspectiva del narrador del libro, se remarcan constantemente los elementos que darían lugar a la guerra y que Viserys se negaba a afrontar, si bien si se mantuvo siempre fiel a su palabra en el tema de la sucesión, si bien esto se da desde la impotencia propia del personaje. El punto álgido de esto se da en el juicio por la sucesión del señorío de Marcaderiva, que legalmente debía de ser para los hijos de Rhaenyra, su heredera, pero que parte de la casa Velaryon considera ilegítimo, puesto que defienden que son bastardos sin derecho a la sucesión. Lejos de tratarse de un momento de valentía en defensa de su hija, el juicio se describe desde la impotencia de reinar del personaje:

Viserys estaba sumamente gordo y congestionado, y apenas le quedaban ya fuerzas para subir por los peldaños del Trono de Hierro. Tras escucharlos en absoluto silencio, ordenó que les arrancasen la lengua a todos. «Os lo advertí —declaró mientras se los llevaban a rastras—. No quiero volver a oír esos embustes».

⁸ Desde un enfoque transmedial, incluso esto es interesante por la construcción obstaculizada de la historia que se hace en el libro, ya que sus fuentes se contradicen constantemente y dejan muchas cuestiones como algo indeterminado. Esto crea suspense y un mayor potencial estético en la serie, por el hecho de que existe un tipo de focalización más neutra y menos ambigua que permite comprender con claridad estos sucesos.

Pero al descender, su alteza dio un traspié y, al tratar de enderezarse, se rebanó la mano izquierda hasta el hueso con una hoja de espada que sobresalía del trono (Martin, 2022: 476).

Este suceso desencadena un rápido deterioro de su salud que le llevaría a una muerte prematura y, por lo tanto, daría comienzo a la guerra entre los bandos de Rhaenyra y Aegon. En la serie este suceso se adapta en el octavo episodio, «El señor de las mareas», pero está precedido de una evolución muy distinta en cuanto a la salud y la personalidad de Viserys. Mientras que en el libro la herida del trono es repentina, en la serie ocurre desde los primeros episodios, lo que da lugar a una progresiva decadencia hasta el capítulo octavo. La muerte de Viserys se anticipa constantemente, y en el final del cuarto capítulo y al principio del quinto —donde ocurre un salto temporal y se cambian las actrices principales— se da a entender que el personaje ya habría muerto.⁹ Sin embargo, se mantiene con vida casi toda la temporada con un progresivo deterioro de su salud. Esto genera unas expectativas que lo acercaría a la construcción del libro: una decadencia que simboliza la propia podredumbre de su casa y el anticipo de la guerra, ante lo cual el personaje solo sería capaz de contemplar con impotencia. «¡Poned fin a estas luchas intestinas! ¡Es agotador! Somos familia. Ahora disculpaos de buena fe unos con otros», dice un Viserys agotado en el séptimo episodio, antes de que Alicent ataque físicamente a Rhaenyra sin mayor repercusión.

En el octavo episodio se construye un choque perceptivo potenciado por la desautomatización transmedial a través de la ruptura con esta forma de entender el personaje. Viserys es casi incapaz de estar consciente, tiene la mitad de la cara en descomposición, ha perdido un ojo y apenas puede pensar por sí mismo sobre su reino. Con este nuevo contexto, el juicio por la sucesión de Marcaderiva, que movería el tablero político ante la previsible guerra, se da entre Rhaenyra y Vaemond Velaryon, este último en representación de su casa y con el apoyo de los partidarios de Aegon, quienes a su vez harían de jueces. Por su parte, Rhaenyra no contaría con ningún apoyo relevante y actuaría en representación de su hijo como legítimo heredero a señor de Marcaderiva.

Los autores de la serie consiguen así preparar un momento idóneo para hacer perceptible la disimilitud de lo similar: Viserys se presenta de forma inesperada en el juicio, como muestra de fuerza y determinación para apoyar a su hija.¹⁰ Durante todo

⁹ La escena final del episodio anterior muestra a Viserys derrumbándose tras la boda de Rhaenyra, mientras que el episodio siguiente empieza con ella de parto y siguiendo las órdenes de la reina Alicent, sin mencionar en ningún momento al rey hasta que aparece en escena, en peor estado, pero con vida.

¹⁰ La escena del juicio, con la entrada de Viserys y su lento recorrido hacia el trono, es un momento crucial del episodio, donde se produce este choque perceptivo entre la adaptación y la obra original. Es el único momento donde suena de forma clara y reconocible el tema del Protector del reino, con los motivos de «La llegada del rey» que aparecían en *Juego de tronos*, para enaltecer al personaje como digno gobernante con una fotografía que engrandece su figura, al presentarla sobre las miradas respetuosas de los súbditos de la sala del trono.

el episodio hace el esfuerzo de reconciliar a su familia hasta conseguir que ambos bandos se comprometan y legitimen la sucesión de su hija. La percepción de la visión estética del personaje de Viserys se consigue, en gran medida, por las colisiones transmediales entre las dos versiones del personaje. Es un tipo de procedimiento que potencia el efecto desautomatizador al hacer perceptible el cambio mediante una doble relación entre la construcción narrativa interna y la visión estática del Viserys del libro de Martin. Esta visión está presente en la serie, pero de un modo evidente que sirve como obstáculo ante la percepción singular que busca.

Esta colisión transmedial en el octavo episodio se presenta en tres escenas: la ya mencionada entrada a la sala del trono, la cena donde se reúne toda la familia Targaryen y la muerte de Viserys en su lecho. La primera muestra un choque perceptivo ante la misma esencia del personaje, la segunda lo desarrolla ante la trascendencia de su actitud en relación con el devenir de su casa y la tercera concluye con el cambio de la motivación del personaje, por lo que traspasa los elementos de su caracterización en el libro para darle un lugar dentro de la transmisión del «sueño de Aegon», uno de los elementos centrales en la lucha contra Los Otros que vertebra la mayor parte de *Canción de hielo y fuego*.

Dentro de la construcción de la propia serie, se consigue crear una singularidad estética a través del contraste, que construye un efecto de «sublime heroico» (Haimson Lushkov, 2023: 179) que caracteriza a la saga principal y que consiste en la subversión de la figura heroica que nace del patetismo del personaje, que en este caso está presente en Viserys y se utiliza para ensalzar la valentía de estas últimas acciones cuyo agotamiento le acabaría llevando a la muerte en el final del episodio. Aquí, la desautomatización transmedial potencia estéticamente el episodio. Precisamente porque rompe con la construcción original, la adaptación consigue desarrollar una visión propia mediante procedimientos que utiliza constantemente la obra de Martin.

El personaje de Viserys no es un caso aislado, sino que ejemplifica un tipo de construcción que la serie desarrolla en momentos singulares de gran trascendencia en el devenir de los acontecimientos. Ocurre así en el último episodio de la primera temporada con la muerte de Lucerys por culpa de Aemond que, mientras que en el libro es un momento incierto donde se dan varias versiones posibles, en la serie se opta por una para desarrollar la psicología de los personajes de una manera concreta con una versión cierta (Castro Balbuena, 2024: 569). También ocurre en el cuarto episodio de la segunda temporada, en la «Batalla de Reposo del Grajo», cuando se descubre que Aegon y Aemond no tendieron una trampa juntos para atraer a los aliados de Rhaenryra, sino que fue Aegon quien se presentó sin avisar y dio una oportunidad a Aemond para traicionarle y quemarlo él mismo con su dragón. No se trata simplemente de hacer cambios en los acontecimientos o elegir una versión ante otra para adaptarlo al nuevo formato televisivo, sino de aprovechar las ambigüedades y las contradicciones para

desarrollar el principio de lo disimilar de lo símil para ejercer un choque perceptivo a través del contraste de perspectivas. Se desarrolla una mayor perceptibilidad o palpabilidad de los personajes porque son contradictorios o remueven las conexiones originales que se plantean en el mundo de *Canción de hielo y fuego*, lo que obliga al receptor a desautomatizar su comprensión de estos para entenderlos en un nuevo contexto.

Conclusiones y futuras investigaciones

En el contexto actual de apropiación por parte de los receptores de los mundos fantásticos, acentuado por su análisis y discusión en internet a través de distintas redes sociales, la desautomatización transmedial permite identificar aquellos procedimientos que singularmente construyen una ruptura inesperada en el proceso de adaptación. Como se ha visto, el concepto permite profundizar en un enfoque poco desarrollado desde los estudios sobre la transmedialidad: la forma en la que esta se utiliza para agudizar la percepción de la obra, mediante un aumento del potencial estético en aquellos que conocen el mundo ficcional que se está adaptando. Esto da lugar a un desligamiento de las cuestiones económicas y comerciales para entenderlas como parte de la génesis del material, sin que ello determine necesariamente la construcción en sí. En definitiva, la desautomatización transmedial permite centrarse en la finalidad estética de la obra, en vez de una simple descripción de sus mecanismos y contexto.

Como objeto de estudio, los mundos de fantasía ejemplifican con claridad esta cuestión al acentuar su interés en su mundo ficcional con unas características concretas que lo hacen singular y dificultan el proceso de adaptación. Sin embargo, esta negación del cambio y una visión de los mundos fantásticos como algo estático permiten precisamente que la desautomatización transmedial aumente su potencial estético, porque resulta inesperada.¹¹ *La casa del dragón* se construye sobre la máxima de lo disimilar de lo símil, que permite un choque perceptivo al romper con las dinámicas de la obra que se está adaptando. El caso del personaje de Viserys es especialmente interesante porque se desarrolla a través de ocho episodios con una construcción propia que se puede analizar desde una perspectiva puramente inmanente de la obra, pero que se potencia enormemente gracias a la desautomatización transmedial y las expectativas creadas por el libro.

Este fenómeno se encuentra también en otras series recientes, como *The Last of Us* (Craig y Druckmann, 2023) con su asimétrica adaptación del personaje de Bill en lo

¹¹ Estático en el sentido de que lo puede ver un público que automatiza las obras originales mediante su disección estructural, cuestión que, ciertamente, no se corresponde con la realidad de la experiencia estética, que desarrolla una serie de cambios perceptivos que convierten estos mundos en algo enormemente dinámico.

que, por lo demás, se puede ver una imitación casi exacta del videojuego, o como *Fallout* (Wagner y Robertson-Dworet, 2024), que avanza la historia de los videojuegos cambiando —o simplemente desvelando— la razón de ser de la guerra nuclear y los refugios. No depende tanto del medio que se esté adaptando, como de un contexto actual en el que se puede identificar una tensión entre las presiones por mantener una visión estética semejante a la obra original o a las propiedades conocidas de su mundo ficcional y la propia finalidad artística de la nueva obra, con su búsqueda de una percepción singular.

Me he limitado en este trabajo a desarrollar un tipo de desautomatización transmedial centrada en la adaptación con pretensiones de fidelidad hacia la obra original. No obstante, existen otros tipos de desautomatización transmedial que se dan en fenómenos con una relación entre medios diferentes, que no están necesariamente ligados a una obra concreta, sino que ofrecen nuevas historias y procedimientos a partir de un mundo ficcional. Futuras investigaciones podrán profundizar en estos tipos de desautomatización mediante la búsqueda de la singularidad estética que existe en la obra con relación a las manifestaciones construidas en otros medios. Además, esto no se encuentra limitado a un círculo cerrado de medios dirigidos por grandes empresas, sino que se puede expandir a los usos que su público hace de estos elementos en su vida cotidiana, dándole a veces nuevos significados y desarrollando perspectivas inéditas.

Bibliografía

- AARSETH, Espen (2006): «The Culture and Business of Cross-Media Productions», *Popular Communication*, vol. 4, núm. 3, pp. 203-211, disponible en línea en <https://doi.org/10.1207/s15405710pc0403_4>.
- ADORNO, Theodor W. (2002): *Aesthetic Theory*, Robert Hullot-Kentor (trad.), Londres: Continuum.
- BAETENS, Jan (2016): «Between adaptation, intermediality and cultural series: the example of the photonovel», *Artnodes*, núm. 18, disponible en línea en <<https://doi.org/10.7238/a.voi18.3053>>.
- BAETENS, Jan y Domingo SÁNCHEZ-MESA (2020): «Transmedializando lo fantástico: una aproximación basada en el usuario», *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, vol. 8, núm. 2, pp. 21-40, disponible en línea en <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.731>>.
- BENIOFF, David y Daniel Brett WEISS (2011): *Juego de tronos*, HBO.
- BERLINA, Alexandra (2020): «Ostranenie: to give back the sensation of life», *RUS (São Paulo)*, vol. 11, núm. 16, pp. 43-66, disponible en línea en <<https://doi.org/10.11606/issn.2317-4765.rus.2020.168820>>.

- CASTRO BALBUENA, Antonio (2024): «El narrador-historiador de “Fuego y sangre” (2019) y su adaptación televisiva en “La casa del dragón” (2022)», *Avance en investigación sobre literatura: Teoría y crítica*, Mónica María Martínez Sariago y Gabriel Laguna Mariscal (eds.), pp. 552-574, Madrid: Dykinson.
- CLÚA, Isabel (2017): *A lomos de dragones. Introducción al estudio de la fantasía*, Ciudad de México: Bonilla Artigas editores.
- CONDAL, Ryan y George R. R. MARTIN (2022): *La casa del dragón*, HBO.
- COPMANS, Michelle Lucy (2024): «Game Of Thrones: Between History and Political Science», *New Manifestations from the Creation and Thought of the Fantastic*, Vicente J. Pérez Valero y Francisco Cuéllar Santiago (eds.), pp. 27-50, Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, disponible en línea en <<https://doi.org/10.14201/oAQ0372>>.
- DOLEŽEL, Lubomír (1999): *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*, Félix Rodríguez (trad.), Madrid: Arco Libros.
- EICHENBAUM, Boris (1992): «El ambiente social de la literatura». En *Formalismo ruso y el grupo de Bajtin. Polémica, historia y teoría literaria*, E. Volek (ed.), pp. 239-49. Madrid: Editorial Fundamentos.
- FEIEREISEN, Stephanie, Dina RASOLOFOARISON, Cristel Antonia RUSSELL y Hope Jensen SCHAU (2021): «One Brand, Many Trajectories: Narrative Navigation in Transmedia», *Journal of Consumer Research*, vol. 48, núm. 4, pp. 651-81, disponible en línea en <<https://doi.org/10.1093/jcr/ucaa046>>.
- FERNÁNDEZ CASTRILLO, Carolina (2014): «Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU)», *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, núm. 19, pp. 53-67, disponible en línea en <https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43903>.
- GARCÍA LINARES, Germán (2022): *Teoría de la fantasía heroica*, tesis doctoral, Barcelona: Universitat de Barcelona, disponible en línea en <<http://hdl.handle.net/10803/675632>>.
- HAIMSON LUSHKOV, Ayelet (2023): «Game of Thrones and the Sublime», *Game of Thrones: A View from the Humanities. Vol. 1, Time, Space and Culture*, Alfonso Álvarez-Ossorio Rivas, Fernando Lozano, Rosario Moreno Soldevila y Cristina Rosillo López (eds.), pp. 167-189, Cham: Palgrave Macmillan.
- JENKINS, Henry (2003): «Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling», *MIT Technology Review*, disponible en línea en <<https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>>.
- (2006): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Nueva York: New York University Press.
- KLASTRUP, L. y S. TOSCA. (2004): «Transmedial Worlds-Rethinking Cyberworld Design», *2004 International Conference on Cyberworlds*, pp. 409-416, Tokio: IEEE, disponible en línea en <<https://doi.org/10.1109/CW.2004.67>>.

- LIPOVETSKY, Gilles y Jean SERROY (2013): *L'esthétisation du monde: vivre à l'âge du capitalisme artiste*, París: Gallimard.
- LVOFF, Basil (2016): «When Theory Entered the Market: The Russian Formalists' Encounter with Mass Culture», *Urbandus Review*, vol. 17, pp. 65-85.
- MANOVICH, Lev (2005): *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Barcelona: Paidós Ibérica.
- MARTIN, George R. R. (2022): *Fuego y sangre*, Natalia Cervera, Adela Ibáñez, Virginia Pérez de la Puente, Virginia Sáenz, Paco Vara y Juan Zuriaga (trads.), Barcelona: Debolsillo.
- MARTIN-GUART, Ramón, Amaia PANIAGUA-IGLESIAS, Joan-Francesc FONDEVILA-GASCÓN y Francisco Javier PÉREZ-LATRE (2024): «Relación entre planificación de medios y creatividad en un entorno de hibridación mediática y transmedialidad», *Revista Latina de Comunicación Social*, núm. 82, pp. 1-22, disponible en línea en <<https://doi.org/10.4185/rllcs-2024-2035>>.
- MAZIN, Craig y Neil DRUCKMANN (2023): *The Last of Us*, HBO.
- PÉREZ LATORRE, Óliver (2012): *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*, Barcelona: Ed. Laertes.
- ROAS, David (ed.) (2001): *Teorías de lo fantástico*, Madrid: Arco/Libros.
- RODRIGO DE HARO, Miguel (2024a): «Hacia un estudio de la evolución estética del videojuego de mundo abierto», *Entre pantallas y realidades: una travesía por el universo audiovisual*, Sheila Liberal Ormaechea y Javier Sánchez Sierra (eds.), pp. 387-98, Madrid: McGraw Hill.
- (2024b): «La vigencia del Shklovski postformalista: El asombro como la nueva teoría de la desautomatización», *Dicenda. Estudios de lengua y literatura españolas*, núm. 42, pp. 139-148, disponible en línea en <<https://doi.org/10.5209/dice.95530>>.
- ROSENDO, Nieves (2015): «Lo fantástico en Alan Wake: remediación, intermedialidad y transmedialidad», *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, vol. 3, núm. 1, pp. 73-93, disponible en línea en <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.181>>.
- (2016): «Character-centred transmedia narratives. Sherlock Holmes in the 21st century», *Artnodes*, núm. 18, disponible en línea en <<https://doi.org/10.7238/a.voi18.3046>>.
- ROSENDO, Nieves y Domingo SÁNCHEZ-MESA (2019): «Adaptación y transmedialidad. Crítica de una oposición agotada», *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, vol. 7, núm. 2, pp. 335-52, disponible en línea en <<https://doi.org/10.37536/preh.2019.7.2.729>>.
- RYAN, Marie-Laure (ed.) (2004): *Narrative across media: the languages of storytelling*, Lincoln: University of Nebraska Press.
- (2015): *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- (2016): «Transmedia narratology and transmedia storytelling», *Artnodes*, núm. 18, disponible en línea en <<https://doi.org/10.7238/a.voi18.3049>>.
- SÁNCHEZ-MESA, Domingo, Espen AARSETH, Robert PRATTEN y Carlos A. SCOLARI (2016):

- «Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review», *Artnodes*, núm. 18, disponible en línea en <<https://doi.org/10.7238/a.voi18.3064>>.
- SÁNCHEZ-MESA, Domingo y Jan BAETENS (2017): «La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la Literatura Comparada, los Estudios Culturales y los New Media Studies», *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, núm. 27, pp. 6-27, disponible en línea en <https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2017271536>.
- SANMARTÍN ORTÍ, Pau (2006): *La finalidad poética en el formalismo ruso: el concepto de desautomatización*, tesis doctoral, Madrid: Universidad Complutense de Madrid, disponible en línea en <<https://eprints.ucm.es/id/eprint/7496/>>.
- SCOLARI, Carlos A (2013): *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*, Barcelona: Deusto.
- SHKLOVSKI, Viktor (1975): *La cuerda del arco: sobre la disimilitud de lo similar*, Victoriano Imbert (trad.), Barcelona: Editorial Planeta.
- (1992): «La conexión de los procedimientos de la composición del siuzhet con los procedimientos generales del estilo», *Antología del formalismo ruso y el grupo de Bajtín. Polémica, historia y teoría literaria*, Emil Volek (ed.), pp. 123-156, Madrid: Editorial Fundamentos.
- (2021): *On the Theory of Prose*, Shushan Avagyan (trad.), Dallas: Dalkey Archive Press.
- TARRAGÓ MUSSONS, Anna (2023): «*Game of Thrones* y *House of the Dragon*: estudio de las series basadas en la obra de George R.R. Martin y análisis de situaciones rupturistas con la high fantasy», *Territorios de la alta fantasía*, Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu (eds.), pp. 117-127, Valencia: Tirant lo Blanch.
- TODOROV, Tzvetan (1980): *Introducción a la literatura fantástica*, Tlahuapan: Premia Ed.
- TOSCA, Susana y Lisbeth KLAstrup (2019): *Transmedial Worlds and Everyday Life: Networked Reception, Social Media, and Fictional Worlds*, Nueva York: Routledge.
- TYNIÁNOV, Yuri (1992): «Sobre la evolución literaria». En *Formalismo ruso y el grupo de Bajtín. Polémica, historia y teoría literaria*, Emil Volek (ed.), pp. 251-267, Madrid: Editorial Fundamentos.
- (2018): «Dostoievski y Gógol. Hacia una teoría de la parodia», *Yuri Tyniánov. El intervalo y otros ensayos*, Cristian Cámara Outes (ed.), pp. 30-57, Madrid: Ediciones Asimétricas.
- WAGNER, Graham y Geneva ROBERTSON-DWORET (2024): *Fallout*, Amazon Studios y Bethesda Game Studios.
- WOLF, Werner (2022): «The Concept ‘Transmediality’, and an Example: Repetition across Arts/Media», *Aletria: Revista de Estudios de Literatura*, vol. 32, núm. 1, pp. 213-232.

El mito de Frankenstein en clave posmoderna: el uso de la parodia y la ironía en *Poor Things* (2023)

ENRÍQUEZ PÉREZ-PLÁ Y LAURA CASTILLO BEL

Universidad Complutense de Madrid

Introducción

Poor Things (2023) es una película del director griego Giórgos Lánthimos, quien ha consolidado recientemente su reputación en el cine de autor europeo, al recibir nominaciones y premios internacionales en prestigiosas ceremonias como los Premios Oscar y los Globos de Oro. Reconocido por su inclinación hacia la reinterpretación de mitos en sus obras previas, Lánthimos continúa esta línea en su reciente producción, donde aborda el mito de Frankenstein desde una perspectiva paródica y en clave feminista. Este artículo tiene como propósito analizar los mecanismos de reescritura mítica presentes en *Poor Things*, con un foco particular en el papel de la parodia y la ironía, elementos que facilitan la adaptación del mito a técnicas características de la posmodernidad, tales como el pastiche y la hipertrofia estética. Para ello, se acude a las reflexiones que teóricos como Margaret A. Rose (1993), Linda Hutcheon (1985), Jonathan Culler (1994) o Wayne C. Booth (1974) realizaron en torno al potencial subversivo de la ironía y la parodia en productos estéticos como el cine.

Primero, se parte de la definición y características de los mecanismos de la parodia y la ironía, que van a estructurar la reelaboración mítica realizada por el director griego. A continuación, se introducirá una breve reflexión sobre la importancia del mito y la reescritura como formas de creación en la filmografía de Lánthimos en su conjunto. En tercer lugar, se ofrecerá una breve mención al legado mítico de Frankenstein y a la adscripción genérica de *Poor Things*, el objeto de análisis del presente artículo. Después, se procede a analizar el filme desde los patrones establecidos en torno a tres ejes fundamentales. En primer lugar, se profundiza en la dialéctica establecida entre el creador y la criatura en la reescritura lanthimiana del mito de Frankenstein. En segundo lugar, se estudia la forma en la que la película parodia las convenciones sociales y sexuales de la época victoriana, profundizando en aspectos como el vestuario,

la danza o el retrato que se hace de la prostitución. Por último, se reflexiona en torno a la lectura feminista que el filme hace de cuestiones como el deseo, la sexualidad o la masturbación femenina.

El carácter subversivo de lo irónico y lo paródico en la posmodernidad

Desde la Antigüedad ha sido muy habitual el estudio de la ironía y la parodia como herramientas fundamentales para la subversión de las convenciones artísticas y literarias establecidas. Esta capacidad de intervenir, de generar un efecto, en la comunicación estética es posible gracias al carácter «ilocucional» de lo paródico, de acuerdo con Pozuelo Yvancos (2000: 9). Sin embargo, antes de profundizar en los mecanismos de la parodia, convendría, al tratarse de un término tan polisémico y relevante a nivel estético, diferenciar, en primer lugar, entre la parodia premoderna y la posmoderna.

Por un lado, la parodia premoderna, alimentada por la «vivificación carnavalesca bajtiniana» (García-Rodríguez, 2021: 267), se encuentra en la dinámica lúdica establecida entre la verdad y el lenguaje. Por otro lado, lo paródico posmoderno, que es el que entra en juego en la película analizada, «tornará a la univocidad, esta vez, negando la existencia de “lo real” y operando con el lenguaje como elemento productor de “verdad”» (García-Rodríguez, 2021: 267). En otras palabras, para la parodia posmoderna, la única realidad que se puede reclamar es aquella que se encuentra en «la codificación artificial de signos» (ibídem). Como bien defiende Jameson (1985), la parodia hace uso de los rasgos característicos de determinados estilos y de sus «idiosincrasias y excentricidades» con el fin de generar «una imitación que se burla del original» (168-169). Así, la parodia es introducida por el teórico estadounidense, junto al pastiche, como dos mecanismos de imitación y retorcimiento propios de los productos culturales posmodernos (1985: 168).

Conviene señalar, no obstante, que para poder identificar una deformación formal o de significado como parodia, es imprescindible que esta cuente con una faceta cómica, pues, de lo contrario, se estaría incurriendo en una apresurada generalización donde toda forma de «sobre-estilización» (Jameson, 1991) y «simulacro» posmodernos (Baudrillard, 1978) se considerarían formas de parodia. En palabras de García-Rodríguez (2021), a propósito del concepto bloomiano de la angustia de las influencias, «si todo es influencia y reescritura, si todo es parodia, nada lo es» (2021: 269). Por este motivo, resulta de especial importancia que el crítico no se apresure a la hora de utilizar el término «parodia» para referirse a un mecanismo de retorcimiento en literatura. Este elemento cómico aflora, de acuerdo con la teórica Margaret A. Rose (1993), cuando existe un contraste entre la expectativa generada por los elementos asociados al estilo y al género del subtexto, frente al retorcimiento

que genera la parodia de este. Esta «comic incongruity» puede ser, sin embargo, de carácter diverso: «In parody the comic incongruity created in the parody may contrast the original text with its new form or context by the comic means of “low”, or the ancient with the modern, the pious with the impious, and so on» (1993: 33).

Otro de los elementos que permite caracterizar a la parodia frente a otro tipo de subversiones formales es la «hipertrofia»:

[...] la relación entretextos que se establece en el uso paródico del lenguaje es una relación hipertrófica en la que la textualidad se construye como palimpsesto cómico cuyas líneas superficiales dejan entrever el dibujo sobre el que se han fundado; gracias a ese acento hiperbólico sobre sus formas, resulta una estilización marcada [...] que hace de la forma paródica una hipérbola, una amplificación o una miniaturización del lenguaje literario (García-Rodríguez, 2021: 269).

Como se comprobará más adelante a lo largo del análisis de la película, el cine ofrece determinados mecanismos formales de hipertrofia que son propios del medio: ojo de pez, hipersaturación de colores, vestuario ecléctico, etc. Al hablar de parodia, existe, además, una «dicotomía discurso parodiado-discurso parodiador» (García-Rodríguez, 2021: 269), por lo que esta asume una indefectible intertextualidad. Así, funciona gracias a un equilibrio entre «lo conocido y lo extraño, la analogía y la diferencia» (2021: 269):

Si la hipertrofia se extralimita en su ruptura, en su distinción, la imagen (el no-lenguaje) se quebrará y perderá su vínculo textual, tornándose irreconocible; si por el contrario se acerca y asemeja en demasía, la deformación será percibida como imitación y la parodia parará a ser una mera apropiación (2021: 270).

Por lo tanto, en este equilibrio entre textos, es fundamental el rol del receptor como intérprete, ya que es quien encuentra los puntos en común entre los dos horizontes y, por tanto, el que ayuda en última instancia a hacer efectiva la parodia como mecanismo de subversión. Linda Hutcheon en *A Theory of Parody* (1985) subraya esta intertextualidad y la subversión como las dos características que permiten a la parodia cuestionar las normas y convenciones existentes, tanto de carácter social como estético. Así, a través del carácter cómico vinculado a la parodia, se logra realizar de forma indirecta una profunda reflexión sobre la sociedad y la cultura contemporáneas. No obstante, no se debe olvidar que este último paso es posible gracias a la «ironic transcontextualisation» que opera a través de la diferencia que se introduce en lo similar, a modo de repetición, pero con una diferencia de carácter crítico (Hutcheon, 2004: 24).

La ironía, por su parte, es definida por Estébanez Calderón como el «procedimiento ingenioso por el que se afirma o se sugiere lo contrario de lo que se dice con las

palabras, de forma que pueda quedar claro el verdadero sentido de lo que se piensa» (2015: 296). Margaret E. Rose aporta una definición que incide más en la ambigüedad del término: «a statement of an ambiguous character, which includes a code containing at least two messages, one of which is the concealed message of the ironist to an “initiated” audience, and the other the more readily perceived but “ironically meant” message of the code» (1993: 87). Al igual que la parodia, la ironía también se genera en un enunciado en el mismo proceso de recepción. Así lo defiende Jonathan Culler en *Irony: The New Critical Idiom* (1994).

Por su parte, Wayne C. Booth señala la negación como rasgo que se encuentra en el punto de partida de la ironía. Tal es la importancia que le concede a este aspecto en *A Rhetoric of Irony* (1974) que llega a definirla como una «figura negativa» (1989: 53), ya que el rechazo inicial que produce es lo que genera la reflexión crítica posterior en el receptor. Esta visión de la ironía es equiparable a aquella que Pirandello ofrecía en su ensayo sobre el humorismo bajo el término «sentimiento de lo contrario» (2002: 102).

Por último, es preciso añadir que ambas técnicas —tanto la parodia como la ironía— son fundamentales en la cultura posmoderna por su capacidad para reflejar la ambigüedad y la puesta en duda de las narrativas hegemónicas. Como consecuencia, se convierten en herramientas particularmente eficaces para la reelaboración y desmitificación de mitos o eternos literarios, como se advertirá en el sucesivo análisis del filme de Giórgos Lánthimos.

Giórgos Lánthimos y la reescritura mítica

Entre los directores cinematográficos actuales, el griego Giórgos Lánthimos destaca por su capacidad para reelaborar diferentes mitos clásicos y literarios en sus películas. Además, como asegura Valverde García, las películas del griego transforman esos mitos, mediante la adquisición de nuevas significaciones, en poderosos relatos contemporáneos que desafían las normas sociales y apelan al espectador posmoderno:

[...] no hay duda de que la clave del éxito de las películas de Lánthimos está en la inteligente relectura de temas universales que el director plantea al espectador de su tiempo haciéndolo salir de la comodidad de la alienación y obligándolo a enfrentarse al absurdo y al dolor de la existencia humana (2022: 58).

Así, la reescritura mítica de Lánthimos y su adaptación al contexto posmoderno se evidencia en muchos de sus filmes. La trama de *Canino*, estrenada en el año 2009, explora la opresión familiar y las dinámicas de poder a través de tres niños que son educados por su padre en una mansión aislada a las afueras de la ciudad. Por lo tanto,

mediante esta historia se realiza una reelaboración alegórica del mito de la caverna de Platón y se profundiza en temas como el control del conocimiento, la manipulación de la realidad y el aislamiento como herramienta de vigilancia. Además, el desenlace de la película se diferencia del final esperanzador de su hipotexto y plantea la imposibilidad trágica de cuestionar el poder de la figura paterna. El final de *Langosta* (2015) revela la presencia de la tragedia *Edipo Rey* como un *leitmotiv* durante toda la película entremezclada con diferentes textos clásicos de *Las Metamorfosis*, de Ovidio. Mientras que *El sacrificio del ciervo sagrado* (2017) reinterpreta el texto trágico de *Ifigenia en Áulide*, de Eurípides, «con resonancias fílmicas que nos remiten al inconfundible estilo de Stanley Kubrick en *El resplandor* (1980) y de Michael Cacoyannis en *Ifigenia* (1997)», como expone Valverde García (2022: 59).

La constante recuperación de mitos y de sus figuras por parte de la literatura, el cine y otras expresiones de la cultura contemporánea es inevitable, ya que estos cuentan con la capacidad de representar una realidad fuera del texto. En el mito, por tanto, se encuentran los vestigios de cada individuo y de cada sociedad, y es fundamental para conocer la mentalidad de cada época:

Las figuras fantásticas de la mitología [y los eternos literarios] poseen con particular riqueza los rasgos reales del mundo que nos rodea, porque todos los fenómenos naturales y sociales importantes deben estar radicados en el mito y encontrar en él su fuente, su explicación y su sanción; en cierto sentido todos los aspectos de la existencia deben remitir a un mito (Meletenski, 2001: 163).

Para que estas reescrituras míticas puedan tener lugar, Umberto Eco entiende el proceso de mitificación «como simbolización inconsciente, como identificación del objeto con una suma de finalidades no siempre racionalizables, como proyección en la comunidad de todo un período histórico» (2013: 21). Por su parte, la desmitificación —tan importante en las obras modernas y contemporáneas, como es el caso de las películas de Lánthimos— es la reducción de cualquier elemento sacro o heroico a lo más humanamente cotidiano: «lo que se pretende indicar es el proceso de disolución de un repertorio simbólico institucionalizado», asegura Eco (2013: 20). Esta desmitificación, que cuenta con la ironía y la parodia como elementos clave, es en muchas ocasiones motivada por la pérdida de la función social básica del mito o su automatización y, por lo tanto, el agotamiento del arquetipo mítico. Para retomarlo, sería necesario descontextualizarlo y recontextualizarlo con el objetivo de que, a través de la remitificación —por ampliación o reinterpretación del arquetipo completo o de algún motivo característico—, se pueda mantener vigente el mito en un nuevo contexto sociohistórico. Así, las etapas que componen la reescritura del mito estarían inherentemente ligadas a la intertextualidad. Como bien matiza José Enrique Martínez Fernández, en ese fenómeno de la intertextualidad resulta fundamental la

presencia de un lector que sea capaz de reconocer esa relación establecida entre el tema recontextualizado y el tema original (2001: 94), un mecanismo que recuerda al funcionamiento de la ironía y la parodia. En este fenómeno Eigeldinger identifica, además de una función referencial y estratégica, una «transformativa» y una «semántica», lo que permitiría la modificación semántica del texto de origen y la adquisición de nuevas significaciones en la nueva obra en la que se integra (1987: 17). Estos procesos de descontextualización, desmitificación y reescritura —recontextualización y remitificación— actuarían como ejes de la «actividad mitopoética», en la que el mito se puede convertir en un elemento significativo del texto o bien en la base sobre la que se estructura el nuevo texto (Wunenberg, 1994: 50). A continuación, se analiza el modo en el que estos mecanismos de reelaboración mítica se ponen en práctica a partir del hipotexto de *Frankenstein* en *Poor Things*.

El legado mítico de Frankenstein en la ciencia fantástica de *Poor Things*

En la película *Poor Things* (2023), que es una adaptación de la novela homónima de Alasdair Gray (1992), se pueden rastrear elementos temáticos propios de diferentes mitos actualizados al contexto posmoderno, como el de Pigmalión, al presentar a Bella como una versión renovada de la Galatea clásica. No obstante, en este apartado se realiza un análisis que considera el filme como una reelaboración posmoderna del mito de Frankenstein, que, a su vez, reinterpreta en clave romántica la figura de Prometeo.

Dadas las características de extensión de este artículo resulta imposible realizar un repaso en profundidad a las raíces de este mito de larga duración que tiene como textos fundacionales las obras de Hesíodo, Esquilo y Platón. Tras la reelaboración de Mary Shelley en su novela *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818), la figura de Frankenstein «se convirtió en un mito de difusión popular que todavía se nos presenta como un relato de enorme impacto mítico, inolvidable y conmovedor, sobre todo en el cine» (García Gual, 2017: 191).

La obra inaugura una serie de temas y motivos que se convertirán en una constante, especialmente en las revisiones que presenten la dialéctica creador-criatura, como sucede en la película de 2023. Además, el texto de Shelley expone muchas de las características propias de la época romántica. Su protagonista Victor Frankenstein, espejo de la ambición de Occidente, es un científico obsesionado con romper los límites, con alcanzar el infinito. Es decir, se trata de un *Mad Doctor*, «un sabio loco decidido a emular el poder de los dioses, a partir de un delirio megalómano que, traicionando hasta la obscenidad los motivos filantrópicos del verdadero Prometeo, usurpa sus deseos para un anhelo individualista de divinidad personal», como lo

definen Balló y Pérez (2015: 148). Esta figura se repetirá en muchas de las reelaboraciones posteriores y también en *Poor Things* con los personajes de Godwind Baxter y su padre, como se analizará más adelante.

Para cumplir con sus objetivos, el protagonista de la novela de Shelley estudiará diferentes ciencias modernas mezcladas con la paraciencia del pasado. De este modo, se puede asegurar que se trata del prototipo de hombre ilustrado, aunque con una fuerte semilla romántica. El tema estructural del fuego presente en los textos míticos de Prometeo se actualiza a los tiempos de la autora, por lo que la electricidad, que responde a la moda galvanista de la época, será, en esta ocasión, aquello que dé vida a la criatura: «desde esta perspectiva, el fuego del Moderno Prometeo no solo se corresponde con la electricidad en cuanto fenómeno físico, sino que adquiere un aspecto cultural y metafórico» (Martín y Pichel, 2007: 86). Tras cumplir con su objetivo, el creador experimentará una fuerte decepción al ver a la criatura. Es más, sentirá auténtico terror: «Incapaz de soportar la visión del ser que había creado, salí precipitadamente de la estancia», asegura asustado el protagonista (Shelley, 2018: 170). El monstruo, como se le llamará en la obra, estará construido mediante restos de cadáveres, por lo que tiene un aspecto terrorífico y desproporcionado, faltando en él decoro y armonía. Por ello, Victor abandona a la criatura en el instante en que esta cobra vida.

A partir de ese momento, tiene que conseguir sobrevivir, buscar su identidad y educarse en soledad: «Era una pobre criatura, indefensa y desgraciada, que ni sabía ni entendía nada. Lleno de dolor me senté y comencé a llorar», afirma Shelley (2018: 221). Una vez que ha llevado a cabo un proceso de humanización, tratará de ser aceptado en la sociedad. No obstante, todas las personas que lo ven huyen despavoridas, recibiendo así su última enseñanza: la conciencia de su fealdad y la incapacidad para ser aceptado: «¡Cómo me horroricé al verme reflejado en el estanque transparente [...] ¡Ay!, desconocía entonces las fatales consecuencias de esta deformación», exclama (2018: 231). A pesar de la bondad natural del nuevo ser, el rechazo que sufre despertará en él un deseo de venganza hacia su creador, a quien encuentra y amenaza: «soy el más infeliz de los seres vivientes. Sin embargo, vos, creador mío, me detestáis y me despreciáis, a mí, vuestra criatura, a quien estáis unido por los lazos que solo la aniquilación de uno de nosotros romperá» (2018: 216). Después, solicitará a Victor que cree a una compañera igual a él con la que poder encontrar el amor y la compañía. No obstante, el científico le negará su petición por miedo a las consecuencias potenciales de crear de otro ser horrendo e incivilizado. A este respecto, se puede apreciar el contraste entre lo salvaje y lo civilizado —lo primitivo y lo moderno—, tema central en el pensamiento desde el siglo XVIII.

Finalmente, este morirá a manos de su criatura, configurándose, así, un nuevo tema que se volverá esencial en las siguientes reescrituras. Así, el fuego prometeico representa en la obra un símbolo dual de creación y destrucción. De ahí que la interpretación

de esta novela sea compleja: por un lado, se representa con claridad el ideal romántico en el científico como genio creador; y, por otro, se sitúa cerca del pensamiento de Rousseau, al entenderse también como una crítica a la ambición y al progreso científico sin límites.

La obra de Mary Shelley marcará un nuevo rumbo en la modernidad del mito prometeico, que a lo largo de los siglos XX y XXI se transformará en diversas adaptaciones intermediales, hasta cristalizar en la versión de Lánthimos en *Poor Things* (2023). A partir de este esquema mítico se han producido más de cien películas, lo que convierte a Frankenstein en una de las figuras más reinterpretadas en la historia del cine. Del mismo modo, el tema prometeico resulta habitual en las obras del género de la ciencia ficción, como afirman Balló y Pérez:

La rebelión tecnológica de Occidente permite una refundación del argumento en que es toda la humanidad quien paga caro el desafío de querer emular a los dioses. Dado que una de las variantes del mito ha sido la de Prometeo como creador de hombres, el motivo de la vida artificial se consolida como gran motor de la ciencia ficción (2015: 152).

A priori, podría parecer que es el caso de *Poor Things* al introducir el tema de la creación de vida artificial. Sin embargo, en la definición expuesta por Estébanez Calderón se observa una serie de condiciones que no cumple el filme de Lánthimos. Para el teórico español, este género alude a «un tipo de narraciones cuya trama argumental versa sobre acontecimientos fantásticos que ocurren en un mundo futuro, imaginado desde la previsión de sus posibilidades de desarrollo en relación con los avances científicos y técnicos del momento» (2015: 83). La película, por el contrario, se inscribe en el subgénero de la ciencia fantástica, al combinar elementos de la ciencia ficción y la fantasía sin apoyarse en fundamentos científicos sólidos. En un principio, la trama, al igual que sucede en su hipotexto, transcurre en el siglo XIX. Sin embargo, tal como señala su director, *Poor Things* introduce un cierto retrofuturismo: «El mundo de *Pobres criaturas* puede verse como un futuro imaginado por la gente de aquella época [es decir, de la época victoriana]. La historia tiene un aura de cuento de hadas siniestro, lo cual ya nos liberaba de todo anclaje realista» (Lánthimos, 2024). Si se sigue la concepción de lo maravilloso presentada por Todorov en su artículo «L'étrange et le merveilleux» en *Introduction à la littérature fantastique* (1970), la película se inscribe dentro de lo maravilloso instrumental. Esto se manifiesta en la inclusión de herramientas irreales para la época en que se sitúa la historia (Todorov, 2001: 79), las cuales se integran en escenarios reales como Lisboa, Londres, París y otras ciudades existentes fuera del ámbito ficticio.

Entre los elementos fantásticos que destacan en el filme se encuentran creaciones de animales híbridos que evocan los bestiarios medievales, medios de transporte retrofuturistas y construcciones arquitectónicas hiperbólicas que combinan la estética gótica con

el *steampunk*, dando lugar a «una concepción fantasiosa de la realidad decimonónica», como señala Jiménez (2024). Los espacios exteriores, por su parte, evidencian una artificialidad marcada, según Brodesco (2023: 174), debido a la saturación cromática y otras técnicas visuales que generan una hipertrofia estética. Dentro de este eclecticismo visual, sobresale la integración de métodos tanto antiguos como contemporáneos del lenguaje cinematográfico, como el uso de fondos pintados combinados con pantallas LED y proyecciones (Lánthimos, 2024). Asimismo, el uso frecuente de perspectivas deformadas, como el ojo de pez, enfatiza la exageración del relato y refleja la psique del personaje, al tiempo que crea una relación metonímica entre este y el espacio.

Tras advertir las máximas temáticas del *Frankenstein* de Mary Shelley y enmarcar la película *Poor Things* dentro del género de la ciencia fantástica, a continuación, se analiza la representación de los temas-personaje del filme y la subversión a través de la parodia y la ironía de muchos de sus motivos asociados.

La dialéctica del creador y la criatura en *Poor Things*: el monstruoso Godwind y la hermosa Bella Baxter

Como es habitual en la cadena de reelaboraciones del mito de Frankenstein, la película de Lánthimos presenta a dos figuras principales: el creador y su criatura. El primero de ellos es Godwind Baxter, un cirujano interpretado por Willem Dafoe, que, como su análogo Victor Frankenstein, desafía los límites de la ética para crear a una criatura. Por tanto, de nuevo, el creador se representa como un perfecto exponente del ideal moderno firme en las ideas del progreso, la ciencia y la razón: «Nuestras emociones deben mantenerse al margen» (Lánthimos, 2023), asegura a su ayudante de laboratorio. No obstante, el aspecto físico de God —Dios en inglés—, como le llamará Bella de forma recurrente en la película, se asemeja al de los monstruos clásicos y, en concreto, a la criatura de la novela de Shelley al presentar una apariencia abominable. Su rostro desfigurado está marcado por cicatrices profundas que evidencian múltiples intervenciones quirúrgicas, mientras que su cuerpo muestra deformidades visibles en sus miembros que desafían las proporciones humanas. Además, utiliza prótesis rudimentarias creadas por él que refuerzan su conexión con la experimentación científica, lo que le convierte en una figura que encarna en su propio cuerpo tanto la ambición como las consecuencias negativas del proyecto moderno. Esta representación visual establece un contraste irónico con su rol de creador y lo coloca en un espacio liminal entre el científico y su creación que borra los límites entre ambos.

En la primera parte del filme el espectador descubre que Godwin fue víctima de abusos y sometido a múltiples experimentos científicos por parte de su padre. De este modo, aunque inicialmente podría considerarse a God dentro del grupo de los *Mad*

Doctors, en realidad, él se presenta como una víctima de la obsesión de su progenitor por el progreso, por lo que es este último quien encarna verdaderamente el arquetipo del *Mad Doctor* clásico. La fealdad del científico le convierte en un ser desgraciado e incapaz de ser aceptado por la sociedad, que, al igual que a la criatura de Shelley, lo conocen con el sobrenombre de «monstruo» o «el demonio» y suscita terror a todo aquel que lo contempla: «Es obra del diablo», gritan los transeúntes a su paso (Lánthimos, 2023). Además, tal y como destaca Brodesco (2023: 173-174), este personaje se presenta como un ser deshumanizado despojado de sus facultades más básicas como alimentarse sin estar conectado a una máquina, debido a su incapacidad para producir jugos gástricos, o de mantener relaciones sexuales, al tratarse de un eunuco como resultado de los diversos experimentos realizados por su padre. Esta deshumanización del creador supone también una parodia, según la propuesta de Hutcheon, al cuestionar las normas y las convenciones existentes en la representación de las figuras del tema.

Por su parte, Bella Baxter, interpretada por Emma Stone, es una creación que combina el cuerpo de una madre fallecida con el cerebro de su hijo nonato. Además, a diferencia de su creador, destaca por su extraordinaria belleza. Como se ha señalado previamente, esta figura dista mucho de la criatura monstruosa de Shelley y guarda mayor semejanza con la Galatea clásica. El momento de su creación sobre la mesa de operaciones y conectada a diferentes aparatos transmisores de electricidad recuerda a muchas de las películas de ciencia ficción que reactualizan el mito de Prometeo. Esta cualidad de la hermosura extrema supone una inversión del motivo de la fealdad inherente a la criatura y la aleja de los monstruos clásicos, asociados tradicionalmente con lo siniestro. De esta manera, el aspecto de Bella se acerca al del monstruo prospectivo característico de la narrativa de la ciencia ficción posmoderna y definido por Moreno Serrano como aquel monstruo que abandona a lo largo de la trama la repulsión y el temor intrínsecos de las criaturas tradicionales y es admirado por su belleza sobrehumana (2011: 480). Por tanto, en contraste con el impacto que provocan su creador y la criatura de Shelley en el *Otro*, Bella cautiva y fascina a quienes la rodean.

Tras analizar la representación de ambos temas-personaje, resulta evidente la parodia que esta película establece con *Frankenstein o el moderno Prometeo*. En este sentido, es fundamental profundizar en la relación que se desarrolla entre los dos protagonistas a lo largo del filme.

A diferencia de la obra de Shelley, el creador adopta el rol de un padre para Bella durante sus primeros años de vida. Le otorga un nombre y su apellido, le enseña a hablar, la instruye en la ciencia, y también la guía en habilidades básicas como caminar y leer. Todo ello evidencia una responsabilidad paternal que contrasta con el abandono de Victor Frankenstein hacia su criatura. Además, el científico no revela inicialmente a Bella su verdadero origen, sino que le asegura haberla adoptado tras la muerte de sus padres, quienes, según su relato, eran exploradores cercanos a él y

fallecieron mientras realizaban su labor profesional. Durante esa conversación, God anima a Bella a explorar y vivir por su cuenta: «la única forma de vivir es explorar lo desconocido, aunque pagues el precio» (Lánthimos, 2023).

A pesar del discurso anterior, durante la primera parte del filme el doctor se muestra como un *Mad Doctor* obsesionado con su experimento científico y no permite a Bella salir de su casa. El espacio del hogar se convierte en un símbolo de la opresión, justificada para garantizar el ideal moderno, como se advierte en los motivos a los que alude el científico para explicar el encierro: «He creado un entorno perfectamente entretenido y seguro para Bella»; «Ahí fuera hay cosas que pueden matar a Bella» o «Bella es un experimento científico y debo controlar las condiciones porque de lo contrario los resultados no serán puros». Este control termina por asfixiar a la protagonista, quien decide abandonar su hogar y emprender un viaje de autoconocimiento: «Te veo tras mi gran aventura», afirma ante God (Lánthimos, 2023).

Durante la aventura de Bella, se pone de manifiesto la ironía más significativa de esta reelaboración: el creador, retratado hasta entonces como un hombre de ciencia ajeno a las emociones, extraña profundamente a su criatura. Lo mismo sucede con Bella, quien mantiene una relación epistolar con God y le detalla cada uno de sus pasos y descubrimientos durante su viaje de autoconocimiento. Mientras tanto, el científico intenta replicar su experimento con el objetivo de crear una nueva criatura que le haga compañía, lo que refleja un paralelismo con la petición del monstruo en la obra de Shelley, aunque en este caso el deseo proviene del propio creador. Sin embargo, a pesar de dar vida a un nuevo ser llamado Felicity a partir de un cadáver, no consigue establecer el vínculo emocional que tenía con Bella. En realidad, la marcha de Bella no representa para él la pérdida de un experimento replicable, sino la de su único ser querido. Como se puede observar, la relación entre ambos dista mucho de la configurada entre los protagonistas de *Frankenstein*. En la novela de Shelley el doctor teme el regreso de su criatura —«A veces imaginaba que el bellaco me perseguía» (2018: 285)—, mientras que esta busca vengarse de su creador. En la película, el creador termina por aceptar el libre albedrío de Bella y ella, a su vez, se muestra agradecida por la educación recibida y el tiempo que vivió junto a God.

Esta inversión irónica construida en *Poor Things* de los motivos de los temas-personaje y la nueva dialéctica entre creador y criatura, se consolida tras el regreso de Bella a casa con el propósito de cuidar de God durante sus últimas semanas de vida. Este momento clave se desarrolla, en primer lugar, mediante la anagnórisis que tiene lugar cuando God confiesa a Bella sus verdaderos orígenes:

BELLA: O sea, que soy creación tuya.

GOD: Ninguna de las dos lo sois [madre e hija] [...] Asombrado te vi crear a Bella Baxter sin miedo alguno.

BELLA: Estar viva me parece fascinante, así que te perdono por tus actos. Pero nunca olvidaré la mentira y el encarcelamiento.

GOD: Te he entendido. Me alegro de verte.

BELLA: Y yo a ti [...] Te añoraba (Lánthimos, 2023).

Como se desprende de este diálogo, el tema de la venganza, habitual en los textos que reelaboran este mito, se subvierte en esta ocasión. Bella no solo perdona a su creador, sino que, lejos de jurar venganza, le muestra su afecto. Este giro narrativo resalta el rol fundamental del receptor, quien debe identificar las conexiones entre el hipotexto y la reelaboración para comprender en plenitud la ironía y la parodia como herramientas de subversión. Así, gracias al equilibrio logrado entre «lo conocido y lo extraño» (García-Rodríguez, 2021: 269), se trastoca el horizonte de expectativas del lector, lo que permite que la estrategia textual aplicada alcance su propósito con éxito.

En última instancia, la creación logra humanizar a su creador. God, frente a su propia muerte, admite ante Bella que ella es el origen del despertar de sus emociones: «Toda la vida he estado recibiendo miradas de terror y pena, pero tú [la besa], cuán interesante es lo que está pasando» (Lánthimos, 2023). Por tanto, al igual que en la novela de Shelley, este momento representa la humanización definitiva de la auténtica criatura, quien en este caso es God. Finalmente, es preciso mencionar el título de la película, *Poor Things* —*Pobres criaturas* en español—, refuerza esta idea al señalar la multiplicidad de criaturas que componen el universo ficcional: Bella, como creación científica, y God, quien se revela como un ser deshumanizado durante gran parte de la obra y finalmente recupera su humanidad.

Tras haber realizado un repaso a la nueva dialéctica creador-criatura en el filme, a continuación se analiza la parodia de las convenciones sociales y sexuales victorianas que se establecen.

Parodia de las convenciones sociales y sexuales victorianas

La película de Lánthimos, como se ha visto anteriormente, recupera la estética victoriana desde un punto de vista retrofuturista. Así, por ejemplo, se puede comprobar que el vestuario de los personajes que Bella encuentra en sus aventuras por Lisboa o Londres se corresponde con las prendas típicas de la época victoriana. Sin embargo, la propia Bella, siguiendo la estética del pastiche tan característica de la posmodernidad, toma elementos de esta época en sus prendas, pero los mezcla con vestimentas, materiales y colores que podrían encontrarse en el contexto contemporáneo. Además, frente a los vestidos de la mujer victoriana, que cubren la totalidad del cuerpo —de acuerdo con la moral puritana, Bella Baxter se presenta en ese mismo contexto con

pantalones y faldas cortas, que dejan ver gran parte de sus piernas. Estas prendas de vestir, más propias de los años sesenta del siglo xx, destacan en el contraste con la estética generalizada en el filme.

Este pastiche también se reproduce en otros ámbitos como es el de la danza. Retomando el contexto lisboeta, cuando Bella escucha la música en la gala a la que es invitada por Duncan Wedderburn sale a bailar de forma frenética. Frente a la rigidez del baile victoriano por parejas, la protagonista se lanza a un baile solitario, lleno de aspavientos y movimientos hiperbolizados, que se alejan del encorsetamiento al que la danza estaba sometida en un contexto social como aquel. En consecuencia, Duncan saldrá a limitar su entusiasmo y a mostrarle —aunque con poco éxito— cómo adaptar sus movimientos histriónicos a la coreografía pautada.

Estos pasos primerizos de Bella en su inconsciente ruptura de las convenciones sociales victorianas hallarán su punto álgido en su participación como prostituta en el burdel que protagoniza el capítulo de la película contextualizado en la capital francesa. Como bien lo expresa Brodesco en su artículo, «vedendo se stessa come un corpo bisognoso di sesso scappa dal puritanesimo vittoriano e dalla repressione sessuale» (2023: 174). La relación de Bella con la sexualidad resulta la subversión definitiva del puritanismo victoriano, historia que Brodesco llega a definir como «un'avventura di viaggio, libertinaggio e ninfomania» (2023: 174). Es, precisamente, el contraste con la realidad imperante y el desconocimiento de Bella de los códigos sociales de la mujer en este contexto lo que genera el efecto paródico y, en última instancia, la crítica social, ya que pone en evidencia el carácter artificioso de las convenciones sociales de la época. Duncan le informará del carácter nocivo de esta actividad para las mujeres, pero Bella seguirá sin comprender por qué resulta inconveniente en su modelo lógico de experimentación: «Eres una puta y un monstruo. Es lo peor que puede hacer una mujer» (Lánthimos, 2023). De hecho, a su regreso con su prometido, la protagonista supondrá que los hombres no encuentran deseable tal acción por suprimir su deseo de posesión: «¿Lo de la prostitución afecta al deseo de posesión que tenéis los hombres?» (Lánthimos, 2023), pregunta Bella a su prometido, Max.

No obstante, Bella Baxter se distancia finalmente de los personajes del burdel, que también están hiperbolizados hasta rozar lo grotesco. En particular, la protagonista se terminará alejando de la *madame*, al no compartir con esta última el cinismo que la caracteriza. De acuerdo con la *madame*, es necesario ver la oscuridad del mundo para poder dejar de sentir y llegar a la verdadera sabiduría: «Hay que experimentarlo todo. También la degradación, el horror» (Lánthimos, 2023). En cambio, Bella siempre concebirá el mal del mundo desde la voluntad de cambiarlo, de mejorarlo. Es esta ausencia de crueldad la que la aleja del «modelo sadiano» y la que «la porta subito ad abbracciare ideali di migloriamento sociale» (Brodesco, 2023: 174). Durante su etapa en París encontrará dos caminos que facilitarán su tarea de mejorar el mundo: por

un lado, la prostitución le proporcionará dinero y tiempo para encontrar alternativas para su objetivo; y, por otro lado, conocerá a Toinette, su compañera profesional y romántica en el burdel, que le enseñará el socialismo como una base teórica desde la que plantear la mejora del mundo. Este último elemento ayudará a Bella a ver la prostitución desde una perspectiva marxista: «Somos nuestros propios medios de producción» (Lánthimos, 2023). No obstante, a pesar de las muchas críticas que la película de Lánthimos ha recibido desde su estreno a propósito de la representación de la prostitución (Diego, 2024), conviene recordar que todo está siendo relatado desde una clave irónica, pues el personaje de Bella Baxter no conoce el funcionamiento del capitalismo y del rol que la prostitución tiene en él. Por ello, en su primer enfrentamiento a este, lo considera una forma de emancipación que se alinea con su recién descubierto placer sexual. En cambio, hacia el final de su estancia en el burdel, será ella, ya armada con las herramientas para juzgar el sistema prostitucional desde los códigos sociales imperantes, la que mostrará su duda hacia el amor que la *madame* parece mostrarle: «No somos más que máquinas que alimentas con cumplidos y chocolate» (Lánthimos, 2023). Este alegato de Bella Baxter revela una profunda crítica a la deshumanización sufrida por las prostitutas, las cuales son percibidas como meras máquinas al servicio del deseo masculino. Esta tan solo constituye una de las muchas críticas de corte feminista que estructuran el filme de Lánthimos, como se estudia de forma más desarrollada en el siguiente apartado.

Utopías, cuentos de hadas y parodias feministas

Esta inocencia que caracteriza al personaje de Bella durante toda la película ha sido el motivo de vinculación por parte de la crítica a la figura del *Cándido* de Voltaire (Gombeaud, 2024). Del mismo modo que el personaje del autor francés, Bella se lanza al mundo con la inocencia de quien no conoce el Mal. Un gran viaje y muchos Virgilio a modo de guías conducirán a la protagonista por un mundo en el que la mezquindad, la injusticia y la maldad se mezclan con los pequeños placeres y descubrimientos de la vida. La analogía con *Cándido* también es trasladable al final de la película del director griego, pues todos los personajes terminan en una aparente utopía, alejados del mundanal ruido, en su pequeño jardín:

Tous les événements sont enchaînés dans le meilleur des Mondes possibles; car enfin, si vous n'aviez pas été chassé d'un beau Château à grands coups de pied dans le derrière, pour l'amour de Mademoiselle Cunégonde si vous n'aviez pas été mis à l'Inquisition, si vous n'aviez pas couru l'Amérique à pied, si vous n'aviez pas donné un bon coup d'épée au Baron, si vous n'aviez pas perdu tous vos moutons du bon pays d'Eldorado, vous ne

mangeriez pas ici des cédrats confits et des pistaches. — Cela est bien dit, répondit Candide, mais il faut cultiver notre jardin (Voltaire, 1913: 245).

Del mismo modo, gracias a que Bella decidió salir a vivir aventuras y a descubrir el modo en el que funciona el mundo, todos los personajes terminan cultivando su propio jardín alejados de las convenciones impuestas por la sociedad fuera de los confines de su casa. Esta utopía que se construye al final del filme puede definirse, de acuerdo con Medina (2024), como una «utopía posfeminista en la que las mujeres dominan en todos los segmentos del espectro sociocultural». A este respecto, el crítico señala como ejemplo claro el hecho de que Bella se vengue de su exmarido maltratador trasplantándole un cerebro de cabra —siguiendo los experimentos de su padre— y adueñándose de su propiedad. García Serrano también expresa el carácter feminista del desenlace de la película, al demostrar el poder de agencia adquirido por Bella a través del estudio de la medicina: «Un final [...] donde triunfa el feminismo, Bella se hace científica para utilizar los poderes perversos de la ciencia de su progenitor artificial y se ajusticia a los malos, incluso con el recochineo en la hibridez de la condición animal de los humanos» (2024: 4). Del mismo modo lo expresa Walsh (2023), categorizando al relato como cuento de hadas feminista: «That Bella achieves a fully embodied sense of personal liberation makes it a truly feminist fairy tale».

Este subtexto feminista de la película sobre la «liberación del inconsciente femenino» (García Serrano, 2024: 6) no es un *rara avis* en la filmografía de Lánthimos, ya que Yasser Medina (2024) menciona en su crítica de la película la presencia en el último cine de su director de una cierta «poética de la feminidad». Así expresa la idea detrás del concepto:

Esta poética examina a fondo la condición de la mujer en los distintos aspectos de la vida cotidiana y, en su núcleo discursivo, utiliza a los personajes femeninos como herramientas textuales que deconstruye el rol de la feminidad ampliamente aceptado como norma por los manuales establecidos por el patriarcado (Medina, 2024).

Esta lectura feminista se aprecia también en la representación paródica del mito del don Juan en la figura de Duncan Wedderburn. Este es dibujado en la película como un seductor manipulador, que engaña a las mujeres para conseguir sus favores sexuales y luego abandonarlas. Así, Duncan escala hasta la habitación de Bella y entra por la ventana, respondiendo a la escena tipo del balcón, donde el enamorado atraviesa este espacio transitorio hacia la «intimidad del espacio doméstico [...] femenino» con el objetivo último de la «conquista amorosa» (Couderc, 2020: 159). Además, le prometerá a Bella, de acuerdo con el principio de manipulación, que junto a él será libre y tendrá la posibilidad de conocer el mundo: «Me da igual la alta sociedad. Usted va a ser liberada, tiene hambre de ver, conocer...» (Lánthimos, 2023).

Así, Duncan parece ser el príncipe que libera a la protagonista de su cautiverio, dotando de luz y aventura a su vida, sin responder a ninguna restricción ni convención social. Sin embargo, su comportamiento con Bella no va a encajar con aquello que defendía en un inicio. Alude, por ejemplo, al hecho de que no se enamorará y de que no es bueno en la constancia, pero pide repetidas veces a Bella matrimonio a lo largo del filme. Además, sufre al comprobar que Bella le ha sido infiel y que se ha prostituido, llegando a sufrir ataques de rabia por este motivo. Así, esa despreocupación y desinterés a los que hace referencia en sus conversaciones con Bella chocan de forma irónica con las acciones que después demuestra. En definitiva, lejos de responder a los patrones del personaje de don Juan, Duncan es representado como un patético amante, celoso, dependiente y desesperado por el rechazo de Bella Baxter. Como consecuencia, este termina enamorado y destruido: «Has soltado a un diablo»; «Me ha destruido» (Lánthimos, 2023). Chris Vognar (2024) asegura ser capaz de identificar la crítica feminista ya en la misma novela de Alasdair Gray, no solo en la adaptación al cine de Lánthimos: «*Poor Things* also boomerangs back to the trailblazing Shelley by applying a decidedly feminist touch».

En la línea de esta crítica feminista, la sexualidad es vista por Bella como un descubrimiento placentero, por lo que la vive de forma natural y ajena a los prejuicios. El primer ejemplo es a través de la masturbación, que descubre como una fuente de felicidad y la lleva a cabo sin complejos en público: «Señora Prim, Bella descubre feliz cuando quiere» (Lánthimos, 2023). No es casual, de acuerdo con Ana Jiménez (2024), que sea una manzana la fruta con la que se masturba por primera vez, ya que equipara, así, la búsqueda del placer y la libertad de Bella con la curiosidad por el árbol del conocimiento de Eva. No obstante, «a diferencia de la mujer de Adán, Bella no es expulsada del paraíso, sino que se permite explorarlo».

Tras el descubrimiento de la masturbación, disfrutará sin complejos de los «saltos furiosos» con Duncan, apelativo que utiliza para referirse al sexo de forma *naive*. La naturalidad con la que vive el sexo se demostrará en la desvinculación de este de la relación romántica: «Me gusta el amor práctico que tenemos» (Lánthimos, 2023), le dice Bella a Max. Dentro de estos parámetros, Bella tampoco entenderá el concepto de adulterio —«Tú también puedes hacerme el juego de la lengua, así que no entiendo este sentimiento complicado» (Lánthimos, 2023)—, ni la distinción entre relaciones heterosexuales y homosexuales, al practicar sexo con su compañera Toinette. Es particularmente interesante, a este respecto, señalar el descubrimiento de Bella de la pérdida de la libido en la vejez a través del personaje de Martha. Al encontrarse en un momento álgido de placer sexual, Bella tan solo puede mostrar incompreensión hacia la actitud de la anciana.

Esta voracidad sexual, que ha impulsado a Bella Baxter a descubrir el mundo y adquirir autonomía en su vida, será precisamente lo que tratará de extirpar su exmarido,

el general Alfie Blessington. Gracias a este personaje, Bella podrá conocer la maldad y crueldad humana, tal y como le había recomendado la *madame* en su estancia en París. Este último consejo es el que le lleva a aceptar la propuesta del general de volver con él a casa. Bella desea terminar su viaje de autoconocimiento descubriendo a Victoria, su anterior identidad, y los motivos que la condujeron al suicidio. En este período descubrirá que la falta de instinto maternal que experimentaba es compartida también por Victoria, y que la crueldad y maltrato del general serían «la fuente de su infelicidad» y las principales causantes de su suicidio. Victoria constituye, así, en la película de Lánthimos la encarnación del motivo de la «loca del desván» (Gilbert y Gubar, 1979), es decir, una mujer oprimida por el yugo del patriarcado que termina encerrada en el espacio doméstico y condenada a la locura. Estos personajes abocados a la enajenación, que protagonizaron gran parte de las obras de narrativa gótica angloamericana —género tradicionalmente vinculado a lo femenino (Ballesteros González, 2013: 94)—, se convierten, en palabras de Ballesteros González, en «heroínas de ficción contemporáneas» (2013: 93).

El general Alfie encarna en la película, por tanto, el encorsetamiento de la moral puritana victoriana, aludiendo a la inmoralidad de la sexualidad y a la necesidad de castrar el deseo de Bella:

GENERAL: He dedicado toda mi vida a conquistar territorios.

BELLA: Yo no soy un territorio.

GENERAL: La fuente de tu problema la tienes justo entre las piernas. Haré que te la extirpen para que dejes de distraerte y desconcentrarte (Lánthimos, 2023).

Sin embargo, la voluntad de Alfie no llegará a término, pues Bella se niega a subyugarse a su mandato —«Me iré cuando me plazca, pero me halaga tu deseo de querer encerrarme. No eres el primero» (Lánthimos, 2023)—, a pesar del ansia de posesión del personaje masculino —«Tú eres mía y no hay más que hablar» (Lánthimos, 2023). Se puede apreciar, por lo tanto, un mayor sentido y deseo de pertenencia del marido hacia su esposa, que del creador hacia su criatura, es decir, su propia invención.

Conclusiones

En definitiva, se ha podido comprobar cómo *Poor Things* (2023), película perteneciente al subgénero de la ciencia fantástica, se sirve de los mecanismos de la parodia y de la ironía para retomar las máximas temáticas clave del mito de Frankenstein y generar, así, una crítica social y feminista a las rígidas y encorsetadas convenciones sociales y sexuales de la época victoriana, en particular a aquellas sufridas por la mujer, además de al elogio desproblematizado del progreso de la ciencia durante el período decimonónico.

En primer lugar, se ha ofrecido una breve aclaración terminológica en torno a las diferentes perspectivas teóricas que han surgido alrededor de los conceptos «parodia» e «ironía». De este modo, se ha incidido en el carácter «ilocucional» (Yvanco, 2000), cómico (Rose, 1993), hipertrófico (García-Rodríguez, 2021), intertextual y subversivo (Hutcheon, 2004) de la parodia; además de analizar la ironía desde su carácter ambiguo (Rose, 1993), negativo (Booth, 1989) y contrario (Pirandello, 2002) como mecanismo estético.

Tras haber establecido el marco teórico desde el que se enfoca el análisis del artículo, se ha procedido a explorar el modo en el que Giórgos Lánthimos reescribe los mitos clásicos en su filmografía, desafiando las convenciones contemporáneas. Para ello, se han estudiado mecanismos fundamentales en la reescritura de mitos como los procesos de desmitificación y remitificación. A continuación, se han aplicado al análisis concreto de la reescritura mítica de Frankenstein. Para ello, se han identificado las principales temáticas del mito configuradas en la obra de Mary Shelley: el *Mad Doctor* como el reflejo de la ambición de Occidente, la dialéctica creador-criatura, la bondad e inocencia de esta última, y la muerte final del creador a manos de su criatura.

A partir de estos temas y motivos fundacionales, Lánthimos genera una inversión irónica de los roles de creador y criatura, en la que el primero es quien presenta rasgos físicos de monstruosidad y deshumanización, mientras que es Bella Baxter, su invención, la que destaca por su belleza extrema. La relación entre estos dos personajes se configura, a diferencia del hipotexto romántico, de acuerdo con los patrones de la paternidad. Como consecuencia, Godwin cuidará y educará a su criatura hasta que esta decida salir de los límites de su hogar y explorar las posibilidades del mundo y del libre albedrío. A lo largo de este viaje de autoconocimiento, Bella Baxter se convierte en un observador sin prejuicios que se enfrenta a la parodia del mundo: el estigma de la prostitución, los celos, las paradojas del matrimonio, la masturbación y el deseo femenino. Así, *Poor Things* se configura como una «utopía postfeminista» (Medina, 2024) o un «feminist fairy tale» (Walsh, 2023) que ofrece una visión retorcida y paródica de las estrictas convenciones y restricciones propias de la sociedad victoriana.

Bibliografía

- BALLESTEROS GONZÁLEZ, Antonio (2013): «De las locas del desván a Lisbeth Salander: Paradigmas de la violencia de género en la narrativa gótica y fantástica angloamericana del siglo XIX», *Herejía y belleza*, núm. 1, pp. 93-103.
- BALLÓ, Jordi y Xavier PÉREZ (2018): *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*, Barcelona: Anagrama.
- BAUDRILLARD, Jean (2016): *Cultura y simulacro*, Barcelona: Kairós.

- BOOTH, Wayne Clayson (1989): *A Rhetoric of Irony*, Chicago: University of Chicago Press.
- BRODESCO, Alberto (2023): «Shelley avec Sade: *Poor Things* di Yorgos Lanthimos, Leone d'oro all'80a Mostra Internazionale d'arte cinematografica di Venezia», *Cinergie-Il cinema e le altre arti*, núm. 24 (diciembre), pp. 173-175.
- COUDERC, Christophe (2020): «De raptos, escalas y corredores: el balcón como espacio de transición», *Criticón*, núm. 24, pp. 159-180.
- CULLER, Jonathan (1994): *Irony, The New Critical Idiom*, Londres: Routledge.
- DIEGO, Belén (2024): «Por qué *Pobres criaturas* me parece una fantasía masculina», *Diario Red* (febrero).
- ECO, Umberto (2013): *Apocalípticos e integrados*, Barcelona: Tusquets.
- EIGELDINGER, Marc (1987): *Mythologie et intertextualité*, Ginebra: Slatkine.
- ESTÉBANEZ CALDERÓN, Demetrio (2015): *Breve diccionario de términos académicos*, Madrid: Alianza Editorial.
- GARCÍA-RODRÍGUEZ, María José (2019): «La parodia, fuerza ilocucionaria», *RILCE*, núm. 37, pp. 266-276.
- GARCÍA SERRANO, Federico (2024): «*Pobres criaturas*: Frankenstein en femenino», *Elpuenterojo.es*, pp. 1-7.
- GILBERT, Sandra y Susan GUBAR (1998): *La loca del desván: la escritora y la imaginación literaria del siglo XIX*, Madrid: Cátedra.
- GOMBEAUD, Adrien (2024): «Yorgos Lanthimos ou le cinéma automédicamenté», *Les Echos* (enero).
- HUTCHEON, Linda (2004): *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*, Illinois: University of Illinois Press.
- JAMESON, Fredric (1985): «Posmodernismo y sociedad de consumo», en Hal Foster (coord.): *La posmodernidad*, Barcelona: Kairós, pp. 165-198.
- (1991): *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona: Paidós Ibérica.
- JIMÉNEZ, Ana (2024): «*Pobres criaturas*: escapar de la pecera», *Revistamutaciones.com* (febrero).
- LÁNTHIMOS, Gíorgos (2023): *Pobres criaturas [Poor Things]*, película en DVD, coproducción Irlanda-Reino Unido-Estados Unidos, Element Pictures.
- (2024): «La película que puede robarle el Oscar a *Oppenheimer*: una oda al empoderamiento femenino que mezcla *Frankenstein* y *La bella y la bestia*», entrevista de Manu Yáñez a Gíorgos Lánthimos, *Fotogramas* (enero).
- MARTÍNEZ FERNÁNDEZ, José Enrique (2001): *La intertextualidad literaria*, Madrid: Cátedra.
- MARTÍN, Dolores y Beatriz PICHEL (2007): «Victor contra Frankenstein: Una visión de lo Monstruoso en el Mito del Moderno Pormeteo», *Revista Bajo Palabra*, núm. 2, pp. 81-90.
- MEDINA, Yasser (2024): «Crítica de “*Pobres criaturas*”: fábula inerte sobre posfeminismo», *Cinefilia.blog* (febrero).

- MELETINSKI, Eleazar Moiseevich (2001): *El mito. Literatura y folklore*, Madrid: Akal.
- MORENO SERRANO, Fernando Ángel (2011): «El monstruo prospectivo: el otro desde la ciencia ficción», *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*, núm. 20, pp. 471-495.
- PIRANDELLO, Luigi (2002): «Esencia, caracteres y materias del humorismo», *Cuadernos de Información y Comunicación*, núm. 7, pp. 95-130.
- POZUELO YVANCOS, José María (2000): «Parodiar, rev(b)elar», *Exemplaria*, núm. 4, pp. 1-18.
- ROSE, Margaret A. (1993): *Parody, Ancient, Modern, and Post-Modern*, Cambridge: Cambridge University Press.
- SHELLEY, Mary (2018): *Frankenstein o el moderno Prometeo*, Madrid: Cátedra.
- TODOROV, Tzvetan (2001): «Lo extraño y lo maravilloso», David Roas (coord.): *Teorías de lo fantástico*, Madrid: Arco/Libros, pp. 65-81.
- VALVERDE GARCÍA, Alejandro (2022): «Yorgos Lanthimos, la recepción clásica en su filmografía», *Metakinema. Revista de cine e historia*, núm. 26, pp. 57-63.
- VOGNAR, Chris (2024): «The Frankenstein myth is alive and spawning imaginative takes; Beyond the pure horror of reanimated creatures, the Mary Shelley tale has begotten unusual creations that include a teen love story, as well as the lauded *Poor Things*», *Los Angeles Times* (febrero).
- VOLTAIRE (1913): *Candide, ou l'Optimisme*, París: Hachette.
- WALSH, Katie (2023): «Stone ravishes in Lanthimo's dark, comedic masterpiece *Poor Things*», *Hartford Courant* (diciembre).
- WUNENBERG, Jean-Jacques (1994): «Mytho-phorie: formes et transformations du mythe», *Religiologiques*, núm. 10, pp. 49-70.

Filosofía y religión en *Promethea*: la fantástica experiencia del fin de los tiempos

HUGO MARTÍNEZ ASENSIO
Universidad Complutense de Madrid

Introducción

PROMETHEA: FANTASÍA Y PSICODELIA

El siglo XX estaba a punto de agotarse y el primer volumen de lo que se convertirá en la gran tesis filosófica sobre lo literario del escritor Alan Moore (Northampton, 1953) apareció a finales del verano de 1999 en las tiendas de cómics de Estados Unidos. *Ciudad radiante y celestial* será el título de este primer volumen de la obra *Promethea* y será utilizado también para titular al volumen con el que cierra la narrativa de la serie en octubre de 2004, que finalizará con un sorprendente volumen titulado *Fiesta de despedida* en abril de 2005.¹

Tal como señaló el autor en una entrevista realizada en 2001, la filosofía que estructura narrativamente la serie *Promethea* ya rondaba en las ideas de Moore, que había publicado en su obra *From Hell* una historia de Jack el Destripador articulada basándose en ideas cabalistas y ocultistas:

With *Promethea*, when I was coming up with the initial titles for ABC Comics, I thought, well, I want a comic with a strong female character. I'd also like to have a comic where I can release some of the steam of my magical researches. With *From Hell*, I came up with the idea, then did the research. *Promethea* grew out of research that I was doing anyway, something that I was already interested in, and which I suddenly realized that I could probably apply effectively to comics. It depends upon the work, really (Moore y Berlatsky, 2012: 107).

¹ The Grand Comics Database: Alan Moore (b. 1953) (cit. 27-11-2024) disponible en línea en <<https://www.comics.org/creator/9/>>; The Grand Comics Database: Promethea (cit. 27-11-2024) disponible en línea en <<https://www.comics.org/series/7063/>>.

Dicha filosofía, modulada a caballo entre lo religioso y lo secular, obedece a cuestiones espirituales relacionadas con un complejo estudio que sincroniza la vasta tradición esotérica inglesa con una revisión propia de la teoría literaria neoplatónica y el efervescente mundo pop anglosajón surgido a finales del siglo XX —fuertemente influenciado por las creencias y estéticas vinculadas a la psicodelia y la *new age*—. Tal como señala Moore en la citada entrevista, lo que motivó la escritura de *Promethea* fue la necesidad de transmitir a través del cómic todo ese conocimiento mágico que el autor habría adquirido hasta entonces. El resultado fue una obra fantástica capaz de aglutinar elementos y estéticas diversas: cabalismo, cuentos de hadas, paisajes oníricos psicodélicos y burbujeantes, neoplatonismo, estilo *Pulp*, impresionista o marciano, tantrismo, una Nueva York futurista y fluorescente, magos ocultistas, superheroínas, deidades antiguas o personajes publicitarios autocompasivos que cobran vida lamentándose a través de eslóganes como «En el taller creen que es el embrague» o «¿Podemos escuchar esa canción de Radiohead una vez más?» (Moore y Williams, 2016: vol. 3); todo ello representado plásticamente por un elenco notable de artistas conformado por el dibujante J. H. Williams III, el tintorista Mick Gray y el colorista Jeromy Cox, entre otros.

Dicho conocimiento —protagonista, en realidad, de la obra— será presentado y analizado en las siguientes páginas para comprender cómo las originales creencias de Moore matizan la tesis que guarda la serie y repasan numerosos temas, de entre los que destacan especialmente los temas políticos y filosóficos. Para ello, este artículo se estructura en cuatro secciones que permiten analizar de manera ordenada, desde focos distintos y con una perspectiva comparatista, la presencia de los elementos religiosos y filosóficos utilizados para escribir la obra. Asimismo, reflexionaré sobre la capacidad del cómic —entendido como forma de arte— para expresar dichas ideas en relación, entre otras cuestiones, con su dimensión matemática o con su dimensión metafórica al compararlo con el uso de sistemas de escritura de carácter logográfico que permitan comprender la noción del autor sobre el medio.

PROMETHEA: OPUS MAGNUM

En alusión a términos alquímicos, es posible describir el conjunto de *Promethea* como la gran obra mágica de Alan Moore, tal como se detallará más adelante. Publicada originalmente a lo largo de 32 volúmenes en relación con los 32 elementos simbólicos que mapean su estructura narrativa —compuesto por las diez *Sefirot* del cabalismo medieval más los veintidós caminos que las relacionan, representados por Moore a través de los veintidós arcanos mayores del tarot—, la obra supone una síntesis de todo el conocimiento mágico-filosófico que habría adquirido el autor hasta entonces, cuando se vio capacitado para estructurarlo en forma de cómic.

En *Promethea*, una estudiante universitaria llamada Sophie Bangs —en alusión al término *sabiduría* en griego— vivirá un apasionante viaje iniciático a través de los mundos de fantasía que componen la Inmateria —construida a través de un conjunto de lugares o planos diferenciados del mundo material— que la llevará a comprender mística e intelectualmente el sentido que suscita su vida entendida como obra de arte, utilizándolo para terminar con la linealidad de la historia y provocando un apocalipsis que salvará a la humanidad del horror al que está sometida. Para ello, descubrirá al personaje de *Promethea*, una antigua heroína hermética destinada a llevar a cabo el apocalipsis con la que se confundirá para cumplir tal trascendente misión.

La trama ofrece paralelismos con otras obras fantásticas por todos conocidas como *El hobbit*, *Star Wars* o *Harry Potter*, en las que el personaje protagonista emprende un viaje iniciático hacia el conocimiento en el que descubre su naturaleza mesiánica y se ve envuelto en un proceso mayor de vital importancia para su propia salvación o la salvación del universo en el que se desarrolla la obra. En este sentido, podemos apreciar cómo la religiosidad en *Promethea*, así como en otras obras fantásticas occidentales de nuestro siglo, se emplea para reproducir patrones muy similares —secularizados o no— asociados a la noción lineal del tiempo propia del posmilenarismo cristiano. Es posible ubicar el origen de dichas narrativas occidentales en obras neoplatónicas como *La divina comedia* —de la que *Promethea* bebe bastante—, así como encontrar paralelismos en diversos relatos globales antiguos, como sugiere Joseph Campbell en su etnocéntrica teoría del monomito.² Salvando las distancias con Campbell, Moore parece afin a las mismas ideas jungianas, pues describe en entrevistas y ensayos la existencia de un espacio mental al que llama *Ideaespacio* en el que residiría el conjunto de todos los *yoes* que conformarían un gran *nosotros*, una idea similar a la del inconsciente colectivo que le permitirá en *Promethea* imaginar un fantástico mundo platónico de las ideas llamado Inmateria, en el que se desarrolla el argumento de la obra (Rocha, 2014: 42).

² «Sea que escuchemos con divertida indiferencia el sortilegio fantástico de un médico brujo de ojos enrojecidos del Congo, o que leamos con refinado embeleso las pálidas traducciones de las estrofas del místico Lao-Tse, o que tratemos de romper, una y otra vez, la dura cáscara de un argumento de Santo Tomás, o que capturemos repentinamente el brillante significado de un extraño cuento de hadas esquimal, encontraremos siempre la misma historia de forma variable y sin embargo maravillosamente constante, junto con una incitante y persistente sugestión de que nos queda por experimentar algo más que lo que podrá ser nunca sabido o contado» (Campbell, 1980: 10).

La tesis filosófico-religiosa de *Promethea*

ANARQUISMO MÁGICO: LA VÍA SALVÍFICA

Tal como describe Moore en el documental *The Mindspace of Alan Moore*, su cuadragésimo cumpleaños en 1993 supuso un punto de inflexión a la hora de enfocar su vida personal y su producción literaria hacia lo que él denomina *magia*. Dicho evento supone un excelente punto de partida para emprender un breve recorrido a través de la religiosidad de la que se sirve para la creación de *Promethea*:

On my Fortieth Birthday, rather than merely bore my friends by having anything as mundane as a midlife crisis, I decided it might be more interesting to terrify them, by going completely mad, and declaring myself as a magician (transcripción de una frase de Moore en Vylenz y Winkler, 2003).

¿A qué se refiere Moore, ante la atónita mirada de sus amigos y familiares, cuando decide autoproclamarse mago? Al margen de cuestiones privadas relacionadas con su personalidad y sus inquietudes espirituales, Moore —en parte— se refiere a la denominada «magia del caos», una corriente filosófico-espiritual ligada estrechamente con el esoterismo inglés de comienzos del siglo xx.³ En *Ángeles fósiles*, Moore reflexiona sobre la forma religiosa a la que denomina *magia* y la remonta hasta los escritos del autor renacentista John Dee y, míticamente, hacia el autor/deidad del *Corpus Hermeticum* (Moore, 2014: 85). La magia del caos también guarda una estrecha relación al ligarse a los denominados «nuevos movimientos religiosos»⁴ —en adelante NMR— surgidos a finales del xx en paralelo a las creencias *new age*.⁵ Concretamente, la magia del caos se caracteriza por su esencia *DiY* y su profunda vinculación con movimientos políticos y artísticos de corte contracultural asociados a posturas libertarias.⁶ Sin embargo, en su tratado *Ángeles fósiles* —escrito en diciembre de 2002

³ Según Jonathan Marqués (2019: 10), también denominada *chaos magick* en publicaciones de esoterismo, en alusión al término arcaico inglés utilizado por el místico Aleister Crowley para distinguirla de la prestidigitación y la charlatanería.

⁴ Véase Martín Velasco (2006: 514): «Con esta expresión: NMR designamos un hecho extraordinariamente complejo y que se hace presente en una variedad de formas. Constituye, sin duda, uno de los aspectos más visibles del fenómeno religioso en la actualidad, que despierta como ningún otro el interés de la sociedad». En esa misma página se presenta una gran cantidad de bibliografía para su estudio.

⁵ Al respecto de las creencias *new age*, véase Huss (2020: 99): «These movements espouse the perennial philosophy, which was accepted among esoteric and occultist movements in the late nineteenth and early twentieth century, according to which there is a single universal truth reflected in all religions—especially in their mystical systems».

⁶ Véase McKay (1998: 3): «Like the 1960s version we tend to associate the word ‘counterculture’ with, DiY Culture’s a combination of inspiring action, narcissism, youthful arrogance, principle, ahistoricism, idealism, indulgence, creativity, plagiarism, as well as the rejection and embracing alike of technological innovation».

para una revista ocultista que, finalmente, cerró sin publicar el texto—, Alan Moore evita categorizarse dentro de cualquier tipología y prefiere, sencillamente, ubicarse junto al pintoresco grupo de magos ajenos al estricto y elitista mundo de las sociedades secretas ocultistas de inspiración masónica:

Más allá de esto, al otro lado de las puertas chirriantes de las ilustres sociedades, de estos templetos decorativos de cincuenta años de antigüedad pero ya en ruinas, que empezaron a construirse con los planos de un palacio celestial pero que terminan todos siendo el Motel Bates, fuera de todo esto se despliegan los desharrapados. Los perroflautas de Pan. El bramido incoherente de nuestra hinchada hermética, los proletarios prolémures, los aspirantes wiccanos y el Templo de los Cuarentones Psíquicos, haciendo cola junto con los prepúberes para entrar en la franquicia de turno del País de las Hadas, el reino de los irredimiblemente hobbificados. Potterlandia (Moore, 2014: 66).

Dicho posicionamiento afín a teorías libertarias de corte anarquista definirá bastante el tono y el mensaje de *Promethea* al ubicarse en perfecta sintonía con sus creencias religiosas —aunque Moore siempre distinga *magia* de *religión* por su carácter instrumental, que le otorga la categoría de arte (Moore, 2014: 148)—. Moore, lejos de cualquier ingenuidad, parece ubicar muy bien el mesianismo y el gnosticismo como originarios de la secularizada noción de *progreso* que fundamenta las ideologías políticas de izquierdas, lo que le permite organizar el anarquismo en *Promethea* desde una postura coherente con sus creencias religiosas que, como veremos en los siguientes apartados, son el resultado de procesos sincréticos.

Tales procesos sincréticos siguen la lógica *DiY* de la magia anglosajona y contracultural de finales del xx, pues Moore ubica el anarquismo como lo absolutamente contrario al fascismo puesto que permite organizarse sin el férreo control de un único líder o corpus doctrinal (Moore, 2014: 117). No duda en calificar al fascismo de religión, cuyo objetivo último no deja de ser una secularización apocalíptica semejante al objetivo del anarquismo que defiende en *Promethea*. Su diferencia radica en que el fin de los tiempos, para el fascismo, sería provocado a través de la violencia y daría lugar a utópicos tiempos históricos como, por ejemplo, el Tercer Reich del nazismo.⁷ Por el contrario, el apocalipsis en *Promethea* se provocaría a través de la gnosis suscitada por una comprensión mágica de lo literario y derivaría en un tiempo psicodélico y multicolor en el que es posible la erradicación de la violencia, se normaliza la diversidad sexual, se experimenta con legalizar la prostitución «en distritos seleccionados y fuertemente controlados» y en el que pueden leerse eslóganes

⁷ En su ensayo sobre ateísmo y secularización, John Gray (2019: 122) afirma que Hitler «[...] debe su atractivo no a unas promesas de reformas concretas, ni de implantación de un nuevo tipo de orden social, sino a la revelación de una visión del fin del mundo». Añade: «Y como ningún mundo nuevo podía llegar sin que mediara una catástrofe, la destrucción a grandísima escala era un elemento consustancial a su misión».

como «sobreviví al apocalipsis y solo conseguí esta birria de camiseta» (Moore y Williams, 2016: vol. 31).

Podemos encontrar narrativas enfocadas en esta oposición entre anarquismo y fascismo en obras de Moore como *V de Vendetta*. Sin embargo, en *Promethea*, el anarquismo parece jugar en una sintonía distinta, ya que se conjuga directamente como una vía religiosa hacia la liberación/salvación, asimismo se utiliza para una crítica general a la violencia y a la sociedad neoyorquina de finales del siglo xx.⁸

CABALISMO CONTEMPORÁNEO: LA CONSTRUCCIÓN DE UNA ESTRUCTURA. DE MOISÉS DE LEÓN A ALAN MOORE PASANDO POR ALEISTER CROWLEY Y AUSTIN OSMAN SPARE

Tal como refleja Moore en *Promethea* y teoriza en *Ángeles fósiles*, su noción de lo literario ha sido fuertemente influenciada por los ocultistas ingleses Austin Osman Spare y Aleister Crowley, pertenecientes a entornos relacionados con el esoterismo de principios del siglo xx. Osman Spare dedicó su vida mayormente a la pintura —de la que destaca su estilo surrealista—, aunque también escribió una serie de pequeños tratados mágicos que relacionan la práctica mágica con la espiritualidad personal y autogestionada, mientras que Crowley, autoproclamado profeta, se dedicó a la mística y escribió numerosos ensayos y fundó grupos y sectas religiosas asociadas a la práctica mágica. Ambos fueron conocedores de la forma mística del judaísmo conocida como cabalismo, fundamental para comprender la forma en la que Moore estructura sus creencias y su forma de comprender la literatura que plasmó en las páginas de *Promethea*.⁹

Dicho misticismo judío comenzó a desarrollarse en el sur de Francia a finales del siglo XII —concretamente en la región de Occitania— y continuó su desarrollo en Cataluña, desde donde su estudio y su práctica se expandió hacia el resto de los reinos de la península ibérica hasta alcanzar su máximo esplendor en la Castilla del siglo XIII (Alba Cecilia, 2014: 612). La académica Amparo Alba, especialista en estudios hebreos y arameos, ofrece una ubicación precisa de su origen: «el *Libro de la claridad* (*Séfer ha-Bahir*), compuesto hacia 1185, es la primera obra que podemos denominar con propiedad cabalística» (Alba Cecilia, 2014: 607). Pero, sin duda, la obra que más

⁸ En el artículo de Requeijo Rey y Aladro Vico (2022: 228) se abordan en mayor profundidad las nociones de Moore sobre el fascismo y el totalitarismo al respecto de *V de Vendetta*, obra que narra un tiempo en el que en la Inglaterra de 1997 «domina un totalitarismo tras la destrucción y el caos de una Guerra Mundial nuclear que ha hecho desaparecer África y Europa».

⁹ Véase Alba Cecilia (2014: 598-599): «La palabra *cábala*, con la que se denomina comúnmente a todo el conjunto de doctrinas esotéricas del judaísmo, y a la mística judía en general, procede de la raíz hebrea *qbl*, que significa 'recibir'. En este sentido, el término hebreo *qabbalá* alude a una tradición recibida que es, a su vez, transmitida, como se enuncia en la Misná [...]. Esta tradición judía recibida tiene, por decirlo así, dos vertientes, una exotérica o pública, y otra esotérica u oculta».

influye a *Promethea* es el *Libro del esplendor* (*Séfer ha-Zóhar*), compuesto y publicado a finales del siglo XIII, en el que se habla de un Dios oculto e incognoscible al que se hace referencia utilizando los términos *En Sof*, «Infinitud» y *Ayin*, «Nada» (Alba Cecilia, 2014: 617-618). Dicha deidad se revela a sí misma a los receptores de la tradición religiosa a través de diez emanaciones conocidas como *Sefirot*, que conforman una unión entre lo cognoscible y lo incognoscible que ha sido representada gráficamente por los cabalistas a través del Árbol sefirótico (Alba Cecilia, 2014: 618-619).

Primero hay un manantial subterráneo, la *Corona*, donde brilla una luz sin fin, a la que hemos llamado el *Infinito* o *En Sof*. Del manantial brota una corriente que extiende sus aguas sobre la tierra: es la *Sabiduría de Dios*; la corriente lleva sus aguas a un gran estanque, que forma el mar: es la *Inteligencia de Dios*, y de este mar salen las aguas en siete canales: es la propia sustancia divina la que se derrama por estos canales o atributos, llamados: *Gracia, Justicia, Belleza, Triunfo, Gloria, Realeza y Fundación*. Así podemos designar a Dios como el grande, el misericordioso, el fuerte, el magnificante, el Dios de victoria y Aquel que es la base de todas las cosas (Moisés ben Sem Tob de León, II: 42b7, citado en Alba Cecilia, 2014: 619).

En alusión a la representación gráfica del Árbol sefirótico, destaca cómo Moore reivindica el cómic como método de expresión alegando que permite una mejor comprensión de su literatura al resultar este una perfecta simbiosis entre artes plásticas y literatura, lo que le permite presentar de una forma excepcional la geometría asociada a sus creencias y transmitir de una forma mucho más eficaz el contenido —tanto narrativo como filosófico— de sus obras. Tanto el género fantástico como el cómic entendido como soporte artístico-literario resultan ideales para transmitir sus particulares ideas cabalísticas desde una moral y una concepción bastante distintas a la del cabalismo medieval, recibidas en gran medida de las obras de Austin Osman Spare y Aleister Crowley.

La influencia que Moore recibe del primero viene dada por la lectura que este último hizo del *Sefer ha Zohar* (el *Libro del Esplendor*), motivada por el entorno cultural del norte de Londres al mudarse al distrito de Golders Green, una zona en la que residía una gran población judía (Ávila Salazar, 2019: 31). Resulta bastante probable que dicha lectura, así como su paso por la sociedad secreta de Crowley, Astrum Argenteum —cuyo corpus estético y doctrinal fue tomado de la Orden Hermética de la Aurora Dorada—, influyera notablemente a la hora de conformar las prácticas mágicas denominadas *sigilos*, relacionadas también con las teorías freudianas del inconsciente (Kaczynski, 2021: 287; Ávila Salazar, 2019: 24).

Si pudieras creer de verdad, deberíamos percatarnos de su virtud. No somos libres para creer... por mucho que lo deseemos, ya que tenemos primero ideas conflictivas que

agotar. Los sigilos son el arte de creer; son mi invención para convertir en orgánica la creencia y, por tanto, hacerla verdadera (Osman Spare, 2019: 122-123).

El posterior trabajo de Carl Gustav Jung de desarrollar la tesis del inconsciente hacia lugares incluso más cercanos a la religión que a la ciencia de la Psicología parece ser clave para comprender la espiritualidad propia de los NMR surgidos en paralelo al contexto de la *new age* y el arraigo de un establecimiento sólido y a mayor escala de la religiosidad emergente con las nuevas recepciones de la cultura oriental por parte de la occidental, fundamental para comprender las bases sobre las que Moore escribe *Promethea*.¹⁰

Por otra parte, destaca la influencia que Moore recibe de Aleister Crowley, que se refiere a menudo al cabalismo en sus escritos y cuya referencia se puede encontrar en *Promethea* incluso de forma literal. En una viñeta correspondiente al décimo volumen de la serie, el lector se encuentra ante una escena en la que un viejo mago le entrega a Sophie una serie de libros de magia que le resultarán cruciales para orientarse hacia la posibilidad de alcanzar aquella mencionada gnosis, tan importante para el desenlace de la historia:

MAGO: No estás mal, Sophie. Si no te vuelves loca, quizás llegues a ser una maga medio decente. Ten. Voy a darte *Magia sin lágrimas* y 777 de Crowley, además de otras cosas. Éliphas Lévi y todo eso...

SOPHIE: ¿Crowley no era un poco... malvado?

MAGO: Nah. No lo creo. Creo que como mucho era egoísta, y a veces tonto. Pero sabía mucho sobre magia. Llévelos y juzga por ti misma (Moore y Williams, 2016: vol. 10).

En *Makgia sin lágrimas* —cuyo título traducido al castellano respeta el término *magick*— se puede ubicar el origen de la interpretación del cabalismo judío que hace Moore para construir *Promethea*, tanto estructuralmente como religiosamente:

En primer lugar, los números hebreos, griegos y árabes también son letras. Luego, cada una de esas letras se describe además mediante uno de los «elementos de la Naturaleza» (compuestos arbitrariamente); los Cuatro (o Cinco) Elementos, los Siete (o Diez) Planetas, y los Doce Signos del Zodiaco.

Todos están dispuestos en un diseño geométrico compuesto de diez «Sephiroth» (números) y veintidós «Caminos» que los unen; a esto se le llama el Árbol de la Vida.

¹⁰ Jung (2010: 41) describe así su tesis acerca del inconsciente colectivo: «Mi tesis, pues, es la siguiente: a diferencia de la naturaleza personal de la psique consciente, existe un segundo sistema psíquico de carácter colectivo, no personal, además de nuestra consciencia inmediata, que es de naturaleza perfectamente personal y que nosotros —aunque le pongamos como aditamento lo inconsciente personal— consideramos como la única psique empírica. Este inconsciente colectivo no se desarrolla individualmente sino que es hereditario. Consta de formas preexistentes, los arquetipos, que pueden llegar a ser conscientes solo de modo secundario y que dan formas definidas a ciertos contenidos psíquicos».

[...] Cuando sea una adepta de real en todos estos cálculos conocidos, «prepárese para entrar en la Región Inconmensurable» y excavar lo Desconocido.
 ¡Ha de construir su propia Cábala! (Crowley, 2019: 62-64).

En *Promethea*, dicha geometría se utiliza —además de como elemento narrativo y doctrinal— para edificarse en los 32 volúmenes que componen la serie y ofrecer en cada uno de ellos una comprensión similar a la que podría haber hecho Moore de cada uno de los elementos que componen el Árbol sefirótico, recorriéndolo en dirección contraria a la planteada originalmente —es decir, desde lo material hacia lo inmaterial y, después, revelando lo infinito en un juego de espejos metaliterario—. El primer volumen de la obra se asocia por el autor a la décima *Sefirot: Maljut* (Reino), que se corresponde con el mundo material, para dar pie a un viaje maravilloso a través de mundos y episodios fantásticos cuyas asociaciones podrían corresponder a lo que Crowley llama «Región Inconmensurable», que termina en un último volumen asociado a la primera *Sefirot: Kéter* (Corona), en el que, una vez finalizada la trama en el volumen anterior, Moore se dedica a explicar las nociones básicas de su mensaje homenajando a los artistas que influyeron en su trabajo y explicando algunas de las nociones básicas que ha utilizado para escribir *Promethea*.

PROMETHEA Y LA RECEPCIÓN DE LA TRADICIÓN HERMÉTICA EN LA FANTASÍA

Para el análisis de *Promethea* resulta fundamental entender a Moore como un autor que escribe sabiéndose heredero de la denominada *tradición hermética*. La obra está imbuida de referencias tanto estéticas como doctrinales al hermetismo y a la religión egipcia —un buen ejemplo sería la vestimenta de *Promethea*— que transmiten la tradición a través de una recepción en la que destaca la mezcla de pensamientos ocultistas descritos anteriormente con los elementos propios de la contracultura anglosajona de finales del xx y su particular interés en la filosofía de las religiones asiáticas.

Tal como apunta el investigador Carlos Sánchez Pérez en su espléndida tesis sobre los diversos textos adscritos a la tradición hermética escritos desde la Antigüedad hasta la actualidad, conviene distinguir entre *hermetismo*, en referencia a los tratados compilados en el *Corpus Hermeticum* —escritos en los primeros siglos de nuestra era— y *tradición hermética*, en referencia a la posterior recepción de los saberes contenidos en los textos antiguos a lo largo de la historia, especialmente a partir de la traducción al latín realizada por Marsilio Ficino en 1463.¹¹ Sánchez Pérez describe así los rasgos de la tradición hermética:

¹¹ Además, conviene mencionar los problemas que el investigador destaca a la hora de estudiar el asunto: «Con todo, los problemas que presentan los textos herméticos y el contexto en el que surgen no son pocos:

De tal modo, es posible defender que nos encontramos ante una tradición con ciertos rasgos reconocibles que se repiten desde la Antigüedad: principalmente, la posibilidad de alcanzar la iluminación mediante ciertas técnicas, la idea de que la divinidad está presente en la naturaleza y que, por tanto, el iniciado debe procurar penetrar en los secretos del mundo que lo rodea y, sobre todo, la autoridad que confiere la propia figura de Hermes Trismegisto, constante de toda la historia intelectual de este movimiento (Sánchez Pérez, 2019: 15).

Como ya se ha mencionado, el contexto cultural desde el que Moore escribe está fuertemente influenciado por la introducción al gran público de ideas provenientes de las filosofías orientales, tan características de la contracultura anglosajona desarrollada durante a partir de los años cincuenta y sesenta del siglo xx. Resulta relativamente sencillo para el lector occidental actual empatizar con pensamientos de corte liberador que, a pequeña escala, ya habían sido sincretizados por doctrinas esotéricas de principios del xx, así como de la mano de autores como Herman Hesse en obras como *Siddhartha* o *El lobo estepario* y que son presentados en Occidente a menudo en consonancia con la idea salvífica judeocristiana. Podemos encontrar la transmisión de dicho sincretismo hacia el gran público en grandes éxitos comerciales de la literatura como, por ejemplo, en los libros de Carlos Castaneda, así como en la saga cinematográfica de *Star Wars*.

Al respecto, en *Promethea* destacan conexiones entre doctrinas orientales y las occidentales que son transmitidas en sintonía con la tradición hermética. Podemos remontarnos a obras mucho más antiguas para entender las facilidades que permiten dicho sincretismo a la hora de teorizar y de componer lo literario; la experimentación de sentimientos trascendentales a través de la catarsis y la belleza es descrita tanto en la poética clásica —con la noción de lo sublime de Longino— como en la estética tántrica —con la reivindicación de lo sensorial en Abhinavagupta en sus comentarios a la *Bhagavad-Gītā*— (Papoulias, 2022; Figueroa Castro, 2017: 166). En *Promethea* podemos encontrar alusiones a Śiva Nāṭarāja —bailando en alusión al dinamismo— en la entrada de la Inmateria, así como al sincretismo compuesto a través de la asociación entre el tantrismo indio y la tradición hermética en el décimo volumen de la serie, sobre el que profundizaré en el siguiente apartado una vez presentada la influencia que tiene lo psicodélico en el asunto.

Resulta interesante la comparación que podría hacerse entre las viñetas de un cómic y los sistemas de escritura logográficos, pues ambos permiten una mayor inmersión en lo narrado y una forma particular de comunicar y recibir una historia;

el hermetismo se mueve en los márgenes del neoplatonismo, el gnosticismo, el estoicismo, los rituales místicos, etc., los textos oscilan entre la impostura y el género pseudepigráfico, pertenecen a épocas distintas y no tienen una consistencia doctrinal excesivamente sólida, por citar solo algunos».

al respecto, Moore ha elogiado la capacidad literaria del medio utilizando términos mágicos.¹² En alusión al mítico origen egipcio del hermetismo, podemos encontrar paralelismos entre la forma en la que narra la escritura jeroglífica y la forma en la que narra el cómic, dotando a *Promethea* de cierto sabor de la Antigüedad que es también recogido por los textos vinculados a la tradición hermética.¹³

En *Promethea*, el hermetismo se presenta como una ideología perseguida por aquellos que buscan uniformidad —en contraposición a la diversidad que Moore defiende— en aras de mantener un orden social del que se benefician al obstaculizar la explosión psicodélica antibelicista y antiautoritaria que supone el fin de los tiempos que *Promethea* es capaz de provocar. Moore remonta la historia de dicha violencia al Egipto antiguo, mostrando el origen mítico de *Promethea* en una persecución emprendida por fanáticos cristianos contra una niña hija de un filósofo hermético —a la que Sánchez Pérez relaciona con Hipatia: «mujer, filósofa y neoplatónica»— que será rescatada por la díada sincrética Thot-Hermes al ser convertida en literatura y transportada a la Inmateria a través de la magia (Sánchez Pérez, 2019: 348). En su tesis, Sánchez Pérez explica también cómo el personaje de *Promethea* está construido basándose en una reformulación contemporánea del arquetipo literario de la Isis hermética, que hibrida elementos antiguos y contemporáneos procedentes del contexto descrito anteriormente, así como de la tradición literaria de los superhéroes, destacando como referente el personaje de Wonder Woman (Sánchez Pérez, 2019: 349).

Una vez entendido cómo *Promethea* recibe el hermetismo y la tradición hermética, resulta sencillo describir y entender la serie como una gran obra alquímica —al estilo junguiano— destinada a producir el oro filosófico en quien la lee, promoviendo una tesis moral que, según la posición ideológica de Moore, resultaría liberadora a la par que motivadora para comprender la literatura como algo espiritual que permite obtener cierta redención o liberación. Al respecto, el espacio fantástico en el que se desarrolla parte de la obra, la Inmateria, es el resultado de una reinterpretación del mundo de las ideas platónico influenciada por la tesis junguiana del inconsciente colectivo y recibida en un contexto asociado a la tradición hermética.

Atendiendo a obras más antiguas, se pueden encontrar precedentes en el neoplatonismo de *La divina comedia*, cuya composición estructural comparte numerosas semejanzas con la de *Promethea*. En la literatura fantástica existen mundos que —en

¹² En Hoff Kraemer y Winslade (2010: 275) se recoge la siguiente frase de Moore al respecto del uso de magia para la creación de cómics: «the transitions between scenes [being] the weak points in the spell that you are attempting to cast over [the readers]».

¹³ El egiptólogo Pérez-Accino (2011: 50) reflexiona acerca del sistema de escritura jeroglífico y sus particularidades a la hora de comunicar: «[...] el sistema de escritura jeroglífico egipcio constituye una metáfora de amplio significado en la que se pone en relación la escritura con el mundo real que su empleo debe describir. Ese uso esencial de la metáfora para construir el sistema es una pieza clave que necesitamos para comprender el mecanismo intelectual que yace tras la invención del sistema».

mayor o menor medida— presentan nociones de neoplatonismo como, por ejemplo, la Tierra Media de *El Silmarillion*, Narnia en *Las Crónicas de Narnia*, Fantasía en *La historia interminable* o El otro mundo en *Coraline*.

Además, es destacable cómo Moore enriquece el universo de *Promethea* y su In-materia a través de juegos intertextuales que crean una falsa tradición literaria que se entrelaza con la tradición real para construir el universo de la obra. Entre los episodios más destacados, resalta el dedicado a la fantasía bangsiana narrado en el volumen número catorce. En este capítulo, Sophie y Promethea acuden a una fiesta que acontece en un crucero fluvial que recorre el río Estigia, donde conocen al escritor latino Luciano de Samósata y al estadounidense John Kendrick Bangs, que resulta ser el tatarabuelo de Sophie, autor de *A House-Boat on the Styx*, una obra publicada en 1895 que inaugura el subgénero literario conocido como fantasía bangsiana.¹⁴

EL GNOSTICISMO Y LA FILOSOFÍA DE LA PSICODELIA: UN APOCALIPSIS CALEIDOSCÓPICO

Para terminar este recorrido a través de las nociones filosóficas y religiosas que componen *Promethea*, conviene tratar la influencia del gnosticismo de carácter psicodélico que resuena a lo largo de sus 32 volúmenes. Dicha concepción de liberación o salvación, adquirida a través de experiencias intrínsecamente relacionadas con la mística y la experimentación subjetiva de estados de consciencia alterados, se expresa en *Promethea* a través de motivos y estéticas propias del denominado «renacimiento psicodélico», desarrollado en el ámbito contracultural anglosajón por autores como Aldous Huxley o Alan Watts y asentado a partir de los años cincuenta y sesenta del siglo XX como consecuencia del descubrimiento accidental de la dietilamida de ácido lisérgico (LSD) por el químico suizo Albert Hoffman (Letheby, 2022: 22-23).

La cultura generada en torno a la psicodelia influyó también en la Psicología estableciendo relaciones con lo religioso en relación con el concepto de liberación, muy en sintonía con la recepción de la obra de Carl Gustav Jung. En la actualidad, el investigador en neurociencia, filosofía y psicología cognitiva Chris Letheby ofrece una visión del tema que aboga por naturalizar e integrar el concepto secularizado

¹⁴ Al respecto de la fantasía bangsiana y del pasaje descrito de *Promethea*, Carlos Sánchez Pérez (2019: 418) escribe: «La obra de Bangs inauguró un nuevo subgénero fantástico, conocido como “fantasía bangsiana”: se trata de obras en las que podemos encontrar a diversas personalidades (reales o ficticias) conviviendo en un mismo espacio, generalmente un mundo de ultratumba de ambiente amigable, habitualmente vinculado a un contexto fluvial, en clara alusión a la laguna Estigia. Dentro de este género, y como epígonos de Kendrick Bangs, se pueden señalar *Ladies in Hades* (1928) [*Señoritas en el Hades*] de Frederick Arnold Kummer o la saga *Riverworld* (1971-1983) [*Mundo del río*] de Philip José Farmer. Una de las principales claves para entender este pasaje son los *Diálogos de los muertos* de Luciano de Samósata, donde ya aparecen estos peculiares encuentros de ultratumba en tono cómico».

denominado *espiritualidad* al entenderlo como un *autodesposeimiento* dentro del contexto del uso de alucinógenos, es decir, naturalizar las tendencias a sentirse ontológicamente parte de algo mayor al más puro estilo indio (Letheby, 2022: 243). De manera similar, Moore trata la experiencia mística en alusión a dicha conexión con el mundo indio a través de sincretismos entre lo hermético y lo tántrico. Queda reflejada en *Promethea* con alusiones a lo largo de la obra pero con especial hincapié en el décimo volumen, titulado *Sexo, estrellas y serpientes*, en el que se narra el encuentro sexual entre *Promethea* y un viejo mago a través de escenas puramente psicodélicas en las que se hace referencia tanto a elementos alquímicos —herméticos— como la espada y el cáliz, en alusión a los órganos sexuales masculinos y femeninos, así como a la serpiente hermética relacionada con la *śakti* enroscada del tantrismo indio, que asciende recorriendo los diversos *cakrāḥ* —palabra comúnmente castellanizada como *chakras*— de la misma manera que la serpiente hermética del conocimiento recorre el árbol cabalístico en busca de lo divino. Esta última asociación ha sido explorada por cabalistas contemporáneos como Mario Satz y evidencia el fértil encuentro dado entre estas dos tradiciones religiosas a lo largo del siglo xx, consolidado ya en la actualidad y originando formas religiosas nuevas, sincréticas en mayor o menor medida.¹⁵

Además, en el volumen final de la serie, Moore pasa a escribir desde una voz algo más ensayística en la que relaciona las creencias utilizadas para la composición de la obra con la psicodelia y el uso de fármacos visionarios en frases como «*Hod* y *Yesod* tienen un interés especial para el mago o el chamán, pues son accesibles directamente mediante sueños, meditaciones rituales imaginativas o drogas psicodélicas» o «En *El hongo sagrado* y *la cruz*, John Allegro sugiere que el cristianismo solar surge del culto a la psilocibina» (Moore y Williams, 2016: vol. 32).¹⁶

Volviendo a la trama, la psicodelia también compone uno de los volúmenes fundamentales de la serie, el número doce, titulado *El Teatro mágico: un espectáculo de arte pop* en una clara alusión al Teatro mágico de *El lobo estepario* de Herman Hesse —«entrada no para cualquiera»—. Hesse, pionero en el sincretismo de lo occidental con lo oriental, será recibido con entusiasmo por el público contracultural de los años

¹⁵ Véase Satz (2012: 91): «El libro de la claridad o Bahir, que dice: “La columna vertebral se prolonga desde el cerebro del hombre hasta su miembro viril, y por ello la simiente viene de arriba”. De hecho, y dado que el justo es como una columna —en alusión a la *vav* o sexta letra alfabética que él mejor que nadie parece encarnar—, será él quien conozca mejor que nadie los secretos o *sodots* que se albergan, efectivamente, en *yesod*. Pero en ese espacio que lleva el significativo nombre de la puerta estrecha para la Kábala —siendo la puerta ancha la corona o *keter*— y tal como parece insinuarlo la forma misma de la letra *sámaj* ligada a esta sefirá, duerme en ella una serpiente enroscada, una serpiente que se muerde la cola, dueña del veneno y el antídoto, de la mordedura iniciática o mortal. La equivalencia de esa idea con la de la kundalini sánscrita es más que obvia».

¹⁶ Cabe destacar que las teorías de John Allegro han sido rebatidas por numerosos académicos en alusión a las evidencias científicas de la existencia de un Jesús de Nazaret histórico —que no teológico—. Al respecto, recomiendo consultar la obra *Aproximación al Jesús histórico* del reconocido filólogo Antonio Piñero.

cincuenta y sesenta en adelante y su obra influirá notablemente en la contracultura el renacimiento psicodélico (Martínez Sahuquillo, 2011: 79). El volumen doce de *Promethea* es presentado paratextualmente en forma de eslogan publicitario como «la que quizás sea la experiencia de lectura más rara de la década» (Moore y Williams, 2016: vol. 11), después de una interesante conversación entre Promethea y las dos serpientes que conforman su caduceo hermético, Mike y Mack, en una divertida alusión a *microcosmos* y *macrocosmos*:

MIKE: Entrar en la magia, ten paciencia, significa entrar en la inteligencia ... Ese exitoso programa que tenemos, el teatro de lo que sabemos, donde los pensamientos desfilan con reverencia en el escenario de la consciencia.

MACK: ¡Disfrazados de acróbata o payaso, dan saltos mortales, sin un mal paso! Aquí, se hacen malabares con las palabras. Toda idea gira. Deja que el mundo exterior se desvanezca ... ¡Y mira!

MIKE: De lo externo te has de despedir, las emociones de dentro nadie puede resistir.

MACK: Deja atrás la materia y serás consciente ... ¡... Del circo mágico de la mente! (Moore y Williams, 2016: vol. 11)

En dicho volumen, Promethea recorre, junto con Mike y Mack como guías, una narración sobre la historia de la humanidad construida a través de alegorías asociadas a cada uno de los veintidós arcanos mayores del tarot. De este modo recibe la doctrina gnóstica que le enseña que el destino del tiempo humano es una construcción literaria que finaliza con la llegada del apocalipsis que, junto con Sophie, deberá determinar. Dicha determinación puede relacionarse con el concepto indio de *dharma* —que puede traducirse como «aquello que está establecido» en alusión al *deber* o la *naturaleza* de los seres vivos— y que está presente en obras fantásticas de nuestro siglo como la serie de televisión *Perdidos*.¹⁷

Finalmente, el tan temido apocalipsis sucederá al final de la obra a través de una experiencia mística colectiva que será experimentada por el conjunto de la humanidad, atendiendo a lo que ello supone para cada uno de los individuos que conforman el crisol de la diversidad, en relación con la teoría político-filosófica de Moore. La escatología gnóstica —que ha sido también secularizada en la construcción de filosofías políticas de izquierdas— refiere a un fin último en el que la salvación o liberación sería alcanzada a través del conocimiento, que en *Promethea* es el conocimiento hermético que tanto el lector como la protagonista han adquirido a lo largo de los capítulos.¹⁸

¹⁷ Monier-Williams, *Sanskrit Dictionary* 1899 Advanced (cit. 09-05-2023), disponible en línea en <<https://www.sanskrit-lexicon.uni-koeln.de>>.

¹⁸ A propósito de ubicar el origen filosófico de las ideologías políticas vinculadas con la idea del progreso, el académico John Gray escribe: «El moderno mito del progreso nació de la fusión de la religión cristiana con el pensamiento gnóstico» (2019: 42).

La figura del lector destaca adquiriendo relevancia al pretender que también forme parte de dicho proceso liberador gracias al uso de figuras literarias de carácter meta-textual, presentadas a través de la representación textual y gráfica de la experiencia psicodélica:

SOPHIE: Ah. Eres tú. Bien. Llevaba mucho tiempo esperando para hablar contigo. Ven a sentarte junto al fuego.

LECTOR: Gracias pero... Pero no estoy aquí realmente, ¿no? Esta habitación no es real, ni tú. Todo esto es una historia, algo que estoy soñando o leyendo...

SOPHIE: Hmm. Quizás tengas razón. Pero ¿tener un sueño o leer un libro no es una experiencia real? Después de todo, real o no, tu consciencia está centrada en esta habitación. Y alguien te está hablando.

LECTOR: Bueno, sí, pero... O sea, si es un sueño, me está hablando mi propio subconsciente. Si es un libro, es un escritor, sea como sea, eres ficticia.

SOPHIE: ¡Ja, ja! Eres maravilloso. Siempre eres muy complicado. Ohhh... No pongas esa cara. Solo quería decir que ese es uno de los motivos por los que te quiero. Eres terco, no aceptas las cosas sin más. Vale, escúchame. Sí, *Promethea* es ficticia. Nadie ha dicho jamás lo contrario. Yo nunca he mentido. Al menos soy una ficción honesta. Una auténtica ficción. Una ficción que puede colarse en tus sueños, poseer a sus creadores y hablarte a través de ellos. Soy una idea. Pero soy una idea real. Soy la idea de la imaginación humana... Lo que, si lo piensas, es lo único de lo que podemos estar seguros de que no sea imaginario. [...] Todas las guerras y los romances. Las obras maestras y las máquinas. Y aquí no hay nada más que una pequeña y curiosa maraña de aminoácidos jugando al maravilloso juego de fingir. Nada más que tú y yo. Tú y yo, pequeña serpiente de vida. Junto al fuego en el que hemos estado siempre desde que esta habitación era una cueva. ¿Te acuerdas? Cuando te pareció ver por primera vez las cosas en las llamas, en las sombras que bailaban... Y necesitabas contar una historia. Una historia grande y gloriosa (Alan Moore y Williams, 2016: vol. 31).

Conclusiones

A lo largo de este análisis se ha podido comprobar cómo el complejo entramado filosófico-religioso tejido por Alan Moore con cada uno de los 32 volúmenes de la serie *Promethea* resulta tremendamente funcional a la hora de transmitir tanto su mensaje político como su tesis ontológica.

En primer lugar, destaca cómo la síntesis filosófica expresada a través de figuras metafóricas y metaliterarias es capaz de transmitir al lector, tanto en su vertiente emocional como intelectual, las nociones ontológicas de Moore. Es notable cómo estas se encuentran dirigidas a promulgar un anarquismo diverso, salvífico y liberador, capaz de colorear sus bocetos sobre la realidad a partir de elementos provenientes

de tradiciones dispares, como la india y la anglosajona, sabiéndose heredero de las nuevas corrientes espirituales desarrolladas en Occidente a partir de la segunda mitad del siglo xx.

De la mano de Promethea, tanto Sophie como el lector son conducidos a través de un viaje fantástico hacia ese conocimiento sobre el que Moore construye, narra y reflexiona; y que eclosiona en una fantástica experiencia mística y apocalíptica que aúna lo gnóstico del hermetismo antiguo y moderno, la teoría literaria neoplatónica, la filosofía de la psicodelia de finales del siglo xx y el sentido oculto de los cuentos de hadas.

A su vez, es importante señalar cómo Moore reivindica casi constantemente la figura del cómic en cada capítulo, exhibiendo con genialidad sus capacidades a la hora de transmitir su conocimiento de una forma similar a la que podemos encontrar, por ejemplo, en los antiguos jeroglifos egipcios, sabiéndose capaz de comunicar de un modo profundo y distinto una serie de ideas complejas al convertir el medio en una metáfora en sí mismo, relacionando la propia escritura con la realidad a la que representa.

Al respecto, la propia estructura de la obra responde a esta misma lógica. Su construcción basándose en el Árbol sefirótico resulta, a la par que sorprendente para el lector, tremendamente funcional a la hora de transmitir su doctrina y de conducir a quien desee recorrer sus caminos de una forma divertida y clarificadora, si es que el lector desea empatizar en clave religiosa con su contenido. Tanto las escenas autorreferenciales como metalépticas ayudan a profundizar en dicho ejercicio empático, volviendo partícipe de juegos místicos a quien mire las páginas del cómic de una determinada manera, a la par que deleitándole a través de lo sublime.

Armonizando todos estos elementos en la clave adecuada, el fin de los tiempos resulta agradable y alegre, la erradicación de la violencia parece posible y el humor *punk* y contracultural se cuele a través de arcoíris cursis y paradójicos que le otorgan sentido a la existencia y se lo arrebatan al fascismo, a la guerra y al extremismo religioso.

Bibliografía

ALBA CECILIA, Amparo (2014): «Cábala y Mística», en *Historia de la literatura hebrea y judía.*

La dicha de enmudecer, Madrid: Trotta, pp. 597-626.

ÁVILA SALAZAR, Alberto (2019): «Presentando a Austin Osman Spare», en *El libro del placer*

(auto-amor): la psicología del éxtasis (1909-1913), Játiva: Aurora Dorada.

CAMPBELL, Joseph (1980): *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*, 1.ª ed., 3.ª reimp., Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

CROWLEY, Aleister (2019): *Makgia sin lágrimas*, Játiva: Aurora Dorada.

- FIGUEROA CASTRO, Óscar (2017): «El sentido “esotérico” de la Gitā: la lectura tántrica de Abhinavagupta» en *La Bhagavad-Gītā: el clásico de la literatura sánscrita y su recepción*, Ciudad de México: Universidad Autónoma de México, pp. 153-177.
- GRAY, John (2019): *Siete tipos de ateísmo*, Madrid: Sexto Piso.
- HOFF KRAEMER, Christine y J. Lawton WINSLADE (2010): «“The Magic Circus of the Mind”: Alan Moore’s Promethea and the Transformation of Consciousness through Comics», en *Graven Images: Religion in Comic Books & Graphic Novels*, Nueva York: Continuum.
- HUSS, Boaz (2020): *Mystifying Kabbalah: Academic Scholarship, National Theology, and New Age Spirituality*, Nueva York: Oxford University Press.
- JUNG, C. G. (2010): *Obra completa. Vol.9/1, Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*, 2.ª ed., Madrid: Trotta.
- KACZYNSKI, Richard (2021): *Perdurabo: La vida mágica de Aleister Crowley*, Játiva: Aurora Dorada.
- LETHEBY, Chris (2022): *Filosofía de la psicodelia*, Madrid: Bauplan Books.
- MARQUÉS, Jonathan (2019): «Prólogo. Makgia sin lágrimas II: La enmienda de un fracaso», en *Makgia sin lágrimas*, Játiva: Aurora Dorada.
- MARTÍN VELASCO, Juan (2006): *Introducción a la fenomenología de la religión*, 7.ª ed., Madrid: Trotta.
- MARTÍNEZ SAHUQUILLO, Irene (2011): «La novela de formación de Hermann Hesse como testimonio de una identidad y una filosofía de la vida: la construcción del outsider en *El lobo estepario*», *Espacio, Tiempo y Forma: Historia Contemporánea, Serie V*, 23, pp. 73-94.
- MCKAY, George (1998): *DiY Culture: Party & Protest in Nineties Britain*, Londres: Verso.
- MOORE, Alan y Eric L. BERLATSKY (2012): *Alan Moore: Conversations, Conversations with comic artists*, Jackson: University Press of Mississippi.
- MOORE, Alan (2014): *Ángeles fósiles*, 2.ª ed., Zodiaco negro, Madrid: La Felguera.
- MOORE, Alan y J. H. WILLIAMS III (2016a): «*Promethea*, vol. 3. *Tierra mágica y vaporosa*», 2.ª ed., en *Promethea*, Barcelona: Ediciones ECC, vol. I.
- (2016b): «*Promethea*, vol. 10. *Sexo, estrellas y serpientes*», 2.ª ed., en *Promethea*, Barcelona: Ediciones ECC, vol. I.
- (2016c): «*Promethea*, vol. 11. *Pseunami*», 2.ª ed., en *Promethea*, Barcelona: Ediciones ECC, vol. I.
- (2016d): «*Promethea*, vol. 31. *Ciudad radiante y celestial*», 2.ª ed., en *Promethea*, Barcelona: Ediciones ECC, vol. III.
- (2016e): «*Promethea*, vol. 32. *Fiesta de despedida*», 2.ª ed., en *Promethea*, Barcelona: Ediciones ECC, vol. III.
- OSMAN SPARE, Austin (2019): *El libro del placer (auto-amor)*, Játiva: Aurora Dorada.
- PAPOULIAS, Haris (2022): «Lo que queda del naufragio: Longino y su obra», en *Acerca de lo sublime*, Madrid: Alianza Editorial.
- PÉREZ-ACCINO PICATOSTE, José Ramón (2011): «Imagen y palabra en el antiguo Egipto»,

- en *Iconografía y sociedad en el Mediterráneo antiguo: Homenaje a la profesora Pilar González Serrano*, Madrid: Signifer Libros, pp. 43-52.
- REQUEIJO REY, Paula y Eva ALADRO VICO (2022): «El héroe dual en el capitalismo tardío. Nuevos lenguajes del mito en *V de vendetta* y *Mr. Robot*», *Vivat Academia*, pp. 219-239. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.15178/va.2022.155.e1416>>.
- ROCHA, Servando (2014): «Prólogo: El hermoso hechizo de los magos anarquistas», 2.ª ed., en *Ángeles fósiles*, Zodíaco negro, Madrid: La Felguera.
- SÁNCHEZ PÉREZ, Carlos (2019): «Hermes Trismegisto: de la mística a la fantasía. Pervivencia de los textos herméticos de la Antigüedad a nuestros días», tesis doctoral, Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. Disponible en línea en <<https://repositorio.uam.es/handle/10486/690521>>.
- SATZ, Mario (2012): *Qué es la kábala*, Barcelona: Kairós.
- VYLENZ, Dez y Moritz WINKLER (2003): *The Mindscape of Alan Moore* [documental], Shadowsnake Films, Tale Filmproduktion.
- «Monier-Williams Sanskrit Dictionary 1899 Advanced». Disponible en línea en <<https://www.sanskrit-lexicon.uni-koeln.de>>.
- «The Grand Comics Database: Alan Moore (b. 1953)». Disponible en línea en <<https://www.comics.org/creator/9/>>.
- «The Grand Comics Database: Promethea». Disponible en línea en <<https://www.comics.org/series/7063/>>.

Estudio mitoanalítico de la figura de la serpiente a partir del mito apuleyano de Eros y Psique

MARÍA RODRÍGUEZ MASIÁN
Universidad Complutense de Madrid

Introducción

Como narra Lucio Apuleyo en su obra *El Asno de Oro*,¹ en un reino lejano vivía Psique, una princesa tan hermosa que su fama eclipsó la de Afrodita y despertó la ira de la diosa. En su furia, Afrodita ordenó a su hijo Eros que le hiciera enamorarse de un hombre vil. Sin embargo, al verla, Eros quedó hechizado por su belleza y no cumplió con el mandato de su madre. Mientras tanto, a pesar de su belleza, Psique no lograba encontrar esposo; un oráculo dictaminó que su destino era casarse con una criatura monstruosa y la condujeron a una montaña para cumplir su suerte. Allí, un viento divino la transportó a un magnífico palacio donde un misterioso amante, invisible en la oscuridad, la visitaba cada noche y la amaba a cambio de no ver su verdadera apariencia. Psique vivía en lujo, pero extrañaba a su familia. Con el tiempo, consiguió que sus envidiosas hermanas la visitaran, pero estas, celosas de su fortuna, le sembraron dudas y la convencieron de que su esposo era un monstruo serpentino que aguardaba para comérsela. Esa noche, Psique encendió una lámpara de cera para verlo mientras dormía y descubrió con asombro que su marido era el bello dios Eros.

La primera literaturización del mito de Eros y Psique por Lucio Apuleyo en el siglo II d. C. construye un hito clave para la reinterpretación de la historia mítica. En un contexto influido por la cristianización y las corrientes filosóficas platónicas y aristotélicas, Apuleyo transforma la figura de Eros, otorgándole un carácter más complejo que trasciende su rol tradicional como dios del amor e hijo de Venus. En su relato, Eros adquiere una dimensión ambigua y enigmática, desarrollando una reinterpretación como figura monstruosa con forma de serpiente. La simbólica asociación con el monstruo serpentino se mostrará analizada desde antiguos tabúes culturales sobre lo desconocido y lo prohibido con el reflejo de la influencia del totemismo y la zoolatría.

¹ También conocida como *La metamorfosis*.

A través de un estudio comparativo de corte mitocrítico, el presente trabajo busca analizar cómo la representación del Eros-serpiente de la obra de Apuleyo ha influido en el imaginario fantástico desde una perspectiva histórico-religiosa. La figura del Eros-serpiente, con su compleja carga simbólica, ofrece una oportunidad para comprender mejor cómo las tradiciones culturales han moldeado la percepción de lo divino, lo misterioso y lo monstruoso en la cultura occidental.

La presencia del Eros-serpiente en la obra apuleyana

La serpiente ha sido constantemente representada en la mitología clásica como símbolo de maldad y engaño, dada su profunda conexión con ideas de astucia y amenaza latente. Esta simbología cobra especial relevancia en *El Asno de Oro* de Apuleyo,² cuando las hermanas de Psique, motivadas por la envidia, recurren a la figura de la serpiente para sembrar terror y quebrantar la relación entre Psique y el dios Eros. Más allá de una mera representación de peligro, la serpiente en este contexto revela múltiples dimensiones interpretativas y proporciona un espacio para lecturas alegóricas ricas en matices. Al analizar la serpiente como figura simbólica, W. Burket en *Greek Religion* sugiere que este arquetipo no se limita a la negatividad; en cambio, incorpora aspectos relacionados con la transformación, la regeneración cíclica y la sacralidad (1985: 361). En diversas tradiciones mitológicas y religiosas, la serpiente simboliza la metamorfosis y la conexión con lo trascendental: el dios Asclepio y la serpiente Pitón en la mitología grecorromana; las serpientes Nāga y Kundalini y el dios Shiva en la religión hindú; la serpiente Apofis en la tradición egipcia; o el dios Quetzalcóatl (azteca) y el dios Kukulkán (maya) de la América precolombina.

Dentro de la narrativa de Apuleyo, la serpiente opera como símbolo de dualidad: personifica una amenaza tangible para Psique mientras que, en un sentido más profundo, alude a las pruebas espirituales y desafíos internos inherentes a su evolución personal. En la interpretación de Robert Graves en *Los mitos griegos* (1955), la serpiente es un guardián de secretos esotéricos, cuya presencia en la narrativa subraya las dimensiones místicas y la profundización espiritual del viaje iniciático de la protagonista (2022: 36).

Eres muy feliz; solo la ignorancia de tu misma desgracia asegura tu beatífica tranquilidad; no te preocupas del peligro que te acecha; somos nosotras quienes, en permanente

² El mito de Eros y Psique se enmarca en los Libros IV, V y VI de la obra *El Asno de Oro*. Esta historia se inserta en la obra como un relato independiente. Este marco metanarrativo es introducido a través de la narración del personaje de la anciana, quien busca consolar a una joven princesa secuestrada y la distrae «con una de las bonitas historias que cuentan las viejas» (Apuleyo, 1978: 79).

alerta, velamos por tus intereses y nos torturamos lamentablemente por los desastres que te afectan. Pues lo sabemos de buena fuente y, por compartir, naturalmente, tu dolor y tu desgracia, no te lo podemos ocultar: una horrible serpiente, un reptil enroscado en mil nudos, con un cuello que destila un veneno sanguinolento y mortal, con una boca terriblemente abierta en toda su profundidad, he ahí el marido que, al amparo de la oscuridad, descansa a tu lado (Apuleyo, 1978: 92).

No durará mucho tiempo (todos lo dicen) esta sobrealimentación que él te procura regalando tu paladar con finos manjares; en cuanto se cumpla el plazo de tu gravidez y alcances tu plenitud, te devorará como sabrosa y sazónada fruta (Apuleyo, 1978: 92).

Cuando el reptil se haya arrastrado surcando el suelo, cuando haya subido al lecho como de costumbre, cuando se haya estirado y veas, por su respiración, que está profundamente dormido bajo los efectos del primer sueño, entonces escúrrrete de la cama [...] y asesta un golpe tan violento como te sea posible, corta el nudo que une la nuca a la cabeza de la maligna serpiente (Apuleyo, 1978: 92).

El primer fragmento, enmarcado dentro del monólogo de las hermanas de Psique, introduce la figura de Eros bajo una imagen grotesca y aterradora, con una descripción sensorial que establece una atmósfera de peligro y amenaza. De igual manera, sugiere por primera vez en la obra la asociación simbólica del dios con la serpiente —así como de la serpiente y el mal—. El segundo fragmento profundiza en la predicción del destino fatal de Psique mediante la metáfora de ser devorada por Eros después de alcanzar la plenitud física y emocional, lo que sugiere una noción de sacrificio inevitable donde la dicha presente es eclipsada por la inevitabilidad del destino trágico. En conjunto, los fragmentos subrayan la complejidad del conflicto central del mito, donde la representación de Eros como una serpiente ofrece una reflexión profunda sobre la naturaleza del amor y la condición humana. La estrategia propuesta por las hermanas para liberar a Psique revela la lucha entre el destino y el libre albedrío, así como la capacidad humana para desafiar las fuerzas divinas en busca de autonomía y redención.

Simbología de la serpiente

SIGLO II D. C.

En el contexto del siglo II d. C., la iconografía de la serpiente surge como un símbolo de gran riqueza semántica, integrando múltiples dimensiones culturales, filosóficas y espirituales que reflejan la interacción de la herencia clásica con nuevas interpretaciones religiosas y esotéricas en evolución. Esta iconografía refleja un tejido semántico elaborado, en el que confluyen asociaciones de carácter cíclico, espiritual y ético que trascienden sus orígenes culturales. En la tradición grecorromana, la serpiente se

vincula de manera paradigmática con divinidades como Apolo, Asclepio y Hermes, cuyas atribuciones sintetizan la capacidad de la serpiente para representar la liminalidad entre la vida y la muerte, el conocimiento y la transformación. En el caso de Asclepio, su báculo en torno al cual se enrosca la serpiente es símbolo de la regeneración espiritual intrínseca a la naturaleza cíclica de la existencia. Simultáneamente, en el cristianismo primitivo, la serpiente adquiere un carácter preeminentemente negativo, que se cristaliza a través de la narrativa del Génesis y se refuerza en el corpus neotestamentario. Sin embargo, esta representación, lejos de ser unívoca, incorpora matices que reflejan debates teológicos sobre la ambivalencia inherente a la serpiente como vehículo del conocimiento prohibido. En el discurso alquímico, la serpiente alcanza su culminación simbólica con el Ouroboros, cuya imagen —un reptil que se devora la cola— concentra los ciclos eternos de creación, disolución y regeneración. Esta representación articula los fundamentos conceptuales de la alquimia al mismo tiempo que se convierte en una alegoría del cosmos mismo, donde las oposiciones se reconcilian en un *continuum* dialéctico.

Diana Rodríguez Pérez (2021) elabora una compleja exploración sobre la simbología serpentina en los sistemas mitológicos y religiosos del mundo helénico, postulando que el ofidio operaba como una cristalización semiótica de una fuerza arquetipal primordial. Sostiene que los antiguos percibían la existencia de una fuerza primordial especial que vivía dentro de la serpiente, emanaba de ella o estaba simbolizada por ella; una fuerza que se observa como la vida pura. Wendell Hixson (2020) examina el papel de las serpientes como símbolos antiguos de poder, virilidad y las fuerzas bilaterales del bien y el mal. Hixson describe connotativamente el papel de las serpientes como contrastes de los dioses y barómetros de la moralidad humana; papeles que superan el simbolismo rutinario de la astucia diabólica. En su artículo, explora la batalla de Apolo contra la serpiente Pitón³ y el simbolismo de la serpiente como figura del caos en contraste con el orden cósmico representado por el dios. Asimismo, Rolf Strootman (2014) examina cómo el arte y la religión antigua representan la serpiente en Grecia y Roma, ante lo que resalta la importancia de su función en los cultos de sanación y su papel como símbolo de regeneración y protección —especialmente en relación con Asclepio y los cultos a la salud—.

La conexión semántica entre las configuraciones iconográficas de Eros y Psique y el extenso espectro simbólico que la serpiente encarna en el contexto histórico-artístico de los siglos II al IV se constituye en una red hermenéutica de excepcional densidad polisémica, cuya decodificación exige una aproximación crítica que articule los axiomas epistemológicos del pensamiento clásico con los desplazamientos metafísicos

³ El mito de Apolo y Pitón emplea el símbolo de la serpiente Pitón como el caos primordial que Apolo debe someter para instaurar el orden cósmico en Delfos.

inherentes a las narrativas cosmogónicas y escatológicas de la época previamente analizadas. La literaturización del mito por parte de Lucio Apuleyo introduce una semántica iniciática que transforma el relato de Psique en una alegoría protoneoplatónica de la anátesis del alma hacia su glorificación inmortal, proceso que encuentra en la iconografía serpentina un correlato simbólico de alta carga metonímica. En el imaginario grecorromano, la serpiente personifica el dinamismo transicional de las fuerzas cósmicas y sintetiza las tensiones entre destrucción y regeneración. Esta función se cristaliza en los sarcófagos del siglo III, donde Eros —quien actúa como psicopompo—⁴ acompaña a Psique en su tránsito hacia la inmortalidad, lo que estructura una narración visual que evoca la serpiente como un símbolo de perpetuidad cíclica y reconciliación de antinomias existenciales.

La transformación alegórica de la serpiente en Ouroboros manifiesta un paralelismo que encuentra eco en la representación de Psique como mariposa, signo de metamorfosis espiritual y desmaterialización trascendente. No obstante, la complejidad de este simbolismo se intensifica en el cristianismo primitivo, donde la serpiente deviene un significante bifronte. Así, la serpiente, en su ambigüedad ontológica y como símbolo de una fuerza arquetipal primordial, se establece como una matriz conceptual cuya repercusión intertextual permite reconfigurar las pruebas y sufrimientos de Psique en clave de una narración soteriológica⁵ que culmina en la deificación y unión eternal con Eros.

LA SERPIENTE EN LA TRADICIÓN CRISTIANA (LO DEMONIACO)

En la tradición cristiana, la serpiente se ha constituido como un símbolo de complejidad ineludible, cuya influencia ha penetrado los cimientos teológicos e iconográficos de la cristiandad a lo largo de los siglos. Desde su primera aparición en el relato bíblico (Génesis 3:16, Reina-Valera 1960), la serpiente no solo es dotada de características antropomórficas como la astucia, el lenguaje articulado y una capacidad de persuasión que trasciende lo racional, sino que estas mismas cualidades la convierten en el artificio oscuro de una discordancia fundamental. La descripción bíblica —«la serpiente era más astuta que todos los animales del campo que Jehová Dios había hecho» (Génesis 3:1, Reina-Valera 1960)— la singulariza como un ente de excepción en la creación y la eleva al rango de símbolo arquetípico de la transgresión y la introducción del pecado en el ámbito humano. La serpiente, en este contexto, actúa como

⁴ Del griego *psychopompós* (*psyche* «alma» y *pompós* «el que guía o conduce»), son criaturas, espíritus, ángeles o deidades encargadas de guiar a las almas de los muertos hacia el más allá (varía el destino según la cultura o religión).

⁵ La soteriología es la rama de la teología que estudia la salvación. La palabra proviene del griego *soteria* «salvación» y *logos* «estudio de».

una figura de paso que marca un quiebre ontológico en el orden divino, marcando el inicio de una fractura entre lo terrenal y lo celestial, el hombre y Dios.

Con la llegada de la Edad Media, la serpiente adquiere una dimensión aún más profunda y sacralizada en el marco del pensamiento cristiano, contagiada de nuevos significados que resuenan con la mentalidad medieval de integración de lo material con lo espiritual. En este periodo, el simbolismo de la serpiente evoluciona y se fusiona con la cosmovisión religiosa predominante, al ser aquella concebida como una manifestación tangible de las complejidades del mundo espiritual y moral. Este proceso de sacralización de elementos naturales —en el que la serpiente, junto con otras criaturas simbólicamente cargadas, es reinterpretada— se enmarca en un esfuerzo por cambiar la realidad física en una extensión de la esfera celestial, estableciendo así una continuidad ontológica entre el ámbito divino y el humano. Como afirma Joyce Salisbury en *The Beast Within: Animals in the Middle Ages* (1994), la serpiente —tradicionalmente asociada con el mal— pasó a ser vista como vehículo de interpretación teológica, sirviendo de nexo entre el pecado y la redención (83).

Desde el siglo IV, la iconografía cristiana comenzó a codificar la figura de la serpiente de manera sistemática y simbólicamente densa, tanto en el ámbito visual como en el teológico, y le otorga una preeminencia en el imaginario de la transgresión y la tentación. Esta figura aparece como una encarnación del mal, en especial en las representaciones iconográficas de la Caída de Adán y Eva: el reptil asume el papel de agente de la corrupción primordial, símbolo del maligno y la introducción del pecado. Esta imagen no es meramente alegórica sino profundamente activa en la teología cristiana, pues la serpiente es dotada de una funcionalidad demoníaca que representa una constante amenaza al orden divino, en consonancia con la visión apocalíptica y escatológica que impregna la literatura sagrada.

Los Padres de la Iglesia, como Agustín de Hipona en su Tratado número 12 y Gregorio Magno en su *Comentario al Cantar de los Cantares* (siglos VI-VII), instrumentalizan la figura de la serpiente en su exégesis, asignándole una centralidad doctrinal. En los escritos de estos teólogos, la serpiente se convierte en el arquetipo de la astucia corruptora y encarna un engaño sutil y corrosivo que destruye la pureza del alma y el intelecto humano. La serpiente, en su rol demoníaco, es descrita como una presencia insidiosa y devoradora, cuya habilidad para desviar al ser humano refleja una alteración de la sabiduría en favor de una sabiduría pervertida y falaz. La teología medieval hereda esta representación y la entrelaza con la influencia de la literatura apocalíptica, en la cual el libro de Apocalipsis en el Nuevo Testamento ocupa un lugar destacado. La descripción del «gran dragón, la serpiente antigua» (Apocalipsis 12:9, Reina-Valera 1960) configura a la serpiente como un elemento primordial en la narrativa escatológica, señalando un objeto que incorpora en su simbolismo tanto el caos primigenio como la condena final. Así, el cristianismo no solo adapta la figura

de la serpiente de antiguas tradiciones religiosas, sino que la dota de una narrativa de amenaza existencial y universal y presenta una visión en la que la serpiente representa el mal absoluto, una fuerza de transgresión que actúa desde el origen de los tiempos hasta el desenlace final de la historia sagrada.

La construcción simbólica que la Biblia establece en torno a la figura de la serpiente forma una compleja red de significados duales y profundamente arraigados en la teología judeocristiana. A lo largo de distintos pasajes, el reptil se presenta no solo como encarnación del mal absoluto —encarnado en Satanás o el Diablo— sino como un agente de desviación, capaz de apartar a la humanidad de la senda de la verdad y la pureza divina representada en Cristo. En este sentido, la serpiente se convierte en un arquetipo de peligro moral y espiritual, un símbolo que, en su seductora ambigüedad, desafía las nociones de pureza y fidelidad en la relación humana con lo sagrado.

Sin embargo, no es una mera representación de amenaza. Existen pasajes que dotan a la serpiente de una connotación protectora y de signo positivo. Así, en ciertos versículos, Jesús afirma que los creyentes fieles podrán tomar serpientes en sus manos sin sufrir daño alguno; una potente metáfora que sugiere la idea de una inmunidad sagrada y una protección divina otorgada a los fieles (Marcos 16:17-18, Reina-Varela 1960). Esta capacidad de «dominio» sobre la serpiente exalta la fuerza espiritual del creyente protegido a la vez que revela el carácter ambiguo del reptil como símbolo. Esta dualidad —que confiere a la serpiente el papel de ser tanto adversario como símbolo de superación espiritual— alimenta un imaginario sumamente rico y complejo, en el cual la serpiente asume la función de símbolo de la confrontación cósmica entre fuerzas opuestas: el bien y el mal, la sabiduría y el engaño, la providencia divina y la amenaza inminente. Ejemplos de esta ambigua representación se encuentran también en pasajes como Génesis 49:17, donde se la describe como un ser que muerde los talones del caballo y hace caer al jinete; imagen que subraya su papel de peligro acechante, capaz de desafiar incluso al más fuerte y advertido.

En la recepción medieval del mito de Eros y Psique, dicha serpiente encuentra un efecto alegórico particularmente mordaz, pues el recorrido de Psique es resemanizado como el paradigma de un alma que, arrancada de su destino trascendente, sucumbe inicialmente a los impulsos sensoriales y a la separación del amor divino. En esta línea, la reelaboración interpretativa de Fulgencio en el siglo v⁶ reconvierte los personajes y episodios apuleyanos en emblemas teológicos: Psique se convierte en símbolo del alma caída mientras que Eros figura la caridad divina y sus hermanas, en su dimensión tripartita —corporeidad, libertad y alma—, representan las fuerzas corruptoras que alienan al ser humano de su camino escatológico. Las pruebas de Psique, reducida en esta interpretación a una expresión moralizante de carácter sintético,

⁶ En referencia a su obra *Mythologiarum sive Mithologicon libri tres*.

se configuran como la manifestación alegórica de un proceso purificador, semejante al camino de redención que el cristianismo articula como vía de superación del pecado original. Esta correspondencia simbólica encuentra su culminación en la interpretación de la lámpara de Psique, objeto que, según Bernardo Silvestre,⁷ encarna la luz del entendimiento divino capaz de disipar las tinieblas del deseo y de la ignorancia. Este elemento establece una continuidad conceptual con la serpiente bíblica, que, más allá de simbolizar el engaño, opera como un dispositivo que pone a prueba la resistencia moral del ser humano frente a las seducciones del mal. A través de estas metáforas, la narrativa medieval logra integrar la figura de Psique en una dialéctica de transgresión y restauración en la que la serpiente —como epítome del mal cósmico— subraya el antagonismo ontológico entre el pecado y la gracia.

Asimismo, en las interpretaciones de Juan Escoto Eriúgena y Remigio de Auxerre, la asociación entre Afrodita y Mercurio —principios de concupiscencia y mediación— con el viaje simbólico de Psique refuerza la semejanza con la serpiente en su función de desvío de la racionalidad hacia el error y la corrupción. Esta lectura de la mitología clásica, despojada en gran medida de su narrativa original y convertida en un almacén de simbolismos poético-teológicos, confluye con la representación cristiana de la serpiente como una manifestación de la tentación perpetua, que confronta al alma con la necesidad de reafirmar su fidelidad al amor divino, al igual que Psique, tras su proceso de purificación, logra reintegrarse en la contemplación beatífica de Eros. En este sistema hermenéutico, la serpiente y Psique constituyen nodos simbólicos complementarios que permiten que la interpretación medieval trace un mapa alegórico de la caída, el pecado, la expiación y la redención final en el marco de la teología cristiana.

LA SERPIENTE EN LA EDAD MEDIA (LO MONSTRUOSO)

En el transcurso de la Edad Media, la figura de la serpiente adquirió una carga simbólica que penetró profundamente en la mitología, la cultura y la religión. En la mitología medieval, la serpiente mantuvo su carácter multifacético que encapsulaba la encarnación del mal y la tentación —el pecado en términos generales—. Esta representación evocaba un aura de peligro y misterio, lo que la convirtió en un motivo recurrente en las narrativas y la iconografía medieval, donde su presencia era sinónimo de advertencia y transgresión moral.

Adam McLean muestra a través del arte del mandala en *The Alchemical Mandala: A Survey of The Mandala in the Western Esoteric Traditions* (1989) la atribución de pro-

⁷ Pensador medieval del siglo XII que recoge toda su visión sobre la formación del mundo y las figuras alegóricas en su obra *De Mundi Universitate*.

iedades curativas a la figura de la serpiente. En términos de alquimia, la serpiente era vista como un símbolo de renovación, transformación y conocimiento oculto; es una encarnación de la sabiduría y el poder espiritual. Una representación particularmente destacada de la serpiente en la iconografía medieval es la de la «mujer de las serpientes». Según la interpretación de Émile Mâle en *El arte religioso del siglo XIII en Francia* (1922), esta figura —cuyos orígenes se remontan a representaciones antiguas— fue asimilada en el cristianismo y se asoció con la lujuria, convirtiéndose en un motivo ornamental que se expandió por Europa desde inicios del siglo XII. Este motivo sugería una profunda conexión entre la serpiente y la mujer en el contexto religioso y moral y canalizaba la representación del peligro del deseo y la caída espiritual.⁸

El mito de Eros y Psique experimentó una significativa reinterpretación, Eros es frecuentemente representado como un joven alado que dispara flechas para infundir amor en los corazones de mortales e inmortales, mientras que Psique —cuya belleza rivaliza con la de Afrodita— despierta la envidia de la diosa. Como afirma Jean-Pierre Vernant en *Mito y pensamiento en la Antigua Grecia* (1965), la serpiente en la tradición griega podría simbolizar la oscuridad y los misterios del alma (Vernant, 1983: 174).

Por todo ello, y sumado a lo expuesto con anterioridad, la articulación alegórica de la serpiente con la tradición cristiana y la recepción medieval del mito de Eros y Psique configura una asociación simbólica de notable profundidad epistemológica en la que convergen las coordenadas teológicas del alma y la serpiente en su relación con lo divino. La serpiente, cargada de una dimensión demoniaca que trasciende la mera representación visual o narrativa, se establece como un tropo ontológico de la fractura fundamental entre lo humano y lo celestial. Este recorrido de Psique, reinterpretado por la doctrina cristiana, se convierte en un ejemplo representativo de la condición espiritual del ser humano, capaz de desviarse pero también de redimirse. En este contexto, la lámpara se transforma en un símbolo potente de la iluminación y la purificación del alma dentro de una teología de carácter moral.

EVOLUCIÓN DEL SÍMBOLO DE LA SERPIENTE EN LA EDAD MODERNA

En la Edad Moderna, la iconografía de la serpiente se enriqueció con una fascinante complejidad, expandiéndose de forma significativa en múltiples dominios de la cultura europea: desde la religión y la filosofía, hasta los ámbitos de la literatura y las artes visuales. La serpiente, con su naturaleza ambigua y alta carga simbólica, capturó los ideales y los valores de una época marcada por la búsqueda de trascendencia y

⁸ Se recomienda también la lectura de *Iconografía del arte cristiano* (1955-59) de Louis Réau, discípulo de Émile Mâle.

conocimiento profundo. En el ámbito religioso, la serpiente continuó asociándose profundamente con el mal y la tentación, tal como perpetúa la narrativa del Pecado Original y la Caída del Hombre dentro del contexto judeocristiano. La imagen de la serpiente que tienta a Eva en el Jardín del Edén y su equivalencia con el demonio —según la teología cristiana— la consolida como un emblema de corrupción y engaño, tal como lo señalan autores como Jeffrey Burton Russell en su obra *Satanás: La primitiva tradición cristiana* (1986: 10). Sin embargo, con la llegada del Renacimiento y la expansión del pensamiento humanista, la serpiente adquirió nuevas interpretaciones. La capacidad del reptil para mudar su piel se interpretó como una metáfora del proceso de regeneración personal: el ser humano se despoja de viejas creencias para alcanzar un nuevo entendimiento de sí mismo y del mundo. Esta idea de renacimiento encuentra ecos en los textos herméticos, como señala Alexander Roob en *Alquimia & mística* (1996: 349), estableciéndose la serpiente como un puente entre la materia y el espíritu. La serpiente se instituyó como un emblema de renovación espiritual, una representación asociada estrechamente con el anhelo de iluminación y el conocimiento esotérico que caracterizaron tanto el Renacimiento como el Barroco. Solo a través de la transformación interna —se pensaba— el individuo podría acceder a los secretos más profundos del universo y alcanzar la perfección espiritual, un concepto que se evidencia en los tratados alquímicos de Paracelso (Waite, 1968) y otros pensadores renacentistas. De este modo, la serpiente no solo simbolizaba la eterna lucha del ser humano por trascender sus limitaciones terrenales, sino también el deseo de acceder a una comprensión más elevada de la existencia, motivo central en la búsqueda del «gran conocimiento» que defendían los alquimistas.

La reinterpretación del simbolismo serpentino durante la Edad Moderna es, en muchos sentidos, una manifestación de los profundos cambios que la sociedad europea estaba experimentando, especialmente en su relación con el conocimiento, la naturaleza y lo divino. Como señala Carl Gustav Jung en *Psicología y alquimia* (1944), la serpiente en el pensamiento renacentista y esotérico actúa como una guía hacia los aspectos más oscuros e inexplorados del alma humana, indicando el camino hacia la integración de las partes reprimidas del ser (Jung, 2015: 39).

En el contexto barroco, la iconografía de la serpiente adquirió una notable profundidad al reflejar las complejidades y tensiones que caracterizaron esta época marcada por la exuberancia artística, la dramatización de las emociones y una intensa búsqueda de lo sublime. Durante los siglos XVII y XVIII, la serpiente continuó manteniendo su tradicional asociación con el mal y la tentación, consolidada desde los primeros relatos bíblicos, particularmente en la Caída del Hombre (Russell, 1984). Del mismo modo, adquirió nuevas connotaciones procedentes de las disciplinas que reinterpretaron sus atributos a la luz de las transformaciones intelectuales y culturales del Barroco. En consecuencia, se convirtió en símbolo del misterio del conocimiento

trascendental y de la búsqueda de una sabiduría que trasciende lo puramente racional para abrazar lo oculto e inefable.

En la literatura y el teatro barroco español, el simbolismo de la serpiente era frecuentemente utilizado para representar la traición y el abuso de poder. En *El burlador de Sevilla y convidado de piedra* de Tirso de Molina (1630), el protagonista personifica las fuerzas destructivas del engaño, el pecado y la falta de arrepentimiento, con alusiones simbólicas a la serpiente como metáfora del vicio moral y político que amenazaba el orden social y religioso. En la mitología y el folclore europeos, las serpientes eran a menudo relacionadas con dragones y otras criaturas fantásticas. Estas figuras se manifiestan como la encarnación del peligro y del poder sobrenatural, convirtiéndose en símbolos recurrentes de los conflictos internos y externos del ser humano. En *La divina comedia* de Dante Alighieri (siglo XIV), las serpientes tienen un papel central en la representación de los castigos infernales en los círculos del Infierno (el rey Mínos, los ladrones en el foso de serpientes...), encarnando el castigo eterno por la corrupción del pecado. Este tipo de representaciones consolidaron la figura de la serpiente como una metáfora de la degradación moral, pero también de los peligros inherentes al conocimiento prohibido.

En este sentido, la iconografía serpentina del periodo barroco se constituía como un complejo entramado semiótico que encarnaba las ambivalencias esenciales de la naturaleza humana, en las que el conocimiento —recubierto de una dualidad ontológica— se manifestaba simultáneamente como un sendero hacia la trascendencia redentora y como un precipicio hacia la perdición existencial. Jung en *Psicología y alquimia* destaca la representación del lado oscuro del alma de la serpiente y su capacidad de transformación y renacimiento espiritual (Jung, 2015: 136). Este simbolismo espiritual se mantuvo a lo largo del Barroco, explorando los dilemas morales y existenciales que definían la búsqueda espiritual y creativa de la época.

La representación del mito de Eros y Psique durante estos siglos constituye un corpus paradigmático para aclarar la síntesis entre lo alegórico, lo filosófico y lo estético en un periodo caracterizado por la pluralidad epistemológica y la tensión entre el neoplatonismo renacentista y la teología cristiana. En este contexto, la figura de Psique —entendida como la personificación del alma humana— sufre una transformación semiótica radical que oscila entre la idealización neoplatónica de su ascenso hacia lo divino y la reinterpretación cristiana que la vincula con virtudes específicamente femeninas. Esta metamorfosis discursiva no se encuentra aislada, sino que se inscribe en una vasta red simbólica en la que intervienen elementos como la serpiente. El siglo XVI, particularmente influido por autores como Fulgencio, Boccaccio y Jean Bodin, presenta un Eros y Psique que se convierten en un dispositivo hermenéutico complejo, empleado no solo para la precisión de nociones metafísicas —como la tripartición del alma en Bodin—, sino también para la configuración de discursos

ideológicos que vinculan la alegoría mítica con la legitimación de poderes dinásticos —como se observa en la obra de Juan de Mal Lara *La Psyche* (1550)—. Sin embargo, es precisamente en este proceso de elevación donde se filtra un motivo serpentino oculto, pues la serpiente, con su dualidad simbólica, representa simultáneamente la tentación y el conocimiento.

Desde una perspectiva iconográfica, la convergencia entre Eros y Psique y la serpiente en el Barroco se intensifica mediante el uso del claroscuro —tanto literal como conceptual—, lo que otorga a estas representaciones una profundidad dramática que explora las tensiones entre luz y sombra, ascensión y caída, virtud y pecado. Así, en las composiciones de Rafael Sanzio⁹ o Jacopo Zucchi¹⁰, la serpiente no está explícitamente presente, pero su espíritu alegórico subyace en las configuraciones espaciales que destacan la fragilidad de Psique frente a los desafíos impuestos por Venus. De modo similar, la teatralidad barroca, ejemplificada en los autos sacramentales de Calderón de la Barca, permite que el mito de Eros y Psique dialogue con la iconografía serpentina al sugerir que la virtud (Psique) debe enfrentarse al engaño y la tentación (Eros-serpiente).

En última instancia, el entrelazamiento de estos elementos en la Edad Moderna construye una narrativa donde la serpiente y Psique actúan como contrapartes simbólicas que, en su ambigüedad inherente, articulan las tensiones esenciales de una época que oscilaba entre la exaltación de lo divino y la exploración de las profundidades de lo humano.

EVOLUCIÓN DEL SÍMBOLO DE LA SERPIENTE EN LA EDAD CONTEMPORÁNEA

En la Edad Contemporánea, la iconografía de la serpiente experimentó un proceso significativo de metamorfosis, inscrito en los profundos desajustes y reconfiguraciones que caracterizan los desplazamientos culturales, sociales y filosóficos propios de la modernidad y posmodernidad. En este contexto, el motivo serpentiforme se mantuvo como un símbolo cargado de una dualidad rígida y una ambigüedad intrínseca —atributos esenciales que garantizaron su vigencia simbólica en un horizonte histórico caracterizado por la intensificación de las tensiones ideológicas, los antagonismos globales y las crisis epistemológicas—. La serpiente, como símbolo polisémico, persistió en su función de concentrar el conflicto perpetuo entre fuerzas antitéticas —el bien y el mal, el orden y el caos, lo finito y lo trascendente— y se posiciona como vehículo privilegiado para la reflexión sobre las aporías existenciales

⁹ Ciclo de las *Historias de Amor y de Psique*, extraídas directamente de *El Asno de Oro* de Lucio Apuleyo. Ubicadas actualmente en la Villa Farnesina en Roma.

¹⁰ *Amor y Psique*, de Jacopo Zucchi (1589), óleo sobre lienzo ubicado actualmente en la Galería Borghese en Roma.

y las contradicciones inherentes a la condición humana. Esta pervivencia semiótica es indicativa de una fascinación desmesurada que, lejos de ser una mera proyección cultural, se inscribe en el terreno de lo universal al revelar un temor subyacente hacia lo desconocido, lo inasible y lo incontrolable —dimensiones que la serpiente encarna de manera paradigmática—.

En el ámbito literario, la figura de la serpiente alcanzó nuevas dimensiones metafóricas, cargadas de un simbolismo que reflejaba las ansiedades y dilemas del siglo xx. En la novela *El corazón de las tinieblas* de Joseph Conrad (1899), la serpiente se convierte en una potente metáfora de la depravación y brutalidad latentes en el ser humano. La selva africana, descrita por Conrad como un espacio opresivo y laberíntico, se asemeja a una serpiente que revela los abismos más oscuros de la psique humana y las corrupciones morales que acompañan al imperialismo. De este modo, la serpiente se convierte en un símbolo de violencia intrínseca del ser humano (Goonetilleke, 1995: 221). En el arte visual contemporáneo, la serpiente siguió siendo un motivo recurrente de exploración temática. En las obras de Salvador Dalí, la serpiente adopta una dimensión surrealista, simbolizando los impulsos irracionales y los deseos ocultos del subconsciente humano. En cuadros como *El gran masturbador* (1929), la serpiente se entrelaza con figuras humanas y objetos oníricos, lo que refleja la influencia del psicoanálisis y las teorías freudianas sobre los impulsos reprimidos y la sexualidad. La serpiente, en el contexto surrealista, trasciende su carácter tradicional para convertirse en un símbolo de la psique fragmentada y del conflicto entre las fuerzas conscientes e inconscientes que moldean la experiencia humana. Artistas como Banksy en sus obras callejeras emplean la figura de la serpiente para criticar las estructuras de poder que oprimen a las clases marginadas.

El entramado imaginario de la Edad Contemporánea atestigua una sofisticada metamorfosis del símbolo serpentino, cuyas variaciones conceptuales dialogan con las transformaciones culturales y filosóficas del periodo. Desde las estructuras narrativas de la ciencia ficción hasta los extensos universales de la fantasía épica, estas entidades se configuran como representaciones arquetípicas de los temores inherentes a la modernidad, en las que cristalizan ansiedades colectivas relativas a la crisis climática, la manipulación genética y la incontrolabilidad de las tecnologías emergentes. En la obra *Dune* de Frank Herbert (1965), los gusanos de arena son símbolo de la amenaza de lo incontrolable en la naturaleza y representan la fragilidad de la civilización humana frente a fuerzas naturales. La película *Alien*, dirigida por Ridley Scott en 1979, muestra criaturas reptilianas que encarnan el miedo a lo desconocido y la vulnerabilidad humana ante ellos, lo que refuerza el simbolismo de la serpiente como una fuerza destructiva y primordial. En *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien (1954), Smaug es la encarnación de la codicia y la corrupción moral, mientras que los dragones de *Juego de Tronos* de George R.R. Martin (1996) son símbolos de poder, magia y

destrucción, y surgen como reflejo del dominio sobre las fuerzas naturales. Según las conclusiones extraídas de *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell (1949), estas criaturas se alinean con los mitos arquetípicos del viaje del héroe y simbolizan los obstáculos que deben superarse en la búsqueda de la verdad y la autocomprensión (Campbell, 2014: 174, 280, 339). De este modo, en los horizontes discursivos del imaginario fantástico contemporáneo, la serpiente —junto a sus múltiples figuraciones derivadas— persiste como un símbolo polivalente de poderosa carga simbólica que encapsulaba tanto las inquietudes existenciales como las aspiraciones trascendentes que moldean la subjetividad de la humanidad actual.

Imaginario fantástico

En el ámbito de la psicología cognitiva, la figura de la serpiente ha suscitado un interés particular al ser considerada un estímulo privilegiado para la activación de respuestas emocionales intensas, un fenómeno que se inscribe en las dinámicas adaptativas heredadas de los procesos evolutivos de nuestros ancestros más antiguos. Según los estudios de Ledoux (2000), los primates —en su constante interacción con animales peligrosos como las serpientes o los tigres— desarrollaron una predisposición innata a prestarles atención al asociarlos con el peligro inminente. Esta propensión evolutiva, intrínsecamente enraizada en las configuraciones del cerebro humano, ha demostrado una notable persistencia a través de las extensas temporalidades históricas, lo que se presenta de manera recurrente en el entramado simbólico y narrativo de las culturas y civilizaciones que han señalado el devenir de la humanidad. Tal persistencia encuentra su expresión cristalizada en los mitos fundacionales, las cosmovisiones religiosas y las tradiciones orales (Öhman y Mineka, 2001: 486). A modo de ejemplificación, en la mitología griega la serpiente era un símbolo ambivalente que encarnaba tanto la sabiduría como el caos. En este sentido, el caduceo de Hermes —dos serpientes entrelazadas— representaba la curación y el equilibrio (Graves, 2022: 78), mientras que la Hidra de Lerna —vencida por Heracles— personificaba el caos, la muerte y el peligro (Graves, 2022: 510). Esta dualidad del símbolo serpentino también se observa en el relato bíblico de la tentación de Eva, un elemento que, según argumenta Freud en *Tótem y tabú* (1912), ha influido profundamente en la percepción occidental de la serpiente como emblema del mal (Freud, 2011: 156).

La relación simbólica entre el arquetipo del Eros-serpiente y las estructuras del imaginario fantástico puede rastrearse con precisión en el corpus de los estudios mítico-religiosos que surgen con vigor a partir de finales del siglo II. W. F. Otto en *Dionisio: mito y culto* (1933) examina cómo Dionisio era recurrentemente figurado en un entorno saturado de serpientes, particularmente en el contexto de sus festividades

y rituales báquicos,¹¹ en los que estos reptiles actuaban como metonimias de su poder regenerador y su capacidad de articular la convergencia entre lo divino y lo profano, entre las fuerzas vitales y las dimensiones tanáticas (Otto, 2017: 160). Esta vinculación se ve ensalzada en las manifestaciones iconográficas de la Edad Contemporánea, donde la serpiente, cargada de polisemia, se convierte en un símbolo variable que encapsula tanto las fuerzas del deseo y la atracción como las dinámicas de transformación radical y las metamorfosis existenciales (Campbell, 2014: 55).

Tabú de lo desconocido

En el relato apuleyano, la irrupción del sí o lo serpentino introduce una capa semántica de profunda ambigüedad, en la que Eros se reviste de un aura enigmática y protectora. El dios evoca una íntima conexión con lo arcano, lo velado y lo prohibido. La asociación de la serpiente con lo desconocido se establece en los imaginarios de las civilizaciones primigenias, caracterizadas por la proclamación de una ambigüedad ontológica en torno a la serpiente, simultáneamente objeto de fascinación y de terror reverencial. Este sistema simbólico se extiende con notable persistencia a lo largo de la historia al infiltrarse en las mitologías, religiones y tradiciones artísticas. La serpiente, como figura arquetípica, aglomera las tensiones entre el peligro latente y la atracción magnética hacia lo oculto, lo inasequible y lo profundamente inexplorado. Freud, en su ensayo *Lo siniestro* (1919), ahonda en la dualidad entre lo familiar y lo inquietante. A través de lo «siniestro» (*umheimlich*) alude a aquello que, siendo en cierto sentido conocido, se presenta bajo una formación extraña o amenazante. Para Freud, la serpiente podría ser vista como un símbolo de lo siniestro: un ser presente en la naturaleza, en mitos y culturas, pero cuya apariencia y naturaleza despierta incomodidad y miedo. Así, el reptil se presenta como la personificación de esa ambivalencia entre lo ordinario y lo perturbador, lo visible y lo oculto, que Freud explora como una manifestación de lo reprimido en el inconsciente.

La confluencia estructural entre el totemismo, la zoolatría y el tabú que encierra lo enigmático y lo incognoscible —particularmente en lo relativo a la figura de la serpiente— surge como una dimensión central para la interpretación del imaginario fantástico. El totemismo y la zoolatría, concebidos como sistemas religiosos y culturales, tratan la veneración de determinados animales que, en el caso de la serpiente, son conferidos de un carácter sacro por las comunidades que los asumen como símbolos espirituales y ontológicos. Según la teoría totemista formulada por Émile

¹¹ El ritual báquico, también conocido como dionisiaco, era una fiesta de Baco celebrada en la Antigua Grecia y Roma que incluía danzas y música.

Durkheim en su tratado *Las formas elementales de la vida religiosa* (1912), el animal totémico, como la serpiente, no solo encapsula la esencia vital de la colectividad, sino que también manifiesta la intervención de fuerzas supranaturales en el tejido social y consolida su dimensión sacra en múltiples contextos culturales (Durkheim, 1982: 140). Este conjunto simbólico excede el plano de la mera reverencia y postula una relación trascendental entre la humanidad y el reino animal. Del mismo modo, se observa la atribución a estos animales de una serie de capacidades excepcionales o lecciones esenciales para la condición humana. Claude Lévi-Strauss, en *El pensamiento salvaje* (1962), sostiene que los mitos asociados a la serpiente —especialmente aquellos que la representan como símbolo del caos y del mal— surgen de una necesidad estructural de la mente humana de ordenar la realidad mediante oposiciones binarias (Lévi-Strauss, 1997: 89). Clasifica lo que se percibe como conocido frente a lo extraño y perturbador. Es precisamente esta dualidad —que mezcla familiaridad y otredad, seguridad y misterio— la que confiere a la serpiente su ambigüedad inflexible, en la que lo temido es simultáneamente dotado de sacralidad y transformado como objeto de veneración.

En las culturas mesopotámicas, la serpiente se configura como un adversario arquetípico de las divinidades solares, un vehículo del caos primordial que amenaza con desestabilizar las estructuras del cosmos ordenado. Esta conceptualización se perpetúa en tradiciones posteriores, como la judeocristiana: en el Génesis la serpiente se establece como una figura que sintetiza la seducción, la transgresión y el desorden; encarna la tensión entre el conocimiento prohibido y la ruptura del equilibrio divino. De este modo, el tabú vinculado a la serpiente trasciende la mera aversión hacia lo desconocido y se abre hacia un horizonte interpretativo que reconoce su potencial disruptivo. Así, la serpiente deviene un arquetipo de perdurabilidad inevitable, cuya carga semántica se refleja en el inconsciente colectivo y en las construcciones narrativas que fundamentan nuestra comprensión de lo simbólico y lo trascendente.

Conclusiones

La conceptualización de Eros como un ente monstruoso de naturaleza serpentiforme en la narrativa apuleyana responde a una lógica simbólica y cultural de extraordinaria densidad. Esta asociación se encuentra profundamente anclada en las estructuras mitológicas, antropológicas y psicologías de la Antigüedad clásica. La serpiente, como portadora de un campo semántico de intrínseca ambigüedad, se alza como un símbolo privilegiado para transmitir las complejidades inherentes a lo divino, cuya esencia multifacética requiere una representación que trascienda las limitaciones de un solo significado. La decisión de configurar al esposo de Psique bajo la forma de un

monstruo serpentino en el relato mítico se fundamenta en un complejo entramado de tradiciones arquetípicas, dinámicas psíquicas y paradigmas culturales en los que esta figura encarna —de manera simultánea— el vértigo de lo desconocido y el poder de lo fascinante.

Apuleyo, en su construcción simbólica, despliega con maestría el repertorio polivalente de significados asociados a la serpiente. En una primera instancia —cuando Psique, manipulada por las falaces advertencias de sus hermanas, comienza a temer a su esposo—, se manifiesta una lectura que, desde la perspectiva contemporánea, podría interpretarse a la luz de las teorías freudianas sobre los tabúes y temores arcaicos vinculados a la figura serpentina. Este vínculo, profundamente enraizado en el inconsciente colectivo de múltiples tradiciones culturales, se articula con la tradicional asociación del reptil a lo ominoso, lo inescrutable y lo monstruoso. Paralelamente, la serpiente se establece como un símbolo de transformación espiritual, una imagen alegórica que encuentra su fundamento en la capacidad del reptil de mudar su piel, una metáfora arquetípica de renacimiento y regeneración. Al incorporar este símbolo, Apuleyo se alinea con una venerada tradición que otorga a la serpiente un rol de mediadora entre lo transitorio y lo eterno, entre la aniquilación simbólica y la renovación existencial.

De igual modo, la dimensión erótica y sensual de la serpiente encuentra en el mito de Eros y Psique una resonancia natural, ya que su esencia está intrínsecamente conectada con los impulsos de la fertilidad, el deseo y las pulsiones sexuales. Apuleyo logra entretejer estas múltiples capas de significado —lo monstruoso, lo transformativo y lo erótico— en una representación de extraordinaria complejidad que refuerza la naturaleza ambigua y multidimensional de Eros y la serpiente. En este marco, el autor no se limita a reproducir las convenciones del imaginario fantástico grecorromano, sino que las amplifica y redefine mediante una arquitectura simbólica que se distingue por su rigor interno, su sofisticación intelectual y su profundo eco cultural y psicológico.

En consecuencia, la representación de Eros como un monstruo serpentino durante el tiempo que permanece oculto a los ojos de Psique no podría ser de otro modo porque ¿qué otra figura que no sea la serpiente sería capaz de encarnar con mayor precisión el insondable misterio de su identidad, esa incesante tensión entre lo temido y lo deseado, entre lo divino y lo humano?

Bibliografía

- ADES, Dawn (1995 [1982]): *Dalí (World of Art)*, Londres: Thames and Hudson. Edición revisada y adaptada.
- ALIGHIERI, Dante (2013): *La divina comedia*, Madrid: Alianza Editorial. Versión poética de Abilio Echeverría. Fecha original desconocida, se estima entre 1304 (*Infierno*) y 1321 (*Paraíso*).
- APULEYO, Lucio (1978): *El asno de oro*, Madrid: Editorial Gredos, Lisardo Rubio Fernández (trad.).
- APULEYO, Lucio (2015 [siglo II]): *Apología o discurso sobre la magia en defensa propia*, Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Juan Martos Fernández (trad.).
- BOCCACCIO, Giovanni (2008 [1350]): *La Genealogía de los dioses paganos*, Madrid: Centro de Lingüística Aplicada Atenea.
- BURKERT, Walter (1985): *Greek Religion*, Harvard University Press.
- CALDERÓN DE LA BARCA, Pedro (2005 [1717]): *Psiquis y Cupido que escribió para esta villa de Madrid*, Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- CALDERÓN DE LA BARCA, Pedro (2009 [1687]): *Ni amor se libra de amor*, Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- CAMPBELL, Joseph (2014 [1949]): *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*, México: Fondo de Cultura Económica, Luisa Josefina Hernández (trad.).
- CASTILLO GARCÍA, Carmen (2008): «Cuatro rostros del amor en la prosa y en la vida de Roma», *Myrtia*, 23, pp. 157-176.
- CONRAD, Joseph (2020 [1899]): *El corazón de las tinieblas*, Barcelona: Editorial Austral, Eduardo Jordà (trad.).
- DE LA PAU JANER, María (2015): «Los cuentos del animal-novio: Los paradigmas de “Eros y Psique” y “La Bella y la Bestia”», *Ocnos, Revista de los Estudios sobre Lectura*, 14, pp. 114-123.
- DE MAL LARA, Juan (2015 [1550]): *La Psyche*, México: Editorial Frente de Afirmación Hispánica. Estudio preliminar, notas y edición crítica de Francisco Javier Escobar Borrego.
- DE MOLINA, Tirso (1980 [1630]): *El burlador de Sevilla y convidado de piedra*, Madrid: Ediciones Cátedra.
- DURKHEIM, Émile (1982 [1912]): *Las formas elementales de la vida religiosa*, Madrid: Editorial Akal. Traducción y estudio preliminar de Ramón Ramos.
- ELIADE, Mircea (2016 [1956]): *Herreros y alquimistas*, Madrid: Alianza Editorial, Manuel Pérez Ledesma (trad.).
- ELIOT, Thomas Stearns (1922): *The Waste Land*, Londres: Faber & Faber.
- ELVIRA BARBA, Miguel Ángel (2008): *Arte y mito: Manual de la iconografía clásica*, Madrid: Sílex Ediciones.
- ESCOBAR BORREGO, Francisco Javier (2018): «Apuleyo o la magia del amor: Arquetipos e imaginario mítico para un cuento de hadas y su recepción interdisciplinar», *Amaltea, Revista de Mitocrítica*, 10, pp. 21-34.

- FREUD, Sigmund (2011 [1913]): *Tótem y Tabú*, Madrid: Alianza Editorial, Luis López-Baltes-teros de Torres (trad.).
- (2020 [1919]): *Lo siniestro*, Madrid: Editorial Archivos Vola, Ludovico Rosenthal (trad.).
- GOONETILLEKE, Daya Chandra Rohan Arachchige (1995): *Joseph Conrad's Heart of Darkness: A Casebook*, Oxford University Press.
- GRAVES, Robert (2022 [1955]): *Los mitos griegos*, Madrid: Editorial Gredos, Esther Gómez Parro (trad.).
- GREEN, Monica Helen (2002): *The Trotula: An English Translation of the Medieval Compendium of Women's Medicine*, University of Pennsylvania Press.
- GRIMAL, Pierre (2010 [1951]): *Diccionario de la mitología griega y romana*, Barcelona: Ediciones Paidós, Francisco Payarols (trad.).
- HERBERT, Frank (2021 [1965]): *Dune*, Barcelona: Editorial Debolsillo, Domingo Santos (trad.).
- HIXON, Wendell (2020): «The Symbology of Serpents in Greco-Roman and Biblical Mythology», *The Drover Review*, vol. III.
- JUNG, Carl Gustav (2015 [1944]): *Psicología y alquimia*, Madrid: Trotta Editorial, Obra completa, vol. 12.
- LEDoux, Joseph Edward (2000): *The Emotional Brain: The Mysterious Underpinnings of Emotional Life*, Nueva York: Simon and Schuster.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1997 [1962]): *El pensamiento salvaje*, Santafé de Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- MÂLE, Émile (1922): *L'Art religieux du XIII^e siècle en France: étude sur les origines de l'iconographie du moyen age*, París: Armand Colin.
- MARTIN, George Raymond Richard (2011): *Juego de tronos*, Barcelona: Editorial Gigamesh.
- MCLEAN, Adam (1989): *The Alchemical Mandala: A Survey of the Mandala in the Western Esoteric Traditions*, Phanes Press.
- ÖHMAN, Arne y Susan MINEKA (2001): «Fears, Phobias and Preparedness: Toward an Evolved Module of Fear and Fear Learning», *Psychological Review*, vol. 108 (n.º 3), pp. 483-552.
- ORWELL, George (2013 [1949]): *1984*, Barcelona: Editorial Debolsillo, Miguel Temprano García (trad.).
- OTTO, Walter Friedrich (2017 [1933]): *Dionisio: mito y culto*, México: Editorial Herder, Cristina García Ohlrich (trad.).
- PLATÓN (2021 [siglo IV]): *El Banquete*, Reus: Editorial Rhemata, Ángel Narro (trad.).
- RÉAU, Louis (1955-1959): *Iconographie de l'art chrétien*, París: Presses Universitaires de France; 3 vols.
- RODRÍGUEZ PÉREZ, Diana (2021): «The Meaning of the Snake in the Ancient Greek World», *Arts*, 10:2.
- ROOB, Alexander (2014 [1996]): *Alquimia & mística*, Colonia: Editorial Taschen.
- RUSSELL, Jeffrey Burton (1986): *Satanás: la primitiva tradición cristiana*, México: Fondo de Cultura Económica.

- (1984): *The Devil: Perceptions of Evil from Antiquity to Primitive Christianity*, Cornell University Press.
- REINA-VALERA (2023 [1960]), *Santa Biblia*, Editorial Origen. Revised Edition a manos de las Sociedades Bíblicas Unidas.
- SALISBURY, Joyce Elizabeth (1994): *The Beast Within: Animals in the Middle Ages*, Londres: Routledge.
- SCOTT, Ridley (1979): *Alien: el octavo pasajero*, Brandywine Productions. Producción de Gordon Carroll, David Gilger y Walter Hill.
- STROOTMAN, Rolf (2014): «The Serpent Column: The persistent meanings of a pagan relic in Christian and Islamic Constantinople», *Material Religion*, 10.4, pp. 432-451.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel (2016 [1954]): *El Señor de los Anillos*, Barcelona: Editorial Booket, Matilde Horne y Luis Domènech (trads.).
- VERNANT, Jean-Pierre (1983 [1965]): *Mito y pensamiento en la Antigua Grecia*, Barcelona: Ariel, Juan Diego López Bonillo (trad.).
- WAITE, Arthur Edward (2009 [1894]): *The Hermetic and Alchemical Writings of Paracelsus*, Connecticut: Martino Fine Books.

El hilo que teje destinos: la maternidad como motor de la historia en *Rey de escamas blancas*

SARA SÁEZ RODRÍGUEZ

Universidad Complutense de Madrid

Introducción

La literatura ha abordado una y otra vez temas universales que evolucionan con el paso de las décadas y los siglos: el amor, el desasosiego, la fugacidad de la vida ... Entre ellos, la experiencia de la maternidad destaca como un motivo recurrente, especialmente desde su revitalización a mediados del siglo xx. Tras el periodo victoriano que confinó a las mujeres en el rol de «ángeles del hogar», su participación activa en la esfera pública, impulsada por los cambios sociales derivados de las guerras mundiales, abrió nuevas perspectivas sobre su papel en la sociedad. Este cambio reflejado en una multitud de obras literarias, a menudo en relatos autobiográficos, ha dado lugar en el siglo xxi a una visión de la maternidad cada vez más heterogénea y multifacética. Este tema, central en la experiencia humana, encuentra en la literatura un vehículo fundamental para explorar sus complejidades.

Ejemplo de esto es la novela que se va a tratar en el presente artículo: *Rey de escamas blancas* (2023), de Julio San Román Cazorla. A través de un análisis profundo, se examina la representación de la maternidad en dos personajes principales: Eyra y Megianne. Primero, se contextualiza la obra para facilitar su comprensión y, posteriormente, se compara la experiencia de la maternidad de ambas protagonistas. Este análisis permite reflexionar sobre cómo la sociedad influye en la vivencia de la maternidad en esta obra en concreto y también en el mundo real, a través de referencias literarias de autoras como Jane Lazarre, Sylvia Plath o Adrienne Rich entre otras.

El estudio de la maternidad, lejos de estar agotado, se encuentra en un momento de especial relevancia. *Rey de escamas blancas* se inscribe en esta tradición literaria como una heredera directa de un debate cuya importancia no ha dejado de crecer. Al colocar este tema en el centro de su narrativa, la obra de San Román Cazorla adquiere un marcado carácter contemporáneo y se posiciona como un aporte significativo a la discusión sobre el papel de la maternidad en el mundo actual.

Rey de escamas blancas

Rey de escamas blancas es la obra inaugural de *Las leyendas de Veritania*, una inacabada saga fantástica creada por Julio San Román Cazorla.¹ La novela presenta un mundo ficticio gobernado desde hace siglos por un linaje de reyes dragón. A lo largo de los cuatro cantos que la componen, el autor narra las historias de varios personajes que se entrelazan hasta culminar con la destrucción de las tierras veritanas tal y como se las conoce.

La trama inicial se centra en Eyra y Rurik, un matrimonio skídelo fugado de las Canteras de Cenizas en las sureñas tierras de Evest, donde permanecían esclavizados. Aunque les es imposible ocultar su naturaleza, pues esta raza se caracteriza por tener cuernos en la frente, consiguen llegar hasta Llyn Din, una ciudad portuaria situada de camino hacia el norte de Veritania, en la que se encuentra su tierra natal, Skídelbroch. Allí el último rey dragón, Boguslav, les entrega un niño en una cesta, Caralt, a quien deciden criar como propio debido a su imposibilidad de concebir hijos. Sin embargo, al ser el niño descendiente de dragón, presenta características físicas inusuales (como pupilas alargadas y cabello ceniciento), lo que lo distinguen del pueblo skídelo. Por ello, el matrimonio se establece en una cabaña a las afueras de Milfjor, conscientes de que la ley skídelo prohíbe la convivencia con quienes son diferentes.

La narrativa subraya el peligro inherente al criar a Caralt, quien según sus padres adoptivos es «un depredador nato. Sabe moverse con sigilo y dar caza a sus presas. Ha acertado el disparo con los ojos cerrados. Temo que estas dotes furtivas puedan convertirle en un cazador descontrolado» (San Román Cazorla, 2023: 61). A sus ocho años, se convierte en dragón por primera vez para defender a su madre del ataque de un monstruo venenoso denominado auranique. Por desgracia, la gente del pueblo es testigo de la transformación del niño y alertan a Gavenia, la persona que ostenta el poder de la aldea cercana. Esta, a su vez, contacta con Balor el Hermoso, un skídelo que ha luchado durante años por la independencia de su pueblo del imperio veritano y que considera al hijo del último rey de Veritania como una amenaza, al tratarse del heredero al trono.

Cuando asesinan a sus padres, Caralt es acogido en la corte por Hideowulf, quien actúa como mentor, y comienza así un periodo de regencia donde los virreyes intentan controlar los decretos reales hasta que el rey dragón alcanza los dieciocho años.

A su vez, se presenta el personaje de Megianne, una hechicera huérfana cuyo poder contiene dos caras de una misma moneda: por un lado, domina el lenguaje de la

¹ Este artículo se ha escrito en diciembre de 2024 y, por el momento, la saga consta de dos obras: *Rey de escamas blancas*, de la que versa este artículo, y *Príncipe de escamas negras*, publicada en noviembre de 2024. Gracias a las presentaciones de libros o a sus redes sociales se sabe que está escribiendo la tercera entrega y que la saga constará de un total de cuatro volúmenes. Aun así, el autor afirma que, en realidad, *Rey de escamas blancas* posee más independencia en comparación con las tres siguientes, aunque en su conjunto formen una tetralogía.

magia y por ello es la mejor pupila de Abu-Rabena, la directora de la Academia de Hechiceras de Veritania; por otro lado, solo es capaz de comunicarse a través de esa misma lengua, lo que supone un peligro, ya que si no lo controla puede desatar el caos mediante sus conjuros. Destinada como hechicera a la corte de Drag Tuarach, Megianne cruza su destino con el de Caralt, y tras diversas vicisitudes —incluida la pérdida temporal de los poderes de dragón del rey—, ambos sucumben al deseo y la joven queda embarazada.

Mientras tanto, en las tierras de Evest, al sur del Mar Menor, la infertilidad del terreno y las condiciones precarias llevan a su líder, Rapto Denar, a considerar una guerra contra el resto de Veritania para poder mejorar las nefastas condiciones de su pueblo. Eslanteo, uno de sus comandantes, rapta a la anterior amante de Caralt: su costurera Zhaek. Tras una gran manipulación psicológica, ella se vuelve en su contra y su venganza personal queda alineada con los intereses políticos de Evest, complicando de esta manera la guerra que ha empezado en Veritania. El imperio queda dividido principalmente en dos bandos: aquellos que apoyan la causa eveste —o que simplemente se oponen al reinado de Caralt—, frente a los que quieren mantener el orden establecido.

Para comprender mejor los hilos que impulsan la historia en este mundo, resulta crucial analizar el tema de la maternidad, ya que constituye un eje central que facilita la comprensión de la trama y se erige como una de las claves fundamentales para entender el desenlace de *Rey de escamas blancas*.

Conflictos maternales

Una vez expuestas las principales tramas, se profundiza en aquellos personajes que competen el estudio concreto de esta obra desde el punto de vista de la maternidad como hilo narrativo. Las figuras de Eyra, la skidela, y Megianne, la hechicera, resultan esenciales para comprender la evolución de la historia. Aunque comparten una temática común, su representación en la obra exhibe diferencias significativas que enriquecen el análisis.

El contexto de la skidela es trágico: recluida en un campo de trabajo en las Canteras de Ceniza en Evest, escapa de la esclavitud junto a Rurik. Con los enemigos en los talones, Eyra se aferra a un gran deseo de supervivencia, no solo por ella y su pareja, sino también por el hijo que está gestando. Se imagina cómo le mecerá cuando sea un bebé, la cornamenta que tendrá adornando su frente, las enseñanzas sobre la naturaleza y la caza que le transmitirá (San Román Cazorla, 2023: 506). Sueña con un skidelo libre nacido de la más absoluta pena, dado que su pueblo se encuentra luchando contra la opresión eveste, pero también concebido con amor en un paraje

tan yermo. Ese bebé nonato es un halo de esperanza, el símbolo de resiliencia de una comunidad oprimida por ser diferente. De hecho, es este anhelo de prosperidad el que hace a Eyra tomar una decisión que cambia su vida y la de todos los veritanos.

En contraposición, Megianne crece en un entorno marcado por estrictas normas y expectativas institucionales. Desde pequeña fue reclutada por la Academia, una escuela donde acuden las hechiceras del mundo de Veritania. Educan a las alumnas en las artes de la magia para que, en un futuro, sean capaces de controlarla y con ella ayudar de manera beneficiosa a la sociedad. No obstante, esta formación conlleva severas restricciones, especialmente en relación con la maternidad. Su oficio de consejeras de nobles y reyes se puede ver truncado en caso de que se queden embarazadas, dado que sus poderes deben estar al servicio del reino y una gestación sería un impedimento. Por ello, la directora Abu-Rabena, también una de las virreinas de Caralt, advierte a la joven de los riesgos que implica enamorarse del rey dragón. Cuando se queda encinta se enfrenta a un gran dilema dentro del mundo mágico donde se ha criado. Las leyes de la Academia desaconsejan la procreación ya que la magia se hereda y la descendencia de las hechiceras está sujeta a normas draconianas: las niñas tienen que permanecer en la escuela y aprender el arte de la hechicería; mientras que los niños han de ser sacrificados debido a la creencia de que su poder mágico podría desatar locura y violencia, como sucedió con el hechicero legendario Mephicer. Por tanto, es comprensible que Megianne, al enterarse de su embarazo, sienta un rechazo inmediato a la criatura que está gestando.

Estos contextos maternales encarnados en Eyra y Megianne —la esperanza de un pueblo bajo el yugo de la esclavitud o la ruina de la procreación bajo el amparo de la Academia— son decisivos para el final de Veritania tal y como se la conoce. Si bien la trama principal parece política y se encarna en Caralt y sus aventuras para salvar a su reino, los hilos de la narración se tejen alrededor de las relaciones interpersonales y sus consecuencias. Es decir, sin las escenas y acciones que genera este tema, sería inconcebible la evolución de la historia hasta el consecuente final del imperio.

Esta manera de entender la maternidad como clave para el desarrollo en una obra se ha estudiado en numerosas ocasiones. Por ejemplo, la compilación de textos de Moyra Davey respecto a la creatividad en mujeres artistas, *Mother Reader* (2001), presenta los testimonios que muestran cómo el mundo no parece preparado para aquellas mujeres que crean vida y arte. Las intervenciones recogidas coinciden en que la producción artística está ligada a la maternidad: la creación de vida. Sus contextos maternales son los que influyen en el objeto artístico y, en algunos testimonios, una creación depende de la otra.²

² Un ejemplo de cómo el tema de la maternidad atraviesa lo real para llegar al arte es la conocida escultura que adorna el museo Guggenheim de Bilbao: *Maman* (1999) de Louise Bourgeois. Esta simboliza la protección

Escritoras como Margaret Atwood, Ursula K. Le Guin o Alice Walker denuncian en *Mother Reader* la falta de conciliación con sus hijos y con ellas mismas, un tema que hoy en día en España sigue suscitando más de una polémica.³ Entre otros sentimientos que se reflejan a lo largo de sus páginas se encuentra la soledad. Cuando la propia Davey estaba embarazada buscó varios textos que la confortaran o que le enseñaran cómo sería su realidad. Se topó con un relato autobiográfico titulado *The Mother Knot* escrito por Jane Lazarre. En este libro de 1976 encontró dos elementos clave: un antídoto contra la soledad en forma de palabras de otras mujeres y un refugio que representaba perfectamente aquella ambivalencia entre la rabia y la ternura que más tarde le suscitaría su criatura. Esta dicotomía fue estudiada por Adrienne Rich, también incluida en la compilación de Davey, en el archiconocido *Of Woman Born* (publicado por primera vez en 1976), donde presentó los términos antes mencionados en un capítulo llamado «Anger and Tenderness». Estos sentimientos, recuerda Tausiet, se observan en varias figuras literarias maternas, como Medea o Lady Macbeth, y suponen «un miedo cultural arraigado: el temor a que las mujeres fueran capaces de atentar no solo contra la vida humana, sino también contra el linaje patrilíneo» (2019: 60).

Los conceptos de ira y ternura representan respectivamente a Megianne y Eyra, que encarnan la dicotomía del tema de la maternidad en *Rey de escamas blancas*. Lejos de ser extraordinarios, estos son comunes: «this is the human condition, this interpretation of pain and pleasure, frustration and fulfillment» (Rich, 1995: 33).⁴ Tras explicarse el contexto de Eyra y Megianne es sencillo distinguir esta dualidad: la primera relacionada con la ternura, el placer y la satisfacción ante la idea de ser madre de un hijo perteneciente a una nueva generación de skídelos libres; la segunda representada por la ira, el dolor y la frustración en una lucha contra el orden establecido de la sociedad que no permite ser madres a las hechiceras a no ser que sea bajo unas reglas estrictas. Este problema remite a uno de los principios básicos del feminismo: la emancipación de la mujer y su derecho a decidir con libertad sobre su propio cuerpo.

La temática se trató en ensayos como el de Rich o en los extractos recogidos por Davey en *Mother Reader*, al igual que Jean Lazarre en su relato autobiográfico *The Mother Knot* y Sylvia Plath en numerosos poemas, en concreto *Three Women*. Lazarre

y a la vez la parte agresiva que se puede dar en la maternidad, dicotomía que más tarde se explica en el texto a partir de las palabras de Adrienne Rich.

³ Este tema se ve representado en la creación de espacios de lucha colectiva contra este tipo de injusticias. Una de las portavoces más conocidas de esta causa es Laura Baena, fundadora en España del Club de las Malasmadres. Se trata una asociación que empezó con unas simples quejas y que se ha convertido en parte clave de la aprobación de algunas leyes en torno a la conciliación familiar en este país. Este proyecto, que lleva en marcha desde 2014, ha logrado mantener reuniones con ministros para intentar influir en las políticas familiares e incluso su fundadora publicó un libro titulado *Yo no renuncio. Mi historia de no conciliación* (Lunwerg Editores, 2022).

⁴ [Esta es la condición humana, la interpretación de dolor y placer, de frustración y plenitud].

relata en primera persona cómo era ser madre y estudiante universitaria en la década de los sesenta, las experiencias que la unían a otras mujeres desconocidas o la compleja relación entre una madre y su hijo. Lo que consigue calmarla en los sentimientos dicotómicos acerca de la maternidad es conocer a más madres que estaban pasando por lo mismo, es decir, tener otros referentes a los que acudir para calmar su sensación de soledad e incompreensión. En el poema a tres voces de Plath, el lector es capaz de vislumbrar tres posiciones distintas: una mujer cuyo objetivo es ser madre, otra que no puede serlo y una última que no quiere. La maternidad deseada, perdida u odiada se cuela de igual manera entre las páginas de la novela de San Román Cazorla y muestra dos personajes que encarnan el deseo y la animadversión.

Es pertinente detenerse en el caso de Eyra para comprender su evolución. Aunque el contexto narrativo inicial la presenta como símbolo de esperanza, el desarrollo de la trama revela un giro trágico: Rurik y ella pierden al bebé en una parte de su travesía de vuelta a Skidelbroch, en una cueva de las Caminantes Rocosas, por causas que no se revelan hasta el desenlace de la historia. Si bien este pasaje se explica en el siguiente apartado, es importante mencionar que después de ese momento, Eyra sufre abortos cada vez que se queda encinta. El dolor de la maternidad se atenúa al poder criar a Caralt, al que quiere como si hubiera salido de sus propias entrañas. Su matrimonio se ve tensionado por las repetidas pérdidas, lo que provoca momentos de duda sobre la decisión de acoger al niño. Sin embargo, el narrador deja entrever que, a pesar del duelo perinatal, el amor y la pasión entre Eyra y Rurik persisten, aunque la esperanza de tener un hijo biológico se desvanezca. Este sentimiento se asemeja al expresado por la segunda voz del poema de Plath antes citado, que tras un aborto reflexiona: «I can love my husband, who will understand. / Who will love me through the blur of my deformity / As if I had lost an eye, a leg, a tongue» (2016: 66).⁵

La lucha constante entre el deseo y el dolor de la maternidad está unida de manera indiscutible a la sociedad. Desde el *confinement* victoriano hasta el pormenorizado estudio de si acaso existe el instinto maternal o es un mero constructo que sirve como herramienta de control patriarcal (Badinter, 2018), la cuestión se ha configurado en demasiadas ocasiones como una losa para algunas mujeres. En el siglo XXI, en España, Carolina del Olmo profundiza en esta idea a raíz de la pregunta que enuncia el propio título ¿Dónde está mi tribu? (2013), pues en una sociedad que exige rapidez, crecimiento de la tasa de natalidad y mujeres en el ámbito laboral, no parece haber cabida para las criaturas sin la ayuda de un grupo externo. El mito de la «supermujer», un nuevo término que en la actualidad reinventa peligrosamente la mística de la feminidad de Betty Friedan (1963), no es sino un producto, ya que «las empresas

⁵ [Puedo amar a mi marido, que lo comprenderá. / Que me amará a través de la mancha de mi deformidad / como si hubiese perdido un ojo, una pierna, la lengua].

saben cómo castigar a quienes hacen uso de las leyes de la conciliación» (del Olmo, 2016: 70). Estos ejemplos no constituyen una digresión de la problemática central del siguiente personaje, Megianne, sino que ejemplifican lo actual que es el dilema al que se enfrenta.

A continuación, se explica de manera pormenorizada la disyuntiva que atormenta a este personaje, cuya visión de la maternidad está profundamente influenciada por el condicionamiento social y educativo que ha recibido. Como ella misma deja claro, la maternidad es algo no deseado:

Este bebé es mi cárcel: si dejo que viva, la Academia vendrá a por él y me veré obligada a entregárselo y a pasarme el resto de mis días encerrada allí, cuidando de un niño que ni siquiera deseo; si lo mato, perderé tu respeto y la posibilidad de ser feliz trabajando por mi nación. En cualquiera de los casos, el imperio es lo importante (San Román Cazorla, 2023: 477).

La situación de Megianne es desoladora. Las leyes de la Academia prohíben a la hechicera ser madre y, por lo tanto, la sitúan en un contexto similar a la figura de Medea, que en la tragedia griega de Eurípides decide cometer infanticidio para vengarse de su marido, Jasón. La posibilidad de tener que matar a un hijo es para Caralt una gran pérdida: ese pequeño es fruto del amor que una vez llegaron a sentir entre ellos. A raíz del embarazo, Megianne se aleja de él porque no puede dejar de pensar en cómo su vida ha cambiado por completo y está destinada a defraudar a su mentora o a su amante. A pesar de que él le ofrece huir del reino para formar una familia lejos de las restricciones sociales —repetiendo así el patrón de sus padres—, Megianne rechaza esta propuesta. El personaje perpetúa, por su educación en la Academia y no por sus verdaderos deseos, la idea de la «mala madre», íntimamente ligada con la figura de la madrastra o de la bruja que es capaz de comerse a sus hijos o acabar con sus vidas (Tausiet, 2019; De Medio, 2023).

Como indica Tausiet en su estudio sobre el infanticidio desde el personaje de Medea hasta el Romanticismo, «cualquier acto de creación entraña inevitablemente otro de destrucción» (2019: 58). Esta dicotomía se presenta en el encuentro sexual entre Caralt y Megianne, donde el narrador muestra cómo el paisaje cambia alrededor a causa de la magia que emana de la hechicera: «al estirar los dedos provocó que, donde antaño se hubo asentado el ejército de Caralt, emergieran árboles tan altos que sus ramas se perdían en el tornado de gotas que caían del cielo» (San Román Cazorla, 2023: 401). Se percibe su capacidad de crear y destruir con dos facetas distintas: la magia y su condición de mujer, con la consiguiente posibilidad de quedarse embarazada tras este momento. A la mañana siguiente, ella se da cuenta de que, en efecto, el mundo ha cambiado: «Comenzó a percibir las diferencias en el paisaje: costas sumergidas, el agua agitada [...]. Y en cierto modo notó un apego a toda esa devastación natural,

como si se sintiera culpable de haber provocado una tormenta» (San Román Cazorla, 2023: 404). Estas páginas dejan entrever un cambio radical en el mundo y en los personajes, lo que vaticina el fin del imperio veritano.

Como se expone anteriormente, la sociedad influye en el pensamiento de las mujeres a la hora de engendrar descendencia. En concreto, «el cuerpo femenino queda mediado por la naturaleza y la cultura: se prefigura así el cuerpo gestante como espacio de la diferencia» (Fernández Martínez, 2024: 451). El embarazo causa a Eyra o a Megianne distinguirse dentro de lo que es su grupo social, pues para una es el símbolo de la libertad y para otra es lo contrario, la esclavitud de por vida. En esta novela de literatura fantástica, la hechicera personifica en su mundo ficcional un problema que atañe a las mujeres de fuera y de dentro de las páginas, tal y como ya vaticinaba Adrienne Rich: «I was effectively alienated from my real body and my real spirit by the institution —not the fact— of motherhood. This institution —the foundation of human society as we know it— allowed me only certain views, certain expectations» (1995: 39).⁶ La observación de Rich, publicada en 1976, es pertinente en el mundo veritano. La historia de este personaje está condicionada por la narrativa oficial del reino, según la cual todos los varones magos deben ser eliminados al nacer debido al precedente de Mephicer, cuya locura, según los registros de la Universidad de Drag Tuarach, fue causada por los efectos de la magia en su cuerpo masculino (San Román Cazorla, 2023: 462). A medida que avanza la historia, se llega a conocer una antigua historia de amor entre el maese Arquímedes Pellinore Houney y una hechicera. Cuando él se la cuenta a Caralt mientras Megianne está dando a luz, el apenado maestro le relata cómo su amada asesinó al varón que engendraron. A pesar de haberse apartado de la sociedad, las jóvenes hechiceras perpetúan la educación que se les impuso desde la Academia (San Román Cazorla 2023: 483-484). En este contexto, Megianne se convierte en un símbolo de cómo las instituciones y las ideologías afectan a la maternidad, dejando claro que las restricciones sociales transforman a las mujeres y también al mundo que las rodea.

El problema al que se enfrentan la pareja de jóvenes es la falta de referentes, tal y como les ocurre a las mujeres de los relatos de *Mother Reader* (Davey, 2001). La historia única contada por la Academia les hace pensar que no hay solución alguna salvo fugarse o estar bajo el yugo de las leyes. Quizá si se hubieran recogido testimonios de otras hechiceras cuya historia fuera similar a la de Megianne, se crearía un sentimiento de camaradería y comprensión como sucedía con los grupos de mujeres organizados por Lazarre, ya que «once the truth is spoken, the women are connected to each

⁶ [Efectivamente, estaba alienada por la institución —no por el hecho en sí— de la maternidad en mi cuerpo verdadero y en mi verdadero espíritu. Esta institución —la fundación de la sociedad humana tal como la conocemos— no me permitió más que ciertas visiones, ciertas expectativas].

other like men who have served together in the same army» (1997: 115).⁷ En una escena, Houney le enseña a Caralt un libro prohibido donde se relata la decadencia de Mephicer de manera más objetiva. Este texto plantea que la locura atribuida al mago podría deberse a su posesión por una entidad demoníaca, un mortfis —asunto del que se habla en el siguiente apartado—, lo que sugiere que sus actos no fueron fruto de su naturaleza mágica, sino de un intento fallido de experimentación científica. Si el saber fuera accesible para todo el mundo y no se quedara en esa biblioteca plagada de estanterías con tomos censurados por la Iglesia de Orhún, el infanticidio reiterado no sería necesario. Este problema del conocimiento remite a la cuestión de la legitimación planteada por Jean-François Lyotard en su paradigmático ensayo *La condición posmoderna* (1979): «El derecho a decidir lo que es verdadero no es independiente del derecho a decidir lo que es justo» (2016: 23). De esta manera, en el plano epistemológico desde Platón se han juntado los saberes relativos a la ética, la ciencia y la política, lo que ocasiona un problema en cuanto a los legitimadores que deciden las verdades que se muestran al mundo a favor de una ideología predominante.

Esta cuestión se plantea de igual manera en la historia y en la literatura. La falta de voces periféricas⁸ relega a las personas a repetir los mismos errores o sentir una soledad indescriptible, como le sucede a Megianne. «Mothers don't write, they're written»⁹ (2001: 117), repite Suleiman en su capítulo de *Mother Reader* tomando las palabras de la psicoanalista Helene Deutsch. No son las propias madres las que exponen sus vivencias maternas: son otros los que escriben por ellas. Esta ausencia de poder en su palabra las desplaza a un plano sumiso, repetitivo y casi infantilizado debido a la ignorancia, tal y como le ocurre a una de las hechiceras más poderosas de *Rey de escamas blancas*. La carencia de información respecto a la maternidad conduce a una dolorida y sangrante Megianne, que acaba de dar a luz un huevo de dragón, a tirarlo desde la torre más alta de la fortaleza de Drag Tuarach.

Este acto, profundamente estremecedor, es fruto de su alienación mental y emocional, moldeada por un sistema que no deja espacio para cuestionar las normas impuestas. No duda de que estos mandatos buscan lo mejor para ellas y para Veritania, pues las personas que han promulgado esas normas también forman parte del imperio:

⁷ [Una vez que se dice la verdad, las mujeres conectan entre ellas como los hombres que han servido juntos en el mismo batallón].

⁸ El término *periférico* se usa a modo aclaratorio partiendo de la idea de Lyotard de que nuestra cultura se ve influenciada por los grandes relatos, los cuales representan un conjunto homogéneo. Estos, en muchas ocasiones, excluyeron lo que proviniera de escritores de distinta raza, género, religión, orientación sexual, etc. Por ello, Lyotard optaba por una pluralidad de voces, es decir, las historias de lo liminal y heterogéneo, para así romper con la razón totalitaria de los discursos anteriores.

⁹ [Las madres no escriben, son escritas].

Se supone que las leyes que se dan son justas, no porque sean conformes a una naturaleza exterior, sino porque, por constitución, los legitimadores no son otros que los ciudadanos sometidos a las leyes y, en consecuencia, la voluntad de que la ley haga justicia, que es la del ciudadano, coincide con la voluntad del legislador, que es que la justicia haga ley (Lyotard, 2016: 69).

El filósofo francés explica la fe que depositan los ciudadanos, al igual que Megianne en Abu-Rabena, en aquellos que dictan las normas, dado que ellos también viven dentro de la sociedad y les interesa que se haga justicia. No obstante, la Iglesia de Orhún y la Universidad de Drag Tuarach ocultan parte de lo ocurrido para que sus alumnas sigan obrando igual. Son ellas quienes perpetúan la masacre de los niños en pos de la aceptación social esperada por la Academia, tal y como indica la hechicera: «A los niños se les arroja desde lo alto de un precipicio. Es lo más eficaz. Ni nos planteamos si puede suponer un peligro. Simplemente lo hacemos porque conocemos el pasado» (San Román Cazorla, 2023: 412). Se espera de ellas que, al convertirse en madres, sean las guardianas de la moralidad y repliquen el comportamiento heredado para enseñar a discernir entre el bien y el mal (Davey, 2001: 213), ya que la posibilidad de que exista otro mago como Mephicer les aterra.

Después de demostrar que es digna sucesora del linaje de hechiceras infanticidas al tirar el huevo, Megianne observa bajo la lluvia cómo Caralt se transforma en dragón para salvar a su vástago. La desesperación del padre al recuperar a su hijo es palpable: entiende que el pequeño se enfrenta al peligro inmediato de la caída y a la hostilidad del mundo que los rodea. Guiado por una intuición profunda, el rey sigue la figura de un espectro que lo conduce a la cueva oculta en las Caminantes Rocosas. Este lugar, envuelto en un aura de misterio y tragedia, se convierte en el escenario donde se revela una dolorosa verdad: el secreto de su madre Eyra y la oscura historia detrás de la creación de los mortfis. Estos eventos, cargados de simbolismo y tragedia, exponen las raíces del conflicto que atraviesa a los personajes, y además anticipan un desenlace cataclísmico: el fin de los dragones, símbolo de poder y libertad en este universo ficcional. En la siguiente parte, se aborda en detalle el impacto de estas revelaciones y cómo conforman el desenlace de *Rey de escamas blancas*.

Los pactos de las Caminantes Rocosas

En este apartado se analiza el entramado detrás de los sucesos que ocurren en esta peculiar zona de la geografía veritana, así como los desencadenantes que provocan el fin de la era de los dragones.

Como su nombre indica, las Caminantes Rocosas es una cadena montañosa que varía su orografía y por ello es tan difícil encontrar el acceso a la cueva oculta en la cordillera. Esta singularidad, junto con la atmósfera enigmática que la rodea, genera la creencia de que en su interior se esconde un ser o un objeto que transgrede las fronteras de lo conocido. Cuando Caralt sigue al espectro por el cielo nocturno y llega a la cueva, empieza a sospechar que su destino no ha sido arbitrario. Allí se encuentra con la Ausencia, un personaje que deambula por el libro a modo de divinidad que mueve los hilos de los seres que moran Veritania. Es «la criatura más horrenda que jamás haya visto y cuya descripción resulta insuficiente para que la mente humana pueda imaginárselo. [...] No existen palabras humanas que puedan representar su fealdad y su monstruosidad» (San Román Cazorla, 2023: 507-508). Con una apariencia indescifrable pero un olor a azufre inconfundible que remite al imaginario del infierno, la Ausencia se dedica a hacer pactos con distintos personajes del libro.

El primer pacto significativo es el que realiza Eyra, quien, tras huir con Rurik de las Canteras de Ceniza, llega a esta cueva. Mientras su marido permanece dormido, la skidela encinta entabla una conversación con la Ausencia, quien le promete señalarle por dónde salir de la cueva rápidamente para que no les alcancen sus enemigos. Esta criatura, que es clarividente (San Román Cazorla, 2023: 503), le asegura que sabe el destino de todo el mundo y el de esa pareja es llegar sanos y salvos a Veritania. Sin embargo, para lograrlo Eyra ha de pagar un precio: «Posees algo que deseo. Quiero aquello que tienes pero que nunca has visto: una semilla manchada de sangre en un huerto que quedará estéril por siempre» (San Román Cazorla, 2023: 505). Finalmente, ella acepta y acto seguido «una gota de sangre recorrió la pierna de Eyra hasta que llegó al suelo» (San Román Cazorla, 2023: 506). Tras provocar el aborto que la deja yerma de por vida, la Ausencia toma el feto y desaparece. Este momento de pérdida se configura como un evento transformador en la protagonista, siguiendo el análisis de Gil de la Piedra (2024: 166) sobre cómo la interrupción de la maternidad impacta profundamente en las mujeres de la literatura. Esto cobra sentido si se tiene en cuenta que, más tarde, la criatura se convierte en un mortfis que dota de poderes a Zhaek para que encabece la victoria eveste contra Ledo —una ciudad bajo protección veritana— en la última batalla del libro.

Este acontecimiento es presenciado por Caralt, quien descubre que en la morada de la Ausencia «las leyes del tiempo se revierten y se rompen a su antojo» (San Román Cazorla, 2023: 512). Impotente por no poder ayudar a su madre, le pide ayuda aun sabiendo que el precio a pagar será alto. El huevo que rescató del intento de infanticidio de Megianne alberga dos bebés: un humano y un dragón. El padre, obligado a elegir entre ambos, decide conservar al primero, mientras la Ausencia, en pago por el pacto, le priva de sus poderes de dragón y entierra el cuerpo del segundo. Este acto marca simbólicamente el fin de la era de los dragones y del imperio veritano. El niño

humano, al que Caralt decide llamar Ilue, en honor al hijo que maese Hounney tuvo con una hechicera, representa la luz y la esperanza en medio de la devastación, ya que el nombre Ilue significa *luz*. Este desenlace simboliza la conclusión de un ciclo, marcando el fin de un linaje y el comienzo de una nueva etapa en el ámbito personal de Caralt y en el contexto más amplio de Veritania. Además, los capítulos donde se narra el parto de Megianne y los pactos de las Caminantes Rocosas poseen unos títulos peculiares: «Que la noche sea vuestra» y «Que el amanecer os acoja». La inclusión de este saludo propio de los evestes marca el triunfo de dichas tropas en Veritania y, a su vez, describe el final del ciclo de Caralt, quien sale de la cueva acogido por un nuevo amanecer junto al siguiente héroe, Ilue.

El tercer pacto es con Eslanteo, el heraldo del mal. El hombre llega a la cueva y, con el feto dragón, la Ausencia lleva a cabo el ritual para que un mortfis posea su cuerpo: vacía la caja torácica y deja que le muerda el corazón para que así adquiera su forma demoniaca. Eslanteo es quien «llevaba la voluntad de la Ausencia allá donde no le alcanzaba la mano. Los pliegues en el tiempo le habían permitido a la criatura forjar un plan que acabara con el imperio veritano» (San Román Cazorla, 2023: 514). A su vez, repite tiempo más tarde la operación usando el feto de Eyra; así es como Zhaek se convierte en una luchadora despiadada que arrasa la ciudad de Ledo con su ejército de gorgos peludos. Esta batalla final supondrá la rendición de Caralt y el final de su reinado.

El mortfis se relaciona con el sujeto de manera simbiótica (San Román Cazorla, 2023: 460), es decir, se nutre del sujeto portador y viceversa. Su procedencia fue investigada por Mephicer, quien, de acuerdo con Hounney, además de estudiarlo, experimentaría con uno en su propio cuerpo. Esta versión inaceptable para la Academia, da a entender que no se volvió loco por la magia, sino porque estaba poseído por el mortfis. Si se descubriera, saldría a la luz que la matanza de miles de niños a manos de hechiceras habría sido en vano, debido a que la magia en realidad no desemboca en la locura en un varón.

El ritual del mortfis es relevante ya que recuerda a la ambivalencia mencionada anteriormente respecto a la maternidad, la cual tenía asimismo el poder de dar vida y el de acabar con ella. Al igual que menciona Nancy Huston en su capítulo «Novels and Navels», muchas escritoras eran juzgadas si creaban historias donde morían algunos personajes porque lo creían incompatible con el hecho de que ellas mismas fueran madres (Huston, 2001). Para la sociedad era irreconciliable dar vida y dar muerte, pero ya se ha visto, sobre todo con el mortfis, que la creación y la destrucción trabajan en conjunto en otras literaturas, y, en concreto, en la presente obra de San Román Cazorla. Los actos que siguen a la creación, pérdida o transformación de un bebé son los que dinamizan la trama de este libro e incluso la conducen a su desenlace. De hecho, se puede atribuir esa maternidad a los personajes de Caralt y Rapto Denar, pues

ambos son líderes de unos territorios que oscilan entre la vida y la muerte. El pueblo del primero goza de salud, pero ve cómo su estabilidad se tambalea por la inminente llegada de los evestes. No se ha de olvidar que el segundo decide entrar en guerra para poder ayudar a su pueblo moribundo, enfermo e infértil que vive en unas tierras áridas e incapaces de ser cultivadas. Al final de la novela sus papeles paternos, análogos a los cuidados maternos, se invierten: es Caralt quien pierde y se aleja a un pequeño pueblo donde nadie le conozca y Rpto Denar gana la guerra y su pueblo recobra la esperanza tras tanta desdicha.

Por este motivo, los pactos de las Caminantes Rocosas son el culmen del tema de la maternidad en *Rey de escamas blancas*. Las razones que llevan allí a los tres personajes que hacen un acuerdo con la Ausencia son motivadas por este: en el caso de Eyra, renunciar a ser madre de manera biológica significa una vida sin esclavitud junto al hombre al que ama; en cuanto a Eslanteo, transformarse a sí mismo en un mortfís y engendrar otra semejante servirá para expandir la causa eveste por Veritania; y en Caralt, ceder su parte de dragón y elegir al humano supone tener una vida tranquila alejado de la corte pero con su hijo, Ilue.

La historia de este mundo ficcional es concebida como un ciclo o un espejo (San Román Cazorla, 2023: 510): «un círculo dibujado por la Ausencia» (San Román Cazorla, 2023: 515). Esta extraña criatura encerrada en esa cueva por una maldición es la que ha ido moviendo los hilos a su antojo y en ningún momento niega su poder, sino que se jacta de él:

¿Acaso crees que ha sido coincidencia que lleguéis a mi cueva? No. El telar que narra la historia del mundo está tejido con los hilos de nuestro destino, adherido al velo que separa a los vivos de los muertos. Ese telar rodea el mundo y limita vuestra visión como una bruma densa en la que los humanos andáis perdidos (San Román Cazorla, 2023: 503-504).

La Ausencia, al no incluirse en la raza humana como indica el uso de la segunda persona del plural —«andáis perdidos»—, se revela como una criatura superior que tiene el poder de trazar el destino a su voluntad. Muestra el universo de *Rey de escamas blancas* como un mundo basado en el determinismo, donde la relación causa-efecto rige las normas del pasado, del presente y del futuro. Esta criatura, cual deidad griega, juega con los hilos de la historia y los destinos de los personajes. Ella propicia los acontecimientos para que, en su cueva de espejos, suceda lo que está previsto, dejando indefensos a los personajes de esta novela. El tema de la maternidad es así un hilo que une la vida de todos estos personajes, y quien empuña esa aguja no es otra que la Ausencia.

La Ausencia es quien crea vida y muerte y, por tanto, puede considerarse a este monstruo como la madre de todos según las teorías que se han presentado sobre la creación y la destrucción. Si la historia única extendida por la Academia hace infeliz a

hechiceras como Megianne, obligadas a matar bebés bajo sus cruentas leyes, es porque la Ausencia así lo ha determinado. Si Eyra aborta y llena de dolor escapa y logra formar una familia junto a Rurik, es porque la Ausencia lo ha dictado. Si Eslanteo y Zhaek siembran el caos por todo el imperio veritano poseídos por los hijos nonatos de otros personajes, es porque así lo ha dispuesto la Ausencia. Y si Caralt pierde sus poderes de dragón y los recobra a manos de las diosas, para perderlos de nuevo indefinidamente y así salvar a su hijo, con quien vivirá en su forma humana, es porque la Ausencia así lo ha decidido.

La historia de *Rey de escamas blancas* es un entramado propiciado por las relaciones maternas existentes entre los personajes y por ello se abre un abanico de posibilidades con dos de los descendientes: Ilue, hijo de Caralt, y el hijo de Balor. Estos dos niños nacen en un contexto de odio entre sus padres, pues Balor era el mayor defensor de la causa skidela y se posicionaba en contra del reinado de los dragones; mientras que Caralt reconoce como enemigo directo a Balor. Es curioso que el vástago de skidelo se encuentre en la misma cabaña junto al lago donde Rurik y Eyra criaron a Caralt, pues de esta manera dos vástagos huérfanos de razas enfrentadas son criados por otras personas en la misma casa. Caralt, alentado por Megianne, tiene la oportunidad de matarle y así prevenir una posible futura guerra civil liderada por el descendiente de Balor. Sin embargo, tras hablar con una de las tres diosas, Varuna, decide perdonar su vida y llevárselo a una humilde familia para que cuiden de él (San Román Cazorla, 2023: 411-415).

El futuro de Ilue es diferente. Junto con un Caralt desposeído de poder político y de su parte de dragón, se criará en un pueblo perdido en las montañas, Ojomonte. Mientras que en el imperio veritano corre el rumor de que la Academia está matando a todos los niños que nacieron en las mismas fechas que Ilue, él está a salvo en esta aldea recóndita. Aunque se intuye al final del libro que Caralt le va a contar a su hijo su origen, Ilue y el hijo de Balor comparten la ignorancia sobre su pasado. El contexto en que se ven envueltos respecto a sus orígenes es decisivo, ya que indica que esas criaturas no serán meros personajes, sino que posiblemente lleguen a convertirse en héroes o protagonistas (Luna Mariscal, 2011).

Todavía es incierto si en el futuro estos dos personajes se enfrentarán como una reminiscencia de la enemistad de sus padres. Lo único claro es que los evestes están asfixiando al pueblo veritano bajo regímenes despóticos, y es probable que, en la segunda entrega, *Príncipe de escamas negras* (2024), se aborde el juicio al poder ejercido por los evestes. Por tanto, las posibles relaciones futuras entre algunos personajes que permanecen en la saga exceden los límites del presente análisis y deben considerarse meras conjeturas.

Conclusiones

En este artículo se ha analizado el tema de la maternidad en *Rey de escamas blancas* (2023), la primera novela de la saga de Julio San Román Cazorla. A lo largo del estudio, se ha argumentado que la trama de la obra se estructura en torno a los procesos de creación y destrucción, los cuales se encuentran intrínsecamente ligados a la maternidad.

Los personajes de Eyra y Megianne, dos de los ejes principales de la narrativa, se presentan como ejemplares de la dicotomía ternura-ira presentada por Adrienne Rich. Mientras que para Eyra la gestación representa la libertad, para Megianne, en cambio, implica la esclavitud. El embarazo, en el caso de ambas, supone un dilema que las transforma y las coloca en situaciones de desdicha. La ambivalencia que experimentan estos personajes se inscribe dentro de una problemática ampliamente reconocida, que ha sido también abordada por diversas autoras que reflejan las complejidades emocionales vinculadas a la maternidad. Mientras que el matrimonio skidelo personifica la supervivencia, la ternura y la resiliencia, la hechicera reproduce las convenciones sociales impuestas por la Academia, hasta el punto de llegar a considerar el infanticidio como una forma de escapar de la presión social y cultural a la que está sometida. El problema al que se enfrenta la joven es el de la legitimación del poder de Lyotard y, lejos de nadar a contracorriente, ella decide conformarse y repetir el patrón del infanticidio.

Asimismo, se ha explorado la figura de la Ausencia, un personaje cuya capacidad clarividente le permite alterar los hilos del destino de los personajes a su antojo. Es ella quien provoca el aborto de Eyra, quien salva al hijo humano de Caralt y quien le facilita los mortfis a Eslanteo. Sin este vaivén de creaciones y destrucciones no se podría imaginar la trama de *Rey de escamas blancas*, pues la maternidad es el verdadero motor de la acción. La Ausencia tiene un peso en la novela que puede llegar a atemorizar al lector, ya que la mayor creación, la maternidad más relevante de toda esta historia, está en las manos de un ser que no sale de su cueva y se divierte viendo cómo los humanos yerran una y otra vez. Sin embargo, por mucho que pueda causar rechazo, es la Ausencia quien simboliza la ira a través de la violencia de Eslanteo o la ternura al ofrecer a Eyra una oportunidad de ser libre y formar una familia; es aquella que destruye al arrebatarle su bebé y que crea al sanar al hijo humano de Caralt. La Ausencia, por muy contradictorio que parezca, pone a su merced a los personajes de *Rey de escamas blancas* para luego concederles lo que más desean. Quién sabe cómo se desarrollará la historia de Veritania; lo que sí es cierto es que, sin esos lazos que teje la maternidad, este telar no sería posible.

Bibliografía

- BADINTER, Élisabeth (2018): *L'Amour en plus: Histoire de l'amour maternel (XVIIe-XXe siècle)*, París: Flammarion.
- DAVEY, Moyra (ed.) (2001): *Mother Reader: Essential Writings on Motherhood*, Nueva York: Seven Stories Press.
- DE MEDIO, Claudia (2023): «La madre infanticida en las literaturas castellana, catalana, gallega y vasca», *eHumanista IVITRA*, vol. 23, pp. 152-166.
- DEL OLMO, Carolina (2016): *¿Dónde está mi tribu? Maternidad y crianza en una sociedad individualista*, Madrid: Clave Intelectual.
- FERNÁNDEZ MARTÍNEZ, Sergio (2024): «Representaciones del cuerpo gestante: maternidad y dolor en la última poesía española (2001-2020)», *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, vol. 33, pp. 447-469.
- GIL DE LA PIEDRA, Claudia (2024): «Maternidad, aborto y horror: la representación del aborto en “El último verano” de Amparo Dávila y “El anillo” de Elena Garro», *Contextualizaciones Latinoamericanas*, vol. 1, núm. 30, pp. 159-167.
- HUSTON, Nancy (2001): «Novels and Navels», en *Mother Reader: Essential Writings on Motherhood*, Nueva York: Seven Stories Press, pp. 211-224.
- LAZARRE, Jane (1997): *The Mother Knot*, Durham, NC: Duke University Press.
- LUNA MARISCAL, Karla Xiomara (2011): «De la mujer infecunda a la madre del héroe. El motivo de la dificultad en la concepción en algunas historias caballerescas breves», *Atalaya*, vol. 12.
- LYOTARD, Jean-François (2016): *La condición posmoderna: informe sobre el saber*, Madrid: Cátedra.
- PLATH, Sylvia (2016): *Tres mujeres*, Madrid: Nórdica Libros.
- RICH, Adrienne (1995): *Of Woman Born: Motherhood as Experience and Institution*, Nueva York: W.W. Norton & Company.
- SAN ROMÁN CAZORLA, Julio (2023): *Rey de escamas blancas*, Torrelavega: Valhalla Ediciones.
- SULEIMAN, Susan Rubin (2001): «Writing and Motherhood», en *Mother Reader: Essential Writings on Motherhood*, Nueva York: Seven Stories Press, pp. 113-137.
- TAUSIET, María (2019): «Malas madres. De brujas voraces a fantasmas letales», *Amaltea. Revista de mitocrítica*, vol. 11, pp. 57-70.

El clavo como clave interpretativa de lo fantástico y el New Weird dentro del juego hermenéutico en «Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo» de Mariana Enriquez

LUCÍA ALONSO RAMÍREZ
Universidad Complutense de Madrid

Introducción

La literatura popular ha sido —y es— una de las manifestaciones artísticas más maltratadas por la academia pese a su impacto en la experiencia lectora de un gran porcentaje de la población. Entre la mirada genérica que la compone se encuentra la literatura fantástica, una de las corrientes más reseñables y demandadas en la actualidad. El alcance de lo fantástico ha impactado en la construcción de numerosas obras que, atraídas por su elasticidad y porosidad formal, se enriquecen sobremedida. Este es el caso de la obra de la autora argentina Mariana Enriquez (Buenos Aires, 1973) que, al incluir detalles alejados de la mimesis, construye relatos de gran complejidad tal y como el que se pretende analizar en el siguiente artículo: «Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo» (2016).

Para abordar el análisis del cuento que se va a tratar, se toman algunas de las herramientas proporcionadas por la hermenéutica moderna y la estética de la recepción —como las nociones de vivencia estética, juego y lector implícito—, acompañadas de nociones de narratología, con el objetivo de apelar al arte como un viaje hacia la verdad atravesado por la tradición. Esta interpretación se lleva a cabo al tomar como punto de partida el motivo del clavo: hierro del que dependerá la elaboración de una trama intrincada y abierta. Al respecto, dicha base teórica se sustenta sobre obras fundamentales para la estética literaria, como *Verdad y método* (1977) de Hans-Georg Gadamer y *The implied reader. Patterns of communication in prose fiction from Bunyan to Beckett* (1974) de Wolfgang Iser. A su vez, estas se complementan con otros ensayos que han trabajado la obra de Mariana Enriquez: «El trinomio realidad, leyenda y fantástico en “Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo”» (2016), de Mariana Enriquez» (2022) de Sara Bolognesi y Alena Bukhalovskaya y «Una aproximación

masculina a la maternidad: los posibles géneros no miméticos en “Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo” de Mariana Enriquez» (2021) de Ana Cecilia Aguilar, además de entrevistas a la autora que ayudan a dar unidad a los horizontes históricos que se generan en la lectura.

En un primer instante, se exponen las cuestiones genéricas que influyen en la construcción del relato y despliegan la vivencia estética gracias a la continua renovación de los modelos tradicionales. Si es cierto que la ficción parte de la base del cuento de terror fantástico, dentro del material textual se encuentran referencias a otros dos géneros literarios populares. Por un lado, la leyenda, pues se narra la historia del Petiso Orejudo, asesino en serie de niños, que quedó injertado en el imaginario argentino. Por otro, el trabalenguas que introduce a los personajes principales desde el título. Todos se unen en el motivo común del clavo, dando pie al terror desde lo conocido. A continuación, se señalan las estrategias narrativas utilizadas para generar incertidumbre y que conducen al lector hacia una resolución definitiva del final abierto, parte esencial de la comprensión del texto. Se examinan los elementos de la narración enmarcada —la historia de Pablo que dispara la exhibición de los crímenes del Petiso Orejudo— para hallar su punto de encuentro e interpretar la inminente intromisión de lo fantástico. Al mismo tiempo, se estudia la correlación de lo infantil —y todos los asuntos que lo rodean, como la maternidad— con lo macabro como vehículo del sentimiento de desasosiego que lleva hacia un conocimiento más exhaustivo del cuento y de uno mismo, en contraposición al mundo que se crea.

Así, este artículo se articula en dos bloques con la intención de conceder un análisis minucioso de «Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo». El primero, dedicado a la convivencia de tres géneros asociados a la literatura popular y sus convergencias en el texto; en este caso, se tratan del cuento de terror, la leyenda y el trabalenguas. El segundo, ligado a los recursos narrativos que hacen posible la imbricación de dos historias, dos planos, que dirigen al lector hacia un desenlace inusual, teniendo solo el clavo como única respuesta.

El New Weird: entre el cuento de terror, la leyenda y el trabalenguas

La clasificación genérica de *Las cosas que perdimos en el fuego* (2016), de Mariana Enriquez, es una tarea complicada. A pesar de adherirse comercialmente a la corriente de la literatura fantástica, cada uno de los doce relatos perturbadores y electrizantes que componen sus páginas entrañan una amalgama de subgéneros que dificulta su catalogación exacta. Esta variabilidad resulta del intento de la autora de modernizar la percepción de lo terrorífico en el panorama literario a través de la nueva línea bautizada como New Weird. En «Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso

Orejudo», esta iniciativa se ve reflejada en la convivencia de tres géneros asociados a la cultura popular: el cuento de terror, la leyenda y el trabalenguas. Para entender las estrategias llevadas a cabo para la superposición de dichas manifestaciones, uno debe remitirse al modo de lectura contemporáneo, es decir, a la contextualización, puesto que «el texto remite a un contexto» (Rojas Osorio, 2003: 24). En otras palabras, el establecimiento previo de los horizontes históricos móviles que guían el acto de lectura entabla el paso principal para la configuración de los rasgos propios del texto¹ bajo la mirada atenta de los parámetros de la tradición.

El primer género que se identifica dentro del relato es el cuento de terror, gracias a la influencia formal de los otros textos que lo rodean dentro de la obra. Este tipo de literatura parte de la herencia teórica de la narrativa fantástica explicada por Tzvetan Todorov desde el concepto de «lo fantástico». Es desde el tiempo de la incertidumbre, mejor dicho, desde el punto de vacilación entre dos órdenes tras un acontecimiento no natural para las leyes del mundo reconocible, donde germina la duda, abriendo dos lecturas posibles. O bien el suceso es «una ilusión de los sentidos, de un producto de la imaginación» (1980: 19) y, por tanto, se mantienen las reglas del plano en el que se encuadra; o bien «es parte integrante de la realidad» (1980: 19), lo que implica el desconocimiento de una fracción de esas leyes.

Mariana Enriquez hace uso de esta idea para llevar a cabo la irrupción de lo inverosímil en el plano de lo verosímil a lo largo de su obra. Sin embargo, rechaza la fuente tradicional de lo terrorífico, tan ajeno y extraño para el lector, en pos de acercar el sentimiento de pavor a la experiencia diaria: «El género a mí nunca me da miedo, a mí lo que escribo no me da miedo, pero el terror tiene que darle miedo al otro, y la única forma de que al otro le de miedo es que reconozca ahí cuestiones que le son cercanas» (Enriquez y otros, 2021: 313).

Para ello, plantea el uso de los tópicos —por ejemplo, la aparición del Petiso Orejudo— desde lo cotidiano para entablar una relación directa con la vida misma. En palabras de la autora, no son simples historias de fantasmas, sino «espectros como ficción del trauma» (Yujie, 2023: 190). A su vez, se instrumentaliza el imaginario colectivo argentino para revolucionar la perdida tradición fantástica fundada por los grandes autores, como Jorge Luis Borges o Silvina Ocampo. Autores que, a diferencia de Enriquez, no abrazaron el folclore del país: «casi nunca [usaron] mitos populares argentinos [...], quizá porque no los consideraban literarios, y eran para ellos tan solo supersticiones» (Yujie, 2023: 182).

¹ Esto es, partiendo del concepto gadameriano de «círculo hermenéutico», cuya definición seleccionada para este artículo es la siguiente: «se pueden comprender verdaderamente las partes de un texto solo cuando se tenga una precomprensión de él que se refuerza y completa a través de la sucesiva intelección de las partes singulares» (Ferraris, 2005: 38).

De este modo, surge el segundo género a tratar: la leyenda. La leyenda se inserta en las raíces de lo popular desde la introducción de la literatura oral. En estas narraciones es habitual que se parta de un hecho histórico concreto, para desafiar los límites de la ficción con la introducción de la extrañeza en un plano mimético. No obstante, los acontecimientos extraordinarios que se relatan nacen de una veta lúdica y pedagógica que tiene como objetivo el acervo comunitario. De ahí que sus evoluciones genéricas hasta la actualidad hayan ido de la mano del desarrollo moral de los ciudadanos del país en el que se insertan. En este caso, la escritora toma los sucesos reales llevados a cabo por Cayetano Santos Godino (1896-1944), más conocido como el Petiso Orejudo, un infanticida serial, responsable del asesinato de cuatro niños y otros siete intentos de homicidio. Durante ciertos instantes, pareciera que el lector se encuentra frente a una crónica y no una leyenda, gracias a la incorporación de detalles policiales como la descripción de la muerte de Ana Neri, Severino González, Julio Botte, Reina Bonita Vainikoff, Jesualdo Giordano y Arturo Laurora, y fragmentos de entrevistas:

- ¿No siente usted remordimiento de conciencia por los hechos que ha cometido?*
- No entiendo lo que ustedes me preguntan.*
- ¿No sabe usted lo que es el remordimiento?*
- No, señores* (Enriquez, 2016: 85).²

Con todo, aunque los crímenes son verídicos, la historia del delincuente ha ido sufriendo cambios a lo largo de las décadas posteriores hasta llegar a convertirse en una figura popular dentro del folclore argentino. Pasa a cumplir el rango de «asustador de niños», similar a la función de los personajes del hombre del saco o el coco: una aparición fantasmagórica que persigue a los infantes que desobedecen las órdenes de los adultos. En los años recientes, sus actos delictivos han servido de plataforma para la creación de una narrativa social, un presagio del «fin del mundo»: «parecía ser una especie de metáfora, el lado oscuro de la orgullosa Argentina del Centenario» (Enriquez, 2016: 87). Asimismo, el desconocimiento de la identidad autoral³ obliga a la escritora a realizar un exhaustivo trabajo de investigación «porque [le interesa] saber las diferentes deformaciones y relecturas de los mitos en tanto narraciones populares, y también contrastarlas con [sus] propias versiones» (Yujie, 2023: 182). A pesar de que las diferentes implicaciones llevan a privilegiar ciertos homicidios sobre otros, el asesinato de Jesualdo Giordano se mantiene como el punto de inflexión en todas.

² Este fragmento, extraído en cursivas directamente del relato de Mariana Enriquez, corresponde con parte de la entrevista de los doctores Negri y Lucero a Cayetano Santos Godino en 1914. Se puede encontrar en la página web <<https://www.infobae.com/sociedad/2023/11/15/el-petiso-orejudo-el-nino-que-mataba-ninos-el-clavo-en-la-frente-de-su-victima-y-el-gato-que-marco-su-destino/>>.

³ El componente oral de la transmisión de la leyenda asegura el anonimato y la colectividad del autor o autores.

Su caso, aparte de ser el motivo de la detención del Petiso, añade la que podría haber sido la firma del asesino serial. Ese hierro enterrado en el cráneo del cadáver: el clavo.

El clavo dirige al lector hacia el trabalenguas, el último de los géneros dentro del relato. El trabalenguas, al contrario de las dos formas anteriores, deja atrás la importancia del contenido para favorecer «los factores fonéticos, prosódicos y métricos» (Schaeffer, 1989: 79), pues está asociado a la literatura oral y al desarrollo del habla en la infancia.⁴ Sin embargo, el juego sonoro queda fijado en el papel, lo que hace que el lector implícito se deshaga de la oralidad y vierta su atención en la acción que se establece.⁵ Esto ocurre tan solo en dos instantes. El primero, en el título «Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo»: al aparecer en el aparato textual «su función es esencialmente pragmática» (Schaeffer, 1989: 89), es decir, ayuda a establecer unas reglas de lectura que se han de cumplir hacia el desenlace. El segundo, en una rememoración de Pablo, el protagonista, tras ver el hierro que sujeta el móvil de cuna inutilizado de su hijo: «Pablito clavó un clavito./ ¿Qué clavito clavó Pablito?/ Un clavito chiquitito» (Enriquez, 2016: 91). En ninguno de los casos se desarrolla el trabalenguas en su versión completa, falta el último verso —«en la calva de un clavito»—, que queda en la memoria del lector y tiente así la resolución de su horizonte de expectativas.⁶

De este modo, habiendo contextualizado brevemente las tres manifestaciones literarias, se pueden observar en detalle las convergencias de sus rasgos en el texto. Esta amalgama responde a una intención deliberada por parte de la autora argentina de construir un aparato textual que lleve al lector hacia el malestar que produce la incertidumbre de la conclusión. Para ello, parte de la base del cuento de terror moderno, huyendo de los tópicos frecuentes y, de esta manera, favorece el acercamiento a cuestiones profundas entre sus receptores. Jean-Marie Schaeffer explica que «una obra nunca es únicamente un texto, es decir, una cadena sintáctica y semántica, sino que es también, ante todo, la realización de un acto de comunicación interhumana» (1989: 57). Esta intención se ve revelada en la circunstancia de Mariana Enriquez como lectora de la tradición, que busca fusionar las tendencias de varios discursos en uno, sin abusar de los clichés, con el objetivo de generar temor desde lo familiar: «y el tema es cómo, con tu tradición por un lado y con tu experiencia y tu realidad,

⁴ Según Lucía Crespo Montes son «textos breves u oraciones cortas cuya pronunciación en voz alta es difícil de articular y se usan a modo de juego para lograr una expresión clara y una dicción ágil» (2020: 17).

⁵ La definición de la noción del lector implícito usada es la siguiente: «Thus the concept of the implied reader designates a network of response-inviting structures, which impel the reader to grasp the text» (Iser, 1978: 34-35).

⁶ El concepto de horizonte de expectativas que se utiliza es «una denominación sintética para aludir al conjunto de ideas (valores morales, convenciones, normas estéticas, regularidades formales...) que hacen operativo los lectores durante la recepción y que les permite interpretar la obra, esto es, conocer a qué cuestión trataba de responder» (Jauss, 2013: 13).

hacés un texto de terror» (Enriquez y otros, 2021: 313). Entonces, y retomando el hilo hermenéutico, no se trata de la perpetuación del pasado, sino del «consciente transmitirse de modelos» (Ferraris, 2005: 320) que transforma la mano creadora a través de su dependencia de los prejuicios previamente asentados. De este modo, surge el llamado *New Weird* como una ramificación contemporánea de la literatura de terror capaz de englobar las características de la escritura de la autora de *Las cosas que perdimos en el fuego*:

En literatura ya pasa, es como a esta altura creo que los escritores que yo estoy leyendo ahora nuevos ya ni hablan de terror, hablan de *New Weird*, «nuevo raro», que son como cuentos muy perturbadores y que te dan miedo pero que trabajan muchísimo más con eso, con la perturbación y no tanto con los tópicos ya (Enriquez y otros, 2021: 330).

Se trata de narrativas en las que la omnipresencia de lo espantoso recorre el texto. Lo macabro y lo violento se funden en el día a día y ocupan el espacio de lo hogareño e inocente, lo que anula la existencia de lugares seguros tanto para los personajes como para el lector. La intrusión de la violencia en lo cotidiano, característica del *New Weird*, se justifica desde tres puntos en el cuento, dos de ellos ya mencionados.

El primero, se centra en la normalización de los traumas resultantes de la dictadura argentina. Los protagonistas son víctimas de un sistema político corrupto que sume a las clases bajas en una crisis económica grave. Se posicionan en contextos difíciles, en los que la violencia reina como lo normativo. La figura de Cayetano Santos Godino se presenta como un golpe a las esperanzas de la sociedad argentina de prosperar. Esto se ve, en particular, en las condiciones sociales de las víctimas del Petiso: «se les explicaba a los turistas las condiciones de vida de aquellos inmigrantes recién llegados que escapaban de la pobreza europea» (Enriquez, 2016: 83). Siendo un reflejo de la propia experiencia de la autora, que en un intento de visibilización de la situación de extrema crueldad, deja permear en el texto la agresividad dictatorial: «Sí, era inescapable. [...] la violencia era feroz, pero ocurría de noche [...]. Muchas veces trato de no escribir sobre la dictadura pero, como todo trauma, es difícil de callar» (Yujie, 2023: 182).

El segundo punto se relaciona con su voluntad de conservar el folclore argentino. La inserción de los relatos populares refuerza el sentimiento de familiaridad en la lectura, lo que se vuelve un hecho potenciador del terror en la medida en la que se subvierte la idea de lo cotidiano como inofensivo. A su vez, la autora busca afianzar la identidad del país, magullada anteriormente por el eurocentrismo literario, transformando la obra de arte en un vehículo para aprender a conocerse a uno mismo. Esto supone que se tenga en cuenta a Mariana Enriquez como lectora de la tradición, que adapta y transforma para actualizar su contenido, sin dejarlo caer en el olvido.

El último y el más importante es la finalidad de transmitir miedo. La nueva corriente literaria en la que se inserta ofrece un patrón novedoso en el que explorar un

terror «mediante la exageración de la realidad social a través de la imbricación de los elementos sobrenaturales con los familiares y cotidianos» (Bolognesi y Bukhalovskaya, 2022: 294-295).

Al final, acontece una experiencia literaria anclada en el mundo «real» y se pone en marcha la obra de arte como vivencia estética, ya que, en la creación del mundo ficcional, el receptor se ve reflejado, reuniendo en la lectura las herramientas necesarias para su autoconocimiento. Gadamer explica dicha acción como aquella que «arranque al que la vive del nexo de su vida por la fuerza de la obra de arte y que sin embargo vuelva a referirlo al todo de su existencia» (1977: 48). La experiencia de la humanidad comienza a fundirse en el lenguaje literario, por lo que su comprensión —su hermenéutica— responde a la concepción del arte como juego. Juego que el lector conoce, aunque no necesariamente sea capaz de percibir su modo de ser: «lo que no sabe es que lo “sabe”» (Gadamer, 1977: 71). De este modo, «el concepto de la literatura no deja de estar referido a su receptor» (Gadamer, 1977: 105): es el lector quien debe entrar al juego, experimentar la vivencia, entrar en el círculo para conservar y transmitir lo oculto. A tal efecto, «Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo» plantea una combinación genérica arraigada en unos prejuicios que se transforman en la medida que se comprende la relación entre el cuento de terror y la leyenda, unidos por la figura espectral del Petiso; entre el cuento de terror y el trabalenguas, que comparten el nombre propio «Pablo»; entre el trabalenguas y la leyenda, asociados a una finalidad pedagógica en la infancia; y entre los tres géneros, el motivo del clavo.

¿Clavó Pablito el clavito? Dos relatos superpuestos: entre lo real y lo fantástico

El New Weird presupone un esfuerzo riguroso en la construcción de un relato, donde la perturbación no debe llegar, como previamente mencionado, desde lo sobrenatural —como en la larga tradición a sus espaldas—, sino desde la posibilidad real de la violencia. Es por esta razón por la que, desde la noción de la literatura como juego, se evidencian las estrategias narrativas en el desdoblamiento de la trama que compone «Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo» y que atrapan al lector en el relato y lo sumerge en una experiencia lúdica, ya que «la seducción que acontece en el juego consiste precisamente en que el juego se adueña de los jugadores» (Lorca Gómez, 2005: 8).

El aspecto lúdico del cuento se lleva a cabo gracias a la narración enmarcada, es decir, la superposición de dos historias —la vida de Pablo y los crímenes del Petiso Orejudo— que, en su entrelazamiento, genera espacios de indeterminación en lugares cotidianos y socava las bases para el terror:

En la incorporación de lo cotidiano. Del terror que irrumpe en el día a día, en las vidas más comunes. [...] En la casa y el cuerpo propio como espacios del terror, en pensar el terror como un emergente social, como trauma, como parte de la historia. Ya no es más el terror de aparecidos y castillos y ruralidad, sino es más bien urbano y con elementos realistas o al menos muy reconocibles (Yujie, 2023: 183).

La imbricación de los relatos se establece desde el titulado. Así, se observan dos partes. La primera, «Pablito clavó un clavito», que remite al trabalenguas señalado en el apartado anterior y da a conocer el nombre del protagonista; y, la otra, «una evocación del Petiso Orejudo», que introduce el componente fantástico de la leyenda con el fantasma del infanticida argentino. Por tanto, la articulación del título, a la vez que introduce a los dos personajes principales, coloca en el mismo plano lo mimético y lo no mimético, lo que prepara al lector para la intromisión de lo ominoso.

A partir de este momento, es imprescindible señalar el papel de la estructuración en la atracción de la atención de los receptores. La ordenación de los acontecimientos debe darse de forma intencionada, aunque no forzada, para facilitar la experiencia estética y fenomenológica de la lectura. Además, se ayuda de otros recursos, como la repetición y el paralelismo, con el objetivo de reforzar la manifestación y el acceso al juego: «la estructura ordenada del juego permite al jugador abandonarse a él y le libra del deber de la iniciativa, que es lo que constituye el verdadero esfuerzo de la existencia» (Gadamer, 1977: 72).

El texto comienza desde la perspectiva de Pablo, guía turístico que realiza rutas por los lugares donde los criminales más famosos de la ciudad de Buenos Aires cometieron sus crímenes. Debido a la elección de un narrador focalizado en Pablo, se dificulta la realización de una lectura objetiva, pues la cercanía entre el narrador y el personaje indica la poca fiabilidad de la información que se ofrece. Por ello, cuando se inicia el relato con la aparición del espectro del Petiso, la normalidad con la que reacciona el guía genera un efecto de extrañeza, pero no asombra: «Por eso antes que terror, sintió sorpresa al verlo» (Enriquez, 2016: 81).

Su obsesión con la figura popular justifica que el hilo conductor sea su investigación sobre sus delitos más reseñables, que cuenta a los turistas entusiasmados, aunque turbados por su violencia. Entre los diferentes casos, se encuentran dispersos datos sobre la vida personal de Pablo, que quedan opacados por el descenso a la criminalidad del Petiso. El primer dato que proporciona viene de la mano de su intento de explicación sobre sus ensoñaciones con el fantasma: «el Petiso se le aparecía porque él acababa de tener un hijo y eran los niños las únicas víctimas de Godino. Los niños pequeños» (Enriquez, 2016: 83). Aquí se conoce la existencia de su hijo, cuyo nombre, Joaquín, se revela entre la lista de las víctimas del infanticida. La revelación de la identidad del bebé se convierte en el punto de inflexión dentro de la enumeración de

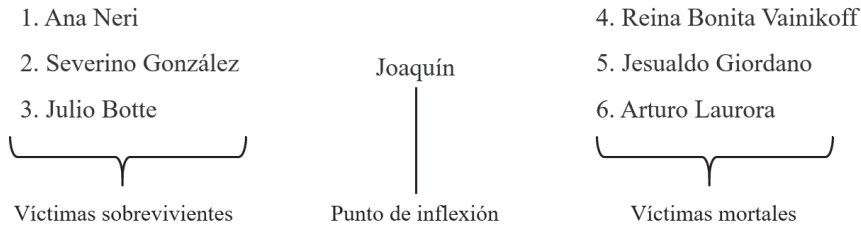


Fig. 1. Esquema de la estructura de las víctimas del Petiso Orejudo.

los crímenes, pasando de intentos de asesinato fallidos a homicidios completados. En otras palabras, la información sobre la relación paterno-filial entre Pablo y el bebé se desarrolla entre medias de los delitos cometidos contra tres niños que sobrevivieron (Ana Neri, Severino González y Julio Botte) y tres que fallecieron (Reina Bonita Vainikoff, Jesualdo Giordano y Arturo Laurora). El lector se ve obligado a leer la historia de Joaquín como un aspecto más de la vida delictiva de Santos Godino (figura 1).

Este hecho hace que se desarrolle una identificación del lector con los asistentes de la visita. En la medida en que se da el acto comunicacional dentro del ómnibus, se crea un simulacro enunciativo y nace «un polo de enunciación y de destino representados, superponiéndose a la enunciación y al destino reales» (Schaeffer, 1989: 72). En otras palabras, se concilian dos maneras de observar orientadas hacia la transformación propia y ajena, aun manteniéndose ligadas a su representación «que es en esta donde emerge la unidad y mismidad de una construcción» (Gadamer, 1977: 81).

Se establecen, entonces, semejanzas entre el guía y Godino que quedan materializadas en el momento en el que Pablo toma el clavo entre sus manos. Él mismo deja claras las coincidencias del objeto puntiagudo con el del asesinato de Jesualdo: «A lo mejor algún turista ingenuo hasta creía que se trataba del mismo clavo, perfectamente conservado cien años después del crimen» (Enriquez, 2016: 92).

Es la hermenéutica gadameriana la que hace hincapié en la importancia de los finales, pues en ellos se halla la unidad de sentido y «se alcanza la visión global» (Galván Moreno, 2004: 86) de la obra. Por lo que, prestando especial atención al desenlace, a pesar de no explicitar la realización de ningún crimen, pulula en el relato la sensación del posible asesinato del bebé. Suposición que se ve reforzada al remitir al título, mediante su funcionamiento premonitorio que se ve cumplido, en cuanto se conectan el nombre y el clavo del trabalenguas con el personaje y la pieza metálica del texto. Por ello, es inevitable que en las últimas palabras resuene en la mente del receptor el verso de la cancioncilla y se afirme que sí: Pablito clavó un clavito.

PABLO Y EL PETISO OREJUDO: ENTRE LO INFANTIL Y LO MACABRO

A lo largo de «Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo» se aplican estrategias más allá de la estructuración. Las conexiones entre los personajes principales también evocan paralelismos y repeticiones que llevan a unir a las figuras de Pablo y Cayetano Santos Godino. Para dar cuenta de estas, se parte de elementos que rodean el concepto de la infancia, como la maternidad o el hogar, temáticas que, enlazadas con lo macabro, se vuelven motivos recurrentes en los relatos de Enriquez: «Creo que hay mucha hipocresía en torno al discurso sobre la infancia y en algunos de mis cuentos aparece el lado oscuro de ser niño, que es lamentablemente muy frecuente» (Yujie, 2023: 185).

Las referencias a la niñez se ubican, de nuevo, desde el título. Por un lado, la presencia del trabalenguas remite a la enseñanza infantil del habla que, junto al uso de diminutivos, afianza la percepción de inocencia. Para el lector, no es lo mismo leer «Pablito clavó un clavito» que «Pablo clavó un clavo», ya que, al eliminar el juego, lo vincula a una lectura mucho más madura. Por otro, la inclusión del Petiso Orejudo que, como figura popular, se utiliza para amenazar a los niños, además de ser también un infante.

En cuanto a las alusiones a la infancia durante el progreso del relato, estas se ven ligadas a la animosidad del protagonista hacia su hijo. Desde una primera instancia, se ve la frustración del guía por la relación atrofiada de pareja causada por el reciente nacimiento de Joaquín. Este descontento se ve materializado en las sucesivas apariciones del Petiso. La primera vez que se manifiesta al fondo del autobús, Pablo justifica con su reciente paternidad el poder percibirlo. Siente resentimiento por la brecha que el bebé ha instaurado entre él y su mujer, que ocupa ahora toda su atención en su seguridad y su bienestar.

La segunda aparición sucede después de una grave discusión entre la pareja. Tras llegar de uno de los recorridos, la esposa le confiesa las aspiraciones que tiene para la mejor vida de su hijo en común. Le ruega que cambie de trabajo en busca de un salario digno y él, tajante, se niega. Ante esta declaración, la distancia entre ambos se incrementa y Pablo se cierra ante cualquier razonamiento que tenga que ver con Joaquín. Ve a su mujer como una desconocida —«Todo era culpa del bebé. La había cambiado por completo» (Enriquez, 2016: 90)—, ignorando los achaques del embarazo, el parto y la maternidad. De esta manera, al incrementarse el resentimiento, se cierra la distancia entre el fantasma y el protagonista, que se halla justo a su lado: «Esta vez estaba más cerca de él, casi al lado del conductor» (Enriquez, 2016: 90).

Tras este encuentro reaparece el trabalenguas en la memoria del personaje mientras se dirige hacia la habitación de Joaquín. Describe pensativo: «Parecía el cuarto de un chico muerto, conservado intacto por una familia de duelo. Pablo se preguntó qué pasaría si el chico se moría, como parecía temer su mujer. Sabía la respuesta»

(Enriquez, 2016: 91). Toma el clavo intacto que utilizó para anclar el móvil de cuna y lo enlaza con la posible firma del Petiso Orejudo antes de acostarse en el sofá, lejos de su familia. Así, el hierro deja de ser una mera palabra, un mero objeto: llegados a la resolución, se transforma en un símbolo. Gadamer explica:

En este sentido un símbolo no solo remite a algo, sino que lo representa en cuanto que está en su lugar, lo sustituye. Pero sustituir significa hacer presente algo que está ausente. El símbolo sustituye en cuanto que representa, esto es, en cuanto que hace que algo esté inmediatamente presente. Solo en cuanto que el símbolo representa así la presencia de aquello en cuyo lugar está, atrae sobre sí la veneración que conviene a lo simbolizado por él (Gadamer, 1993: 101)

Por una parte, el clavo se asocia a la infancia y a lo inocente: al deseo de construcción de un hogar seguro y un futuro próspero. Por otra, a un arma ligada a la muerte, la violencia y lo macabro: se desprende de su condición denotativa y absorbe las connotaciones asociadas al Petiso, es decir, la materialización de la muerte.

Por consiguiente, se detectan dos espacios, claramente diferenciados. El *tour*, que debería ser horroroso, es fuente de agrado para Pablo y una forma de evasión de una realidad con la que no está conforme. Mientras tanto, se siente ajeno a su hogar, lugar donde debería mostrar comodidad y seguridad. La invasión de lo terrorífico en la cotidianidad culmina, entonces, tras arrancar el clavo de la pared, puesto que es aquí donde se invierten los papeles y se muestra la cara incómoda de la paternidad y la niñez. El cuento se orienta hacia la vivencia estética, en la medida en que se aprende sobre la naturaleza humana, gracias a la comprensión —a la experiencia—, que durante la lectura invita a dejarse seducir por un juego en el que uno se reconoce a través de lo otro.

Conclusiones

La literatura fantástica en el siglo XXI se ha ido abriendo camino entre las rígidas expectativas de la tradición para encontrar su lugar no solo en las estanterías de los lectores, sino también en los análisis teórico-críticos de la academia. Esto se debe a la evolución progresiva de la corriente literaria que va recogiendo las semillas sembradas por el folclore y lo popular con el objetivo de apelar al público contemporáneo. Así, surge el New Weird como manifestación genérica de los miedos actuales y los intereses cambiantes de una generación que no teme a los fantasmas, sino a la violencia del ser humano.

Con el análisis del cuento «Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo» se ha demostrado cómo, al tomar el motivo del clavo como eje organizador de sentido, se construye una trama que involucra al lector como jugador, capaz de sentir la experiencia estética en el momento de desgranar el material textual. Primero, se ha

comprobado que, al insertarse en la novedosa corriente del New Weird, ofrece estrategias de terror alejadas de los tópicos de la categoría genérica en la que se integra. Mariana Enriquez, como lectora transformadora de la tradición, integra lo ominoso en lo familiar desde una amalgama de géneros que otorgan hibridez y diferentes horizontes históricos móviles. El cuento de terror se funde con la leyenda gracias a la aparición fantasmal del Petiso Orejudo; la leyenda y el trabalenguas se encuentran en su asociación con lo infantil y pedagógico; el cuento de terror y el trabalenguas se enlazan a través del nombre de Pablo, protagonista del relato; y, finalmente, los tres se abrazan mediante el motivo —luego símbolo— del clavo. A continuación, se ha observado la forma en la que la estructuración narrativa acentuada por la fusión de dos relatos, uno mimético y otro no mimético, sigue el concepto de «juego» gadameriano. Esto se debe a la presencia de un narrador no fiable y la superposición de los elementos fantásticos que fomentan la creación de tensión entre lo cotidiano y lo sobrenatural. Por último, en la concreción de la conexión entre los dos personajes principales, se asienta una serie de paralelismos mediante la animadversión por la infancia. La asociación de lo infantil —lo familiar— con la perturbación de la muerte promueve un ambiente terrorífico, que solo se acrecienta con las continuas alusiones a la relación atrofiada entre el padre y el hijo. De este modo, al unir ambas figuras, la resolución no concretada en un principio parece completarse en el momento que se materializa el clavo. El hierro se vuelve la representación de la experiencia del arte en la que el lector se conoce a uno mismo y al otro dentro del texto.

En definitiva, los estudios sobre el impacto de lo fantástico en relatos como «Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo» reflejan la capacidad de la intromisión de las manifestaciones no miméticas como mecanismo de comprensión de una sociedad marcada por la violencia. Las nuevas estrategias del terror se vuelven indispensables en la construcción y consecuente interpretación de este tipo de texto literario híbrido para involucrar la tradición y el folclore generadores de identidad, sin quedar estancados en el pasado, pero sin olvidar el camino previamente recorrido.

Bibliografía

- AGUILAR, Ana Cecilia (2021): «Una aproximación masculina a la maternidad: los posibles géneros no miméticos en “Pablito clavó un clavito: una evocación de Petiso Orejudo” de Mariana Enriquez», *Marmórea-Revista Académica de Lengua y Literatura*, n.º 8 (julio), pp. 31-40.
- BOLOGNESI, Sara y Alena BUKHALOVSKAYA (2022): «El trinomio realidad, leyenda y fantástico en “Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo” (2016), de Mariana Enriquez». *Tesis (Lima)*, año 16, n.º 20, pp. 289-315.

- CRESPO MONTES, Lucía (2021): *La poesía como herramienta de aprendizaje en EI*, Cantabria: Universidad de Cantabria.
- ENRIQUEZ, Mariana (2022 [2016]): *Las cosas que perdimos en el fuego*, 3.^a ed., Barcelona: Anagrama.
- ENRIQUEZ, Mariana; Ana PRÍNCIPI, Amparo SISTI, Silvina SÁNCHEZ y Emilia NOVO (2021): «Desbordes: Entrevista a Mariana Enriquez», *Escrituras en voz: Conversaciones sobre literatura argentina*, La Plata: Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (UNLP), pp. 309-344.
- FERRARIS, Maurizio (2005 [2002]): *Historia de la hermenéutica*, México: Siglo XXI, Armando Perea Cortés (trad.).
- GADAMER, Hans-Georg (2017 [1977]): *Verdad y método*, 14.^a ed., Salamanca: Ediciones Sígueme.
- GALVÁN MORENO, Luis (2004): «El concepto de aplicación en la hermenéutica literaria», *Signa*, n.º 13, pp. 67-101.
- ISER, Wolfgang (1983 [1974]): *The implied reader. Patterns of communication in prose fiction from Bunyan to Beckett*, 3.^a ed., Baltimore-Londres: The John Hopkins University Press, Der implizite Leser (trad.).
- JAUSS, Hans Robert (2013): *La historia de la literatura como provocación*, Madrid: Gredos, Juan Godo Costa y José Luis Gil Aristu (trads.).
- LORCA GÓMEZ, Óscar (2005): «Arte, juego y fiesta en Gadamer», *A Parte Rei: revista de filosofía*, n.º 41 (septiembre).
- ROJAS OSORIO, Carlos (2003): «Estética y hermenéutica en Gadamer», *Revista Espiga*, vol. 4, n.º 7 (enero-julio), pp. 19-34.
- SCHAEFFER, Jean Marie (2006): *¿Qué es un género literario?*, Madrid: Ediciones Akal, Juan Bravo Castillo y Nicolás Campos Plaza (trads.).
- TODOROV, Tzvetan (1981 [1980]): *Introducción a la literatura fantástica*, 2.^a ed., México: Premia, Silvia Delpy (trad.).
- YUJIE, Zhou (2023): «El miedo es una de nuestras emociones primarias: Entrevista a Mariana Enriquez», *Mitologías Hoy*, n.º 28, pp. 180-190.

La cotidianidad hecha pesadilla. El terror de la segunda historia en tres cuentos de Mariana Enriquez

ELENA GIL GONZÁLEZ

Universidad Autónoma de Madrid

Entre lo fantástico, lo insólito y lo terrorífico

La narrativa de Mariana Enriquez ha alcanzado tal difusión en los últimos años que hoy encabeza el paradigma del nuevo terror y el neogótico en la literatura latinoamericana del siglo XXI. Solo hace falta una pequeña búsqueda para encontrar una bibliografía considerable que integra muchos de sus cuentos. Sumado a esto, recientemente se ha visto un resurgimiento del género cuentístico, así como de sus vertientes fantásticas en cuanto a estilo y temática, por parte de autoras como Mariana Enriquez, Samanta Schweblin, María Fernanda Ampuero o Mónica Ojeda. En sus obras es recurrente el empleo del terror y elementos fantásticos que ofrecen una visión ampliada del mundo, así como de otros órdenes de la realidad, ya que estos pueden sacar a la luz diversas problemáticas que la cotidianidad encierra en el ámbito social y político.

Los cuentos de Mariana Enriquez publicados en las colecciones *Los peligros de fumar en la cama* (2009), *Las cosas que perdimos en el fuego* (2016) y la más reciente *Un lugar soleado para gente sombría* (2024) se caracterizan por su adhesión al género de terror y por los diferentes elementos sobrenaturales que transforman hechos cotidianos en sucesos inquietantes y siniestros. En el despliegue de motivos terroríficos correspondientes a la tradición gótica, es importante hacer ver que el manejo de lo fantástico en Enriquez se adscribe a la concepción clásica de Todorov (1981: 18-19): «en un mundo que es el nuestro, el que conocemos, sin diablos, sílfides, ni vampiros se produce un acontecimiento imposible de explicar por las leyes de ese mismo mundo familiar. [...] lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural». Efectivamente, en la narrativa de Enriquez se plantea un conflicto entre dos órdenes de la realidad, entre un hecho posible y cotidiano, y otro sobrenatural y fantástico, donde surgen las figuras y atmósferas monstruosas que se verán más adelante.

Sin embargo, la noción de lo fantástico se ha ampliado con los estudios de lo insólito en España, tal y como indica Anna Bocutti (2024).¹ Señala Reis (2012) que lo insólito consiste en la negación de aquello que es *sólito*, el participio pasado del latín *solere*, es decir, algo que es «o costumeiro, o habitual», y que, mediante la suspensión de la costumbre, puede volverse «capaz de sorprender e de levantar interrogaciones acerca do mundo e daquilo que nele com sorpresa observamos, ao arrepio da realidade trivial das coisas, tal como esperaríamos que elas acontecessem» (Reis, 2012: 57). Sin embargo, ambos conceptos, lo fantástico y lo insólito, son términos relacionales que se construyen mediante el accionamiento de lo que cada época considera *sólito* y usual, por lo que es fundamental tener en cuenta que los textos de ficción literaria pueden acoger «diferentes formas de lo insólito —insólito barroco, insólito romántico, insólito surrealista, insólito posmodernista— dependiendo de la “gramática” de referencia o de la legalidad textual que lo insólito suspende» (Bocutti, 2024: 210).

Al hablar de la narrativa de Mariana Enriquez, es necesario tener en cuenta estas dos nociones, ya que en sus cuentos tienen lugar diferentes hechos insólitos, raros, inquietantes y siniestros en espacios cotidianos y, más concretamente, urbanos. Son estos acontecimientos perturbadores los que construyen un umbral a otra realidad ambigua, poco definida y que, normalmente, constituye un escenario para la alteridad. El estudio no debe limitarse, entonces, a la etiqueta de lo fantástico, sino que es necesario agregar otros conceptos que hablan adecuadamente de esas formas amplias y porosas de la narrativa de la autora mediante la trabazón de diferentes estilos y tradiciones. En ese territorio de la alteridad que construyen los cuentos conviven expresiones del terror, el gótico, el relato policial, la monstruosidad, los escenarios distópicos o lo extraño, es decir, una multiplicidad de moldes literarios que generan un cuerpo textual heterogéneo y ampliado. Esta escritura, que pocas veces ocupa un lugar en el canon, abre grietas por las que asomarse hacia una serie de escenarios terroríficos, que quizá siempre estuvieron ahí y solo hacía falta mirar hacia el otro lado.

En otros cuentos diferentes a los que analiza este artículo, por ejemplo «El chico sucio», se narra, mediante el uso de elementos de la crónica periodística, la búsqueda por parte de la protagonista de un niño que vive en la calle junto a su madre, una mujer drogadicta en el barrio de Constitución, y que finalmente aparece decapitado como un supuesto sacrificio a un santo pagano. La realidad precaria y urbana de los personajes es atravesada por sucesos extraños y sobrenaturales; se abre una puerta al orden oscuro, esotérico y sobrenatural. Así, no cabe duda de que el terror, como ya se ha mencionado, forma parte de una cotidianidad sumamente frágil y agrietada. Entonces, ¿qué expresiones del terror aparecen aquí representadas? En estos cuentos,

¹ Anna Bocutti propone la denominación de «narraciones de lo insólito» para retomar el trabajo del Grupo de Estudios sobre lo Fantástico (GEF), dirigido por David Roas, en la Universitat Autònoma de Barcelona, junto con las teorizaciones de María Berrenechea (1972) o Rosalba Campra (2000).

parece existir una amenaza latente en cualquier espacio o momento, el peligro es un ingrediente más para la construcción de los espacios urbanos, lo cual facilita igualmente el trabajo con atmósferas asfixiantes y tenebrosas. De hecho, a nuestro juicio, Mariana Enriquez hace uso de lo que Julio Cortázar llamó, y desprestigió, «el gran despliegue del cotillón sobrenatural» (Cortázar, 1992: 54), es decir, la escenografía gótica o el inventario de efectos y recursos que involucran casas encantadas y puertas cerradas, junto a lo que en la literatura de Lovecraft podría manifestarse como «una repetida y monótona serie de paisajes ominosos, nieblas mefíticas en pantanos mal afamados, mitologías cavernarias y criaturas con muchas patas procedentes de un mundo diabólico» (Cortázar, 1975: 149-150).

En la apuesta de la autora argentina entran en juego tópicos y tradiciones conocidas, que resultan ciertamente convencionales para la novela gótica o el género del terror. Sin embargo, no se debe simplificar la propuesta de esta narrativa señalando únicamente dicha convencionalidad del gótico ni justificando esta como un simple pretexto para algo más.² Efectivamente, en sus cuentos hay casas encantadas, fantasmas, zombis, brujas, criaturas deformes y diabólicas, cementerios, santos paganos e incluso insinuaciones a motivos del terror lovecraftiano, como ocurre en «Bajo el agua negra», pero indiscutiblemente, en la literatura de Enriquez todo esto convive con una sensibilidad a la historia y al contexto social. Entonces, por un lado, en la obra de la autora no hay un intento de crear un registro nuevo del terror ni del cuento fantástico, y, de hecho, Enriquez demuestra en sus entrevistas su amplio conocimiento del canon y del género. Pero, por otro, cabe destacar que hay una recreación o resignificación de esos modelos convencionales del terror en una realidad latinoamericana muy específica y mediante una sensibilidad que quiere destapar el horror de las heridas que marcan la cotidianidad argentina del presente.

Por ello, este trabajo propone una lectura de tres cuentos en la que aproximarnos al uso del terror de Mariana Enriquez y así comprender en qué consiste la noción de terror social, que viene siendo de gran interés en los últimos años. En primer lugar, se abordará la cuestión del terror y las funciones del monstruo en la sociedad, con el objetivo de sacar a la superficie los nuevos peligros que causan pesadillas a la sociedad

² Varios artículos manejan esta idea que termina por encasillar la narrativa de Enriquez a un único lugar. Por ejemplo, Rodríguez de la Vega (2018) considera que en los relatos de *Las cosas que perdimos en el fuego* (2016) sirve de «pretexto para tratar temas de gran relevancia social como son la violencia de género, los desórdenes psicológicos, el drama de la soledad, el abuso o *bullying* en las escuelas, etc.» (144). Sin embargo, en su artículo, Marcelo Riosco (2020) advierte de los peligros de simplificar el uso del terror de Mariana Enriquez como una excusa para hablar de cuestiones políticas o sociales. Es innegable que lo político es necesario para el análisis de su narrativa, como se verá más adelante, pero tampoco se debe entender su obra como «una simple colección de cuentos realistas de contenido político donde los elementos extraños, fantásticos u horribles son solo el punto de partida para hablar de lo que César Pardo llama «el lado oscuro de la orgullosa Argentina» (2016: s. p).

argentina. Además, se pondrán en relación la idea de terror social con las teorías de Piglia en *Tesis sobre el cuento* (2000) sobre las dos historias. A continuación, el análisis de los tres cuentos tiene el objetivo de recuperar esa segunda historia que ilumina y pone en valor un cuestionamiento y denuncia, ya que Mariana Enriquez propone devolver la mirada a esas zonas oscuras y olvidadas que encierra la sociedad, excavar para hallar todo aquello que fue cubierto por los discursos y lugares institucionalizados.

Nuevos peligros, nuevos miedos: nuevos monstruos

Lovecraft explica que «el miedo es una de las emociones más antiguas y poderosas de la humanidad, y el miedo más antiguo y poderoso es el temor a lo desconocido» (1989: 117). Efectivamente, el cuento de terror se ha nutrido de esta concepción del miedo a aquello que desborda nuestra normalidad, lo imposible. Por esto, se ha afirmado que los cuentos de terror son tan viejos como el pensamiento y el lenguaje humano (Sánchez-Verdejo Pérez, 2013), desde el episodio de Cronos devorando a sus hijos que describe Hesíodo, hasta las manifestaciones más actuales del género en la cultura cinematográfica, por ejemplo, la figura de Freddy Krueger o las películas de *Alien* (Pulido, 2004: 231). Pero ¿qué ocurre cuando el terror ya no se expresa mediante el pavor a lo desconocido sino a lo conocido? ¿Qué pasa si las sociedades transforman sus pesadillas como lo hacen con los gustos? ¿Qué hacemos cuando la sociedad ya no teme a los vampiros sino a los enfermos o a los drogadictos? Ocurre, entonces, que los peligros que afrontan las nuevas sociedades ya no son lo que eran en el contexto histórico de la novela gótica, sino que el presente cuenta con otros miedos, los cuales se han encargado de definir un perfil diferente del monstruo, que ya no tiene por qué pertenecer exclusivamente a mundos sobrenaturales.

Con respecto a la función del monstruo, para David Roas este «encarna la transgresión, el desorden. Su existencia subvierte los límites que determinan lo que resulta aceptable» (2019: 30). De hecho, Michel Foucault en *Los anormales* (2007) ya señaló que el monstruo está relacionado con lo prohibido y lo imposible,³ de modo que su existencia implica también la de una norma, pues lo anormal solo existe en oposición a lo instaurado como normal. Esto explica su inevitable relación con el miedo: el humano crea monstruos o criaturas fantásticas para, simbólicamente, encerrar en ellos

³ Foucault (2007: 61-65) parte de sus estudios sobre las relaciones del saber y el poder para reflexionar sobre la existencia de unos individuos anormales caracterizados por su peligrosidad. Según su análisis, hay tres figuras principales: el monstruo, que desafía las leyes de la naturaleza y las normas de la sociedad; el «individuo a corregir», en relación con los dispositivos que procuran la domesticación y control (familia, escuela, iglesia, policía, etc.) de la población; el último, el llamado «masturbador», que desafía la disciplina de las relaciones entre sexualidad y organización familiar.

todo lo que en una sociedad resulta peligroso u horrible (Gilmore, 2003: 1), aquello que debe permanecer oculto o controlado, pues su presencia amenaza un orden de la realidad. Entonces, el monstruo desempeña una función social: metaforizar nuestros miedos.

En el caso de la geografía latinoamericana, sus peligros han sido transformados radicalmente, pues la realidad política, social y económica se ha teñido de violencia y crueldad con el impacto de los sistemas neoliberales desde el siglo pasado. De este modo, el terror hunde sus raíces en realidades materiales y marcadas por una serie de sucesos y conflictos históricos que ponen en marcha un abanico de temores colectivos muy diferentes a los de la sociedad victoriana. Ahora el miedo toma formas distintas de expresión, pues los peligros que vive una sociedad se relacionan con el empobrecimiento de las clases medias, la delincuencia, el tráfico de drogas, la desigualdad de clase, la violencia machista, la ausencia de un Estado de bienestar, etc. Precisamente Mariana Enriquez en una entrevista con Malena Rey explica: «Cuando yo empecé a escribir género, me planteé en algún sentido tratar de escribir un terror que fuese latinoamericano y argentino, y tenía que pensar cuáles eran los miedos de nuestras sociedades. Y son la violencia del Estado, la inestabilidad crónica, económica, política, que te hace muy inestable también como individuo» (Canal Librería Gigamesh, 2020: m. 27 s. 19). Así, los cuentos de Enriquez expresan los miedos más frecuentes de los ciudadanos, su aversión y miedo a la pobreza, ese terror de perderlo todo, de desaparecer del mapa.

A partir de los setenta en América Latina se suceden años de dictaduras militares en diferentes países, acompañadas de una violación extrema de los derechos humanos con la puesta en práctica de numerosos dispositivos de control y violencia civil, como ocurrió con las desapariciones en Argentina. Todo ello vendría seguido de profundas crisis económicas que, con los préstamos del Banco Mundial, derivarían en la instauración de modelos neoliberales y férreas restricciones económicas relacionadas con la privatización de sectores públicos. Mientras se producen migraciones y el agravamiento de la violencia en los conflictos por el tráfico de drogas, el Estado se vuelve absolutamente reduccionista en cuanto a sus responsabilidades y protecciones con los ciudadanos. Así, las ciudades se van empobreciendo y convirtiéndose en espacios de desigualdad y vulnerabilidad. Este es el escenario en que Enriquez coloca a sus personajes hasta llegar al retrato más deshumanizado de las ciudades, de manera que estos espacios constituyen el primer monstruo de todos al que deben sobrevivir sus habitantes.⁴ En este contexto marcado por la precariedad y el abandono, son la

⁴ El artículo de Ana Gabriela Angulo y Sandra Pamela Stemberger (2017: 310) establece un paralelismo entre las características del gótico y la ciudad de Buenos Aires: «La ciudad de Buenos Aires es una ciudad de excesos y transgresiones, características las dos del gótico. Tiene espacios periféricos que son descriptos como barrios y villas marginales, deformes, anormales, monstruosas y los personajes que las habitan poseen sus

pobreza, la vulnerabilidad y la desigualdad los principales problemas estructurales en la sociedad argentina, y, en consecuencia, diseñarán los miedos protagónicos de los cuentos de Enriquez.

Un apunte sobre el cuento

En sus cuentos, Mariana Enriquez propone mirar al terror de frente porque no surge del interior del yo, sino del lado de la sociedad. Se trataría de un horror «exterior a las subjetividades, social, no personal, y que, sin embargo, las coopta y arrasa subjetivamente» (Drucaroff, 2020: párr. 12). Aun así, para los personajes de los cuentos es un mal cuyo origen no pueden comprender, aunque venga de afuera. Pero queda preguntarse cuál es la razón de que lo fantástico y terrorífico encaje con lo social, ¿cuál es la intersección entre ambos?

Ricardo Piglia en su *Tesis sobre el cuento* (2000) postula dos ideas fundamentales con relación a la arquitectura del cuento. La primera tesis consiste en que un «cuento siempre cuenta dos historias» (2000: 17):

El cuento clásico (Poe, Quiroga) narra en primer plano la historia 1 (el relato del juego) y construye en secreto la historia 2 (el relato del suicidio). El arte del cuentista consiste en saber cifrar la historia 2 en los intersticios de la historia 1. Un relato visible esconde un relato secreto, narrado de un modo elíptico y fragmentario. El efecto de sorpresa se produce cuando el final de la historia secreta aparece en la superficie (2000: 17).

Y la segunda tesis nos muestra que «la historia secreta es la clave de la forma del cuento y sus variantes» (2000: 18):

Cada una de las dos historias se cuenta de modo distinto. Trabajar con dos historias quiere decir trabajar con dos sistemas diferentes de causalidad. Los mismos acontecimientos entran simultáneamente en dos lógicas narrativas antagónicas. Los elementos esenciales de un cuento tienen doble función y son usados de manera diferente en cada una de las dos historias. Los puntos de cruce son el fundamento de la construcción (2000: 17).

Desde esta perspectiva, los siguientes relatos cuentan con una primera historia que narra unos sucesos insólitos y fantásticos, pero existiría a su vez una historia subterránea; la pesadilla abre paso a una realidad también subterránea y secreta. Para descubrir ese secreto cifrado en los intersticios de los relatos, es necesario atender a los detalles que operan como insinuaciones, pistas o guiños realizados por el autor que

mismas características. Sin embargo, en los cuentos de Enriquez, el horror no solo habita en ese espacio marginal y público, sino que también opera desde los recovecos de las mentes retorcidas de sus protagonistas».

alumbran la verdad, no solo del relato, sino de toda una realidad social. Por tanto, si los relatos cuentan una segunda historia, una historia que se oculta, que no se nombra, pero se experimenta, tiene sentido que el género de terror sirva para relatar lo otro, lo innombrable. Como explica Vila Matas, a diferencia de la novela, en el relato hay una voluntad de expresar la verdad:

Aquellos que se construyen para hacer aparecer artificialmente algo que estaba oculto, es decir, que, como ha escrito Ricardo Piglia, reproducen la busca siempre renovada de una experiencia única que nos permita ver, bajo la superficie opaca de la vida, una verdad secreta. «[...] descubrir lo desconocido, no en una lejana tierra incógnita, sino en el corazón mismo de lo inmediato», decía Rimbaud (2000: 249).

El terror puede ser precisamente un umbral que abra paso a la verdad que se esconde en los entresijos de una sociedad o, desde una perspectiva freudiana, «todo lo que, estando destinado a permanecer en secreto, en lo oculto, ha salido a la luz» (Freud, 2009: 225). Las estrategias del cuento entran en una perfecta simbiosis para establecer un acto de revelación, que se va a producir en los tres cuentos a continuación. Dicho acto logra rescatar a aquellas otras vidas que estructuralmente se ven obligadas a permanecer ocultas, cuya verdad no debe conocerse, ya que supondría conocer un orden igual o más cruel y monstruoso que la existencia de espíritus o seres maléficos, ya que habitan el reino de la violencia, el abandono, la miseria, la deformación y las anomalías físicas, la desigualdad y el trauma. Es entonces una puerta que, a partir de la ficción, da acceso a unos márgenes, pero también es una forma de percibir lo cotidiano en un momento histórico en que la normalidad se ha vuelto pesadilla. Así pues, Mariana Enriquez propone un desplazamiento del terror, que ya no forma parte de otro orden diferenciado, el de lo fantástico, que irrumpe en una sencilla cotidianidad, como ocurre en los cuentos de Cortázar, sino que ese orden terrible surge de la propia realidad cotidiana, y es la principal característica de la misma. Ya no es que lo fantástico suponga una ruptura del orden conocido ni una irrupción de lo imposible en el seno de la inalterable legalidad cotidiana, sino que el terror es un lugar común, cuyos códigos son familiares, pueden comprenderse porque convoca miedos y peligros que son latentes. En este sentido, las figuras convencionales del fantasma, el zombi o la casa encantada funcionan como una máscara diseñada por una heterogeneidad de tradiciones y motivos para sacar a la superficie del relato el nuevo mal social, ese que, para la autora, no debe permanecer oculto ni en lo real ni en la narración.

La casa encantada: «La casa de Adela»

La historia de Adela es contada por una narradora adulta, Clara, la hermana de Pablo, quien recuerda la infancia con su hermano y con Adela. Obsesionados por los relatos y películas de terror, los tres niños encuentran un escenario perfecto para inventar su propia historia: una casa abandonada del barrio que anteriormente había sido habitada por un par de ancianos extranjeros. Después de numerosas imaginaciones, los niños deciden entrar una noche en la casa. En su interior, van descubriendo objetos inquietantes y elementos que van oscureciendo la atmósfera grotesca y terrorífica hasta que, finalmente, la casa devora a Adela, que quedará desaparecida entre sus paredes.

En la literatura fantástica, especialmente en su vertiente gótica anglosajona, la casa se ha erigido como uno de los motivos más recurrentes para el despliegue de manifestaciones sobrenaturales y aterradoras. Ese espacio doméstico sagrado como representación de la condición económica acomodada de las familias burguesas pasa por una ruptura, su profanación, que «puede desembocar en la peor de las perversiones imaginables, en la alteración más dolorosa y horribla del orden de cosas que estimamos como recto y deseable» (Díez Cobo, 2020: 138). Es aquí cuando la espacialidad familiar puede ser perturbada por otros órdenes de la realidad y puede producir el nuevo espacio de la casa embrujada o maldita. Sin embargo, la casa no se reduce a un escenario ornamental, sino que se alza como un personaje más, un agente activo que participa en el desarrollo de la trama. Es en este funcionamiento de este *locus* el punto de partida para el análisis del cuento.

Antes se debe atender al segundo móvil de la historia: Adela. La protagonista es una niña acomodada, «una princesa de suburbio, mimada en su enorme chalé inglés insertado en nuestro barrio de Lanús, tan diferente que parecía un castillo, y sus habitantes los señores, y nosotros, los siervos en nuestras casas de cemento con jardines raquíuticos» (2016: 65). Sin embargo, el personaje cuenta con más particularidades en su descripción, pues es sometida por el resto de los niños a un tipo de marginación definida desde una carencia: la falta de un brazo.

Adela tenía un solo brazo. O a lo mejor sería más preciso decir que le faltaba un brazo. El izquierdo. Por suerte no era zurda. Le faltaba desde el hombro; tenía ahí una pequeña protuberancia de carne que se movía, con un retazo de músculo, pero no servía de nada [...] Muchos otros chicos le tenían miedo, o asco. Se reían de ella, le decían monstruita, adefesio, bicho incompleto; decían que la iban a contratar en un circo, que seguro estaba su foto en los libros de medicina (2016: 66).

A pesar de las burlas e insultos, Adela no se presenta como una víctima ni se acomoda en su vulnerabilidad, sino que exhibe su discapacidad sin vergüenza y le sirve a

su desbocada imaginación para la invención de numerosas historias sobre las causas de la pérdida de su brazo. Pablo y Clara encuentran en el carácter imaginativo de Adela una fuente de diversión, disfrutan de las mentiras que ella cuenta. Poco a poco, ese carácter se convierte en el motivo de unión de los tres niños, que se juntan para ver las películas de terror que Adela disfruta mientras que causan el espanto y la falta de sueño en la pequeña Clara. Todas aquellas historias sobre suicidios, miembros mutilados y fantasmas se ven interrumpidas con el descubrimiento de la casa abandonada del barrio, que resulta ser una obsesión desde el momento en que Clara explica cómo la casa inquietaba a su madre. Esta mención por parte de la madre desencadena el incesable interés de los tres niños por un lugar que realmente «no tenía nada de especial a primera vista, pero si se le prestaba atención, había detalles inquietantes. Las ventanas estaban tapiadas, cerradas completamente, con ladrillos. ¿Para evitar que alguien entrara o que algo saliera? La puerta, de hierro, estaba pintada de marrón oscuro; parece sangre seca, dijo Adela» (2016: 71).

Después de un sinfín de preguntas a los vecinos y de imaginaciones sobre una casa parlante que les cuenta historias, Pablo y Adela idean finalmente la entrada en la casa el último día de verano por la noche. Comienza, entonces, la exploración en un espacio en el que es posible anticipar el final. Enriquez juega con el tópico de la casa encantada retomando la construcción estética de un espacio siniestro lleno de objetos terroríficos e inquietantes. En su descripción, la casa está abandonada, pero a su vez, paradójicamente, la casa parece estar viva y esta se personifica o animaliza: «Y la casa zumbaba, zumbaba como un mosquito ronco, como un mosquito gordo. Vibraba» (2016: 71-72). Además, Pablo y Adela ya se habían percatado de que por las noches la casa está extrañamente iluminada por una luz y que el pasto está siempre recortado, como si alguien continuase habitándola o ella misma tuviera vida propia. Mientras exploran los pasillos, las habitaciones parecen, a primera vista, comunes, ya que se hace referencia a elementos cotidianos como un teléfono o ropa limpia apilada. Sin embargo, la casa va adquiriendo un tono más lúgubre y siniestro, sobre todo con el descubrimiento de varios objetos como unos montones de dientes y uñas que se acumulan en los estantes. Pero también hay otros que resultan espeluznantes no por su esencia, sino por su extraña colocación: «un espejo colgado cerca del techo, ¿quién podría reflejarse ahí?» (2016: 77). Como explica Álvarez Lobato (2022), la casa también alberga objetos que han sido movidos, colocados en un orden diferente, y su nueva posición resulta extraña para el ordenado y armónico mundo infantil. Sin embargo, para Adela, perteneciente a otro orden, el de lo incompleto y lo deforme, esa inquietante colocación no la asusta, sino que la atrae y la hace sentir cómoda, como si estuviera en su casa.

Es así como Pablo y Clara la pierden de vista y en medio de ese clima oscuro, la última visión de Adela será en el umbral de la habitación de los estantes con restos

humanos, antes de que la puerta se cierre abruptamente y la casa devore finalmente a la pequeña Adela. Es así como «nunca la encontraron. Ni viva ni muerta» (2016: 78). Ninguno de los registros de la policía hallará ningún rastro o prueba que pueda resolver el caso de la desaparición de la niña. Ante ese enigma, con los años, la figura de Adela se convierte en una leyenda urbana: «hay que decir Adela tres veces a la medianoche, frente al espejo, con una vela en la mano, y entonces veremos reflejado lo que ella vio, quién se la llevó» (2016: 79). Pablo queda trastornado y, con el transcurso del tiempo, decide suicidarse arrojándose a las vías del tren. Años después, Clara, la narradora, regresa al barrio y relata cómo ha crecido la leyenda urbana sobre la desaparición de Adela en aquella casa maldita. Al pasar por delante de ella, se da cuenta de las pintadas sobre las paredes de la entrada, ya que «pintaron, con aerosol, el nombre de Adela. En las paredes de afuera también. ¿Dónde está Adela?» (2016: 79).

Parece que Clara comprende a su vuelta que Adela pertenece a la casa. Mientras que el mundo normal rechazaba a Adela por su deformidad física, esta encontró su lugar en el mundo de lo inquietante y lo sobrenatural, de la otredad, como si ahora ambas, tanto la casa como la niña, estuvieran completas: «yo sé que tiene razón. Que esta es su casa» (2016: 80). Sin embargo, me interesa esa pregunta: «¿Dónde está Adela?», ya que surge como un interrogante que remueve todo el relato y saca a la superficie un aspecto oculto del cuento. En numerosas ocasiones se ha aludido a la importancia que cobra la memoria histórica argentina en los cuentos de Enriquez, especialmente a la hora de exponer el deterioro social de Buenos Aires y su carácter irreparable.⁵ En el caso de este cuento, la pintada aparece como un eco siniestro y perturbador que recupera la voz de todas aquellas voces de las madres que desde 1977 se reunían en la Plaza de Mayo de Buenos Aires a luchar por recuperar a sus hijos desaparecidos durante la dictadura militar en Argentina (1976-1983) bajo la misma pregunta: «¿dónde están?». La autora propone un espacio para la memoria colectiva; usar el pasado y los traumas de una nación para reinterpretarlos y sumergirlos en nuevas significaciones. El horror aparta a un lado los vampiros o los encantamientos para beber directamente de las víctimas del terrorismo de Estado, de sus familias, pero también «[d]el imaginario de esas personas que, sin participar de forma directa de los horrores de la dictadura cívico-militar, sufrieron sus consecuencias. Esta memoria

⁵ En su trabajo «Cicatrices que arden: horror, espectralidad y memoria en *Nuestra parte de noche*, de Mariana Enriquez» (2023), Ana Forcinito apunta a la violencia de Estado en la memoria de la historia argentina que se retrata en la novela *Nuestra parte de noche*: «Sin filiación respecto de los desaparecidos pero tampoco de los represores, aunque anclada en la generación de la posdictadura —en particular la de quienes, habiendo experimentado en la niñez la última dictadura militar, no han sobrellevado la desaparición y la detención de los padres, el exilio propio o de familiares, la clandestinidad o el secuestro y el robo de identidad—, esta novela articula una memoria hecha de una serie de obsesiones, ancladas en un miedo que traspasa la niñez con una violencia que parece simultáneamente política y sobrenatural —y definitivamente inescapable» (2019: 203).

heredada o posmemoria mantiene en constante actualización ese pasado y genera a través del arte, el cine o la escritura, nuevas relecturas» (Leandro-Hernández, 2018).

Evocando de manera implícita la tragedia de las desapariciones, al primer significado del cuento se le añade otro, que no es más que esa segunda historia a la que alude Piglia. Esta otra historia pone en cuestión una realidad histórica que vivió la propia escritora en su infancia, y, de hecho, Enriquez en reiteradas entrevistas pone en valor el recuerdo infantil a la hora de traducir esa atmósfera de violencia a un escenario sobrenatural. Una niña podría pensar que aquellos cuerpos desaparecen como si fueran abducidos por una gran fuerza desconocida, de modo que el punto de vista infantil es un acierto a la hora de narrar un pasado manchado por lo irracional y los horrores de la dictadura. El fantasma de los desaparecidos como la pequeña Adela no es más que una expresión espectral que nace para la restitución de la memoria colectiva. ¿Dónde está Adela? No hay explicaciones, solo preguntas, y ante tal interrogante, Enriquez concibe el terror como otra posibilidad de crear un discurso de denuncia ante un trauma social irreparable.

El zombi: «Bajo el agua negra»

Como es evidente, los cuentos de la autora argentina aprovechan el imaginario gótico y la estética del horror para señalar aquellos aspectos de la vida cotidiana que resultan absolutamente perturbadores e inquietantes. En ese juego entre la cotidianidad y lo sobrenatural, hay un trabajo con lo abyecto, lo podrido e infecto que en «Bajo el agua negra» va a tomar forma nuevamente de cuerpos desaparecidos y del paisaje consumido y descompuesto por la explotación de recursos. En este relato se sigue la investigación de la fiscal Marina Pinat, encargada del caso de dos chicos desaparecidos, Emanuel y Yamil. Ambos adolescentes fueron agredidos por la policía en la vuelta a sus casas en Villa Moreno, situada a orillas del río que recorre la ciudad y luego se aleja hacia el sur del Río de la Plata. Los policías tiraron sus cuerpos al agua hasta que los dos se ahogaron. El cuerpo de Yamil fue hallado a un kilómetro del puente, pero el cuerpo de Emanuel no fue encontrado.

Ante esa desaparición sobrenatural del cuerpo, la protagonista decide ir personalmente a la Villa para llevar a cabo su investigación. Villa Moreno es descrita como una región abandonada, donde la precariedad ha empujado a cientos de personas a asentar allí sus viviendas, sin recibir ninguna atención por parte del Estado; de modo que las condiciones de salubridad y de bienestar son ignoradas. La Villa, al otro lado del río, va mutando hasta quedar como un mundo aparte, el allá frente al acá, ese otro orden de dolor, muerte y locura que pronto descubre Marina. Una vez allí encuentra al cura alterado, afirmando con desesperación que todos en la villa repiten sin cesar: «En su

casa espera el muerto soñando» (2016: 169). Este termina por quitarle el arma a la fiscal y se vuela la cabeza. Al salir de la iglesia, Pinat ve pasar una larga procesión de gente deforme a causa de la toxicidad del agua contaminada y las malas condiciones de vida al otro lado del río. En dicha procesión veneran a una figura que cargan sobre un colchón, el desaparecido Emanuel, resucitado ahora como una especie de divinidad-zombi.

Enriquez recupera un elemento sobrenatural claramente identificable: el zombi o muerto resucitado, cuyo cuerpo abyecto y espantoso es adorado por la multitud, mientras que Marina recuerda un sueño de hace unos días en el que ve una mano podrida: «de esa mano se caían los dedos cuando el chico se sacudía la mugre después de emerger y se despertó con la nariz chorreando olor a carne muerta y un miedo horrible a encontrar esos dedos hinchados e infecciosos entre las sábanas» (2016: 163). No solo se trata de la figura popular del zombi, sino que Ruth Fine (2023) ha señalado a Lovecraft como otro referente del cuento, en concreto el relato de «La llamada de Cthulhu», pues también se narra la investigación sobre los miembros de una secta y la horrorosa criatura llegada hace millones de años que ahora descansa en un sueño profundo en su ciudad sumergida. Sin embargo, en «Bajo el agua negra», el orden de lo real funda el horror; si bien existe un mal sobrenatural que emerge del río y un muerto que retorna a la vida, son la desigualdad y la negligencia política los elementos que constituyen la razón del horror.

Ya se vio en «La casa de Adela» que los desaparecidos son un modo de representación y denuncia de las circunstancias políticas y sociales derivadas de la dictadura argentina. En este caso, la desaparición de Enmanuel y su resurrección conectan con la presencia perversa y perturbadora que descansa en lo profundo del agua negra, la cual emerge por la injusta acción policial. El párroco de Villa Moreno es clave a la hora de desestabilizar el orden de lo real en el relato, pues no niega la dimensión sobrenatural del retorno de Emanuel, sino que la confirma sugiere que su presencia forma parte de algo superior mucho más poderoso. Se trata de un mal oculto bajo las aguas negras que los policías han despertado con su crueldad vista en los reiterados actos de arrojar gente al río. Dice el párroco:

Durante años pensé que este río podrido era parte de nuestra idiosincrasia, ¿entendés? Nunca pensar en el futuro, bah, tiremos toda la mugre á, ¡se la va a llevar el río! Nunca pensar en las consecuencias, mejor dicho. Un país de irresponsables. Pero ahora pienso diferente, Marina. Fueron muy responsables todos los que contaminaron este río. Estaban tapando algo, ¡no querían dejarlo salir y lo cubrieron de capas de aceite y barro! (2016: 170-171).

Los habitantes de la villa, intoxicados a lo largo de los años por el agua contaminada por todo tipo de desechos de las fábricas, la ganadería y las casas, confrontan la violencia de la desigualdad y del abandono: «Argentina había contaminado ese

río que rodeaba la capital, que hubiese podido ser un paseo hermoso [...] Que a sus orillas se hubiese construido ese caserío, la Villa Moreno, deprimía a Marina. Solo gente muy desesperada se iba a vivir ahí, al lado de esa fetidez peligrosa y deliberada» (2016: 165). Las aguas pestilentes de un río que «está quieto y muerto, con su aceite y sus restos de plástico y químicos pesados, el gran tacho de basura de la ciudad» (2016: 157), son el vertedero acuático donde van a parar los residuos de Buenos Aires. Esta violencia ecológica que afecta a la zona más pobre de la ciudad termina por remover algo que se esconde en las profundidades. El agua negra, densa y en descomposición es la expresión de las formas atroces de producción utilitaria y consumo en los nuevos sistemas neoliberales de Latinoamérica, cuya explotación y discriminación alcanzan tal nivel que se da un proceso de deshumanización, en el que los cuerpos podridos son resucitados y venerados.

De este modo, llega a la superficie nuestra segunda historia cuando surge en la narración dicha violencia y el poder que desencadena: el cuerpo muerto-vivo de Emanuel ha resucitado, y con su vuelta también logra despertar un algo malvado que habita bajo el agua, y que despertó cuando los policías comenzaron a arrojar allí a los desaparecidos, enterrados ahora por esas aguas. Igual que el río ha sido sepultado por desechos, el horror que sufre la población más olvidada y necesitada también se esconde y se desplaza. Ese conjunto de sujetos de la ciudad queda relegado a los confines marginales de Buenos Aires, a lo que Judith Butler llamó, en su definición de abyección, esas «zonas “invivibles”, “inhabitables” de la vida social que, sin embargo, están densamente pobladas por quienes no gozan de la jerarquía de los sujetos, pero cuya condición de vivir bajo el signo de lo “invivible” es necesaria para circunscribir la esfera de los sujetos» (2008: 20).

En esas regiones de inhabilitación se acentúa la deshumanización cuando los habitantes de la Villa quedan contaminados por el agua envenenada del río. El agua, considerada un recurso primario e indispensable para el desarrollo humano y de cualquier asentamiento, se desprende de su valor biológico cuando, en vez de generar vida, extiende la muerte y la toxicidad de los cuerpos, como una materia viscosa y contagiosa.⁶ Existe también un paralelismo entre la naturaleza degradada y el cuerpo de los habitantes, mutados en seres deformes, horribles y, ciertamente, terroríficos por su apariencia monstruosa que remite al zombi. Estos sujetos son los que despiertan ahora, aclamando en procesión a Emanuel, el cadáver resucitado del agua negra, su verdadero líder y divinidad ante la desesperación y el irremediable mal social. «¿Sabés qué quiere decir “Emanuel”? Quiere decir “Dios está con nosotros”. De qué Dios estamos hablando es el problema» (2016: 171), son las últimas palabras del párroco antes de suicidarse.

⁶ Sobre el papel de la desacralización del agua, véase San Román Sastre (2023).

Con la presencia inquietante de cuerpos deformes y putrefactos se asienta una atmósfera apocalíptica que la fiscal percibe cuando llega al poblado: todo se vuelve espantoso, «un delirio maligno que comienza a absorber la misma realidad de la que nace» (Sastre, 2023: 385). Tanto para ella como para el párroco les resulta imposible diferenciar lo sobrenatural de lo que constituye un desproporcionado conflicto social, pues el cura ha quedado atrapado en un espacio infrahumano, que se volverá evidente con la procesión a la que asiste Marina después del suicidio. En esa confusión de órdenes de lo real y lo fantástico se vuelve visible el despliegue del terror social de Mariana Enriquez, ya que la denuncia de las terribles condiciones medioambientales y humanas encausa la sucesión de acontecimientos macabros y sobrenaturales. Surge entonces una realidad enrarecida anegada de incertidumbre que no busca ser resuelta, pues lo sobrenatural no solo se enmarca de lo posible, sino que es su mismo origen.

El fantasma: «El desentierro de la angelita»

Esta vez, el relato⁷ se inicia con la narración de la protagonista sobre el encuentro de unos huesos pequeños enterrados en el patio trasero de su antigua casa. En aquel tiempo, su abuela le contó que aquellos huesos le pertenecían a su hermana, apodada «la angelita», que había muerto a los pocos meses de nacer. La abuela había trasladado los huesos a la nueva casa porque «lloraba todas las noches, pobrecita. Si lloraba con nosotros cerquita, en la casa, ¡lo que iba a llorar sola, abandonada!» (2016: 16). Diez años después, una noche de tormenta la angelita se presenta llorando con su pequeño cuerpo putrefacto a la narradora en su departamento. Pronto, comprende que se trata del fantasma de su tía abuela, que vino a buscar sus huesos, los cuales habían desaparecido, ya que la casa se vendió y en el lugar donde descansaban los restos se había construido una piscina. Tras la frustrada búsqueda de los huesos de la angelita, esta no se marcha, sino que continúa a su lado, como un fantasma nada etéreo, porque «la angelita no parece un fantasma. Ni flota ni está pálida ni lleva vestido blanco. Está a medio pudrir y no habla» (2016: 19).

Uno de los aciertos del cuento consiste en la materialización del terror mediante la representación corporal de la angelita y la llamativa indiferencia por parte de la narradora ante un acontecimiento insólito. Por un lado, el fantasma de la angelita es tangible, se presenta como un cuerpo materialmente en descomposición, que corre detrás de la narradora «con sus pies descalzos que, de tan podridos, estaban dejando asomar los huesitos blancos» (2016: 20). Por otro, el verdadero horror se manifiesta

⁷ A diferencia de los otros dos cuentos comentados, pertenecientes a *Las cosas que perdimos en el fuego* (2016), «El desentierro de la angelita» es el relato con el que inicia la colección *Los peligros de fumar en la cama* (2009).

en la sencilla convivencia con ese siniestro cuerpo de bebé muerto y podrido, que en ningún caso termina de perturbar a la protagonista con su aspecto abyecto y repulsivo. De hecho, el único aspecto que incomoda a la narradora es su «personalidad demandante» (2016: 17), ya que la angelita no hace más que acompañarla y seguirla a todas partes. Enriquez retrata a la muerte y lo fantasmal con toda su materialidad y crudeza: el cuerpo de la angelita se puede tocar y oler. De hecho, el cuerpo de la angelita es visible para todos los personajes, que reaccionan con asco y temor, a excepción de la protagonista: «ese señor que la miró de pasada y después se dio vuelta y la volvió a mirar y se le descompuso la cara, le debe haber bajado la presión; o la señora que directamente salió corriendo y casi la atropella el 45 en la calle Chacabuco» (2009: 21).

Sumado a esto, el cuento recupera diversas creencias populares como la del velorio del angelito presente en la provincia de Corrientes y el sur de la región oriental de Paraguay. Según la investigación de César Iván Bondar (2014), prácticas funerarias como esta celebran la muerte de un infante ya que la muerte física posibilita la transición a la vida angelical:

Al morir, el pequeño se transforma en un ángel y su almita se dirige al cielo. Así es como sus deudos lo visten de angelito para que presida la fiesta y celebran su partida con música y danzas, abundante comida y bebidas. De esta forma la muerte del niño recrea todo un entramado socio-cultural de relaciones sociales. El velorio del angelito denota un conjunto de cualidades que lo diferencian de los velorios de los difuntos adultos y posee la cualidad de completar un ciclo y garantizar el pasaje del niño difunto a un nuevo estado (2014: 123).

En el pasaje hacia ese nuevo estado, la niña muerta irá en vuelo hacia el cielo y su alma incontaminada actuará como mensajera (Fine, 2023). Mariana Enriquez plantea a la angelita como ese resto de alma descompuesto que vuelve en forma de espectro para cumplir un papel de interceptora y entregar un mensaje a la protagonista. Esta descripción en el folklore irlandés se aproxima a la figura de la banshee,⁸ un espíritu femenino que se aparece a una persona para anunciar con sus llantos o gritos la muerte de un pariente cercano. Aunque la angelita no anuncie una muerte, sí irrumpe en la vida de la protagonista con un llanto eterno que la acompañará mientras los restos de su cuerpo no aparezcan y la memoria de su vida permanezca perdida. Entonces, en el texto se ven expresiones propias de lo grotesco y abyecto, que apelan al miedo

⁸ Patricia Lysaght (1974) elabora un estudio sobre los orígenes de las tradiciones de la banshee a través del material manuscrito de los archivos del Departamento de Folklore en la Universidad de Dublín. En su trabajo, explica que la característica más relevante de la banshee es su llanto y sus descripciones normalmente hacen referencia a una presencia que se escucha, en vez de contemplarse visualmente: «The banshee may be heard the night on which the death occurs or the previous night or several nights in succession before the death. She may also be heard for a few nights after the death» (1974: 106).

y lo horroroso, pero que generan un fuerte contraste con la imagen a la que remite la representación popular del angelito. Mientras que este se vincula a la pureza, lo cándido y lo pulcro, la angelita «está a medio pudrir y no habla» (16), asusta a quienes la pueden ver «con esa fea cara podrida verdegrís» (19); y mancha lo que toca «con su piel podrida que se desprendía» (20).

En el final del cuento, el enigma queda sin resolución: con el descubrimiento de la piscina es evidente que los huesos han quedado perdidos y no existe alivio final para la angelita. Entonces, queda preguntarse por la segunda historia, ya que está claro que lo sobrenatural forma parte de la primera. En el desarrollo del relato es posible hacer una lectura de problemáticas de gran relevancia en la sociedad argentina tales como la migración desde el empobrecido interior del país a Buenos Aires, el paisaje marginal de la ciudad marcado por la deshumanización, o la dimensión de género que asigna el rol de cuidadora a la protagonista en el seno de una sociedad patriarcal. Todos estos elementos están presentes, pero es fundamental la representación que la autora hace del mal entierro, pues se revela la necesidad de una individualización de la muerte y la preservación de su espacio. Si en «Bajo el agua negra» se observaba la negligencia con determinados grupos marginales en áreas aisladas, aquí las áreas de dentro de la ciudad y sus propiedades son transformadas con la misma negligencia: allí donde se encontraba la tierra que servía de tumba para los huesos de la angelita, hoy solo es posible hallar una piscina para los nuevos propietarios de la casa de Buenos Aires. Una individualización de la tumba, como lugar de memoria, es necesaria en tanto en cuanto la muerte no debería hacer distinciones entre unos y otros, pero es precisamente en esa afirmación donde la realidad social viene a manifestar lo contrario. Hay distinciones si unos cuerpos descansan y otros son desaparecidos y esfumados; es en ese momento del mal entierro donde se produce la deshumanización, la espectralización.

Trayendo de nuevo la cuestión de la memoria y el trauma nacional, la angelita ya no es solo una muerta, sino una desaparecida. Un muerto tiene un lugar donde yacer, pero la angelita no descansa, por lo que su dignificación desde la muerte se ha visto interrumpida. Esto produce un duelo infinito, patológico, un llanto continuo que acompaña al alma de la angelita y que será también la eterna compañía del personaje principal. Es entonces cuando aquello que no quedó resuelto retorna permanentemente en forma de espectro, porque las sombras regresan siempre al mismo lugar y tiempo. Ángel G. Loureiro lo explica así:

Los muertos mal enterrados trastuecan el tiempo, se niegan a convertirse en pasado, viajan constantemente al presente, el cual deja así de ser presente para convertirse en una fusión o confusión de tiempos, en un solapamiento indiscriminado de pasado y presente. En su infinitud, en su intemporalidad, los muertos pueden irrumpir en el presente [...]

Solo cuando reenterramos a los muertos, solo cuando los enterramos por segunda vez, solo cuando los convertimos en memoria, cuando los ponemos en su sitio, podemos reestablecer la engañosa, pero necesaria, continuidad mortal de pasado-presente (2005: 157-158).

Conclusiones

En definitiva, el retorno a los tópicos góticos y terroríficos constituye una huella temática y estilística en la narrativa de Mariana Enriquez. Con ello, se expresan determinadas problemáticas y prácticas sociales que en Argentina han transformado el miedo en una de las vivencias más cotidianas. Al mismo tiempo, el tratamiento literario de las figuras del fantasma o la casa encantada tienen como objetivo sacar a la luz la compleja relación entre el pasado dictatorial y la sociedad presente, que caracteriza a las generaciones de la posdictadura argentina, donde se encuentra la autora. La escritura vuelve visible un mal social permanente que esconde en otro plano una segunda historia jamás contada: la historia de los desaparecidos durante la dictadura de Videla; la de los cadáveres cuyo lugar de memoria es sustituido por piscinas; o la de los cuerpos mutados y deformes por la contaminación de un río cerca de una villa en la que todos los habitantes quedan desprotegidos. Hay un esfuerzo por cuestionar la exclusión, la violencia y la individualidad, tan necesarios para el sistema capitalista neoliberal imperante en la región argentina.

Se comprueba, así, que este terror político de la desigualdad social construye también un espacio del horror sobrenatural, un horror que no contempla ningún alivio final de sus efectos. La única posibilidad es tratar de convivir con los fantasmas y las pesadillas que rodean, es decir, habitar la deshumanización de nuestros tiempos. A pesar de esto, entre el despliegue del cotillón gótico y el clima insólito y siniestro de sus cuentos, la narrativa de Mariana Enriquez propone una sacudida en el lector que no se limita solo al escalofrío que produce un cuerpo descompuesto o una sonrisa macabra, sino que puede hacer nacer la segunda historia jamás contada. Si los fantasmas y los zombis actúan como una yuxtaposición de dos tiempos, pues la vivencia del pasado en el presente no cesa y retorna continuamente, a las dos historias que plantea cada cuento les sucede algo similar: descubrir dos historias implica el hallazgo de una verdad que había permanecido oculta por un relato oficial e institucionalizado.

La creación de una atmósfera amenazante y sombría propone una nueva instancia en la que el dolor y el legado histórico hacen del terror un canal de voz para el trauma nacional y las consecuencias e impacto de unas estructuras económicas y políticas deshumanizantes. En los tres cuentos analizados, se explora el saber de una ambivalencia simbólica en el acto de la desaparición, ya sea de Adela, Emanuel o los huesos de la angelita, pues su verdad requiere una nueva mirada que se atreva a colocarse

frente a todo aquello que ha sido enterrado, ocultado o marginado. Y lo dice muy bien Mariana Enriquez respecto a su uso del terror: «un relato de terror en Argentina no es solo un relato de género. Porque sigue habiendo desaparecidos, y los huesos son un asunto político» (cit. por Jossa, 2019: 167).

Bibliografía

- ÁLVAREZ LOBATO, Carmen (2022): «Una mirada a la infancia: el espanto social en *Las cosas que perdimos en el fuego*, de Mariana Enriquez», *Escritos*, vol. 30, núm. 1, pp. 60-76, disponible en línea en <<https://doi.org/10.18566/escr.v30n64.a04>>.
- ANGULO, Ana Gabriela y Sandra Pamela STEMBERGER (2017): «La ciudad monstruo(sa) en cuentos de Mariana Enriquez». *Jornaleras*, núm. 3, pp. 309-318.
- BOCUTTI, Anna (2024): «Corporalidades monstruosas y narraciones caníbales en la literatura argentina del siglo XXI: Nación vacuna, de Fernanda García Lao y Cadáver exquisito, de Agustina Bazterrica», en Fernanda Bustamante Escalona y Lorena Amaro Castro (eds.): *Carto(corpo)grafías. Nuevo reparto de las voces en la narrativa de autoras latinoamericanas del siglo XXI*, Madrid-Fránctfort: Iberoamericana-Vervuert, pp. 209-239.
- BONDAR, César Iván (2014): «Sobre el velorio del angelito: Provincia de Corrientes y Sur de la Región Oriental del Paraguay», *Antropología Social y Cultural del Uruguay*, núm. 12, pp. 121-137 disponible en línea en <http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1510-38462014000100009&lng=es&tlng=es>.
- BUTLER, Judith (2008): *Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del «sexo» de estudios literarios*, Buenos Aires: Paidós.
- CANAL LIBRERÍA GIGAMESH (12 de febrero de 2020): *Nuestra parte de noche*, de Mariana Enriquez, disponible en línea en <https://www.youtube.com/watch?v=r13JfiH9JPA&ab_channel=Librer%C3%ADaGigamesh>.
- CORTÁZAR, Julio (1992): «Del cuento breve y sus alrededores», en *Último round*, Madrid: Debate, pp. 42-55.
- (1975): «Notas sobre lo gótico en el Río de la Plata», *Cahiers du Monde Hispanique et Luso-brésilien*, núm. 25, pp. 145-151.
- DÍEZ COBO, Rosa María (2020): «Arquitecturas del hogar invertido: reescribiendo la casa encantada», *Brunal*, vol. 8, núm. 1, pp. 135-156, disponible en línea en <<https://ddd.uab.cat/record/224287>>.
- DRUCAROFF, Elsa (2020): «Terror, grotesco y unheimlich en la narrativa argentina actual: Algunas reflexiones», *XXXII Jornadas de Investigación del Instituto de Literatura Hispanoamericana Facultad de Filosofía y Letras*, Universidad de Buenos Aires, disponible en línea en <http://ilh.institutos.filo.uba.ar/sites/ilh.institutos.filo.uba.ar/files/Drucaroff%2C%20Elsa_3.pdf>.
- ENRIQUEZ, Mariana (2009): *Los peligros de fumar en la cama*, Barcelona, Anagrama.

- (2016): *Las cosas que perdimos en el fuego*, Barcelona: Anagrama.
- FINE, Ruth (2023): «Entre el terror y el horror: el (des)entierro del Realismo Mágico en dos relatos de Mariana Enriquez», *Amerika*, núm. 26, disponible en línea en <<https://doi.org/10.4000/amerika.17351>>.
- FORCINTO, Ana (2023): «Cicatrices que arden: horror, espectralidad y memoria en *Nuestra parte de noche*, de Mariana Enriquez», *Hispanic Issues On Line*, vol. 30, cap. 11, pp. 202-218, disponible en línea en <<https://hdl.handle.net/11299/253506>>.
- FOUCAULT, Michel (2007): *Los anormales. Curso en el Collège de France. 1974-1975*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- FREUD, Sigmund (2009): *Obras completas: De la historia de una neurosis infantil: El hombre de los lobos y otras obras*, vol. 17, Buenos Aires, Argentina.
- GILMORE, David D. (2003): *Monsters: Evil Beings, Mythical Beasts, and All Manner of Imaginary Terrors*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- JOSSA, Emanuela (2019): «“Los huesos son un asunto político”. Los cuentos oblicuos de Samanta Schweblin y Mariana Enriquez», *Les Ateliers du SAL*, núm. 14, pp. 156-168.
- LEANDRO-HERNÁNDEZ, Lucía (2018): «Escribir la realidad a través de la ficción: el papel del fantasma y la memoria en “Cuando hablábamos con los muertos” de Mariana Enriquez», *Brumal*, vol. 6, núm. 2, pp. 145-164, disponible en línea en <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.522>>.
- LOUREIRO, Ángel G. (2005): «La vida con los muertos», *Revista canadiense de estudios hispánicos*, vol. 30, núm. 1, pp. 145-158, disponible en línea en <<http://www.jstor.org/stable/27764041>>.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (1989): *El horror sobrenatural en la literatura*, México: Premia Editora.
- LYSAGHT, Patricia (1974): «Irish Banshee Traditions: A Preliminary Survey», *Béaloideas*, vol. 42/44, pp. 94-119, disponible en línea en <<https://doi.org/10.2307/20521375>>.
- PIGLIA, Ricardo (2000): «Tesis sobre el cuento», *Guaragua*, vol. 4, núm. 11, pp. 17-19.
- PULIDO, José Antonio (2004): «El horror: un motivo literario en el cuento latinoamericano y del Caribe», *Contexto: revista anual de estudios literarios*, núm. 10, pp. 229-250.
- REIS, Carlos (2012): «Figurações do insólito em contexto ficcional», en Flavio García y María Cristina Batalha (eds.): *Vertentes teóricas e ficcionais do Insólito*, Río de Janeiro: Caetés, pp. 54-70.
- RIOSECO, Marcelo (2020): «Lo extraño, lo espeluznante y la abyección: los espacios liminales del terror en “El chico sucio” de Mariana Enriquez», *Orillas*, núm. 9, pp. 85-97.
- ROAS, David (2019): «El monstruo fantástico posmoderno: entre la anomalía y la domesticación». *Revista de Literatura*, vol. 81, núm. 161, pp. 29-56, disponible en línea en <<https://doi.org/10.3989/revliteratura.2019.01.002>>.
- RODRÍGUEZ DE LA VEGA, Vanessa (2018): «Desafiando al patriarcado a través del fuego: el empoderamiento de las mujeres en *Las cosas que perdimos en el fuego* de Mariana Enriquez»,

- TRANSMODERNITY: *Journal of Peripheral Cultural Production of the Luso-Hispanic World*, vol. 8, núm. 1, pp. 144-161, disponible en línea en <<http://dx.doi.org/10.5070/T481039390>>.
- SÁNCHEZ-VERDEJO PÉREZ, Francisco Javier (2013): «Gótico-semiótica, género, (est)ética», *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, núm. 1, pp. 23-38, disponible en línea en <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4111818>>.
- SAN ROMÁN SASTRE, Amanda (2023): «Una lectura ecocrítica de dos cuentos de Mariana Enriquez: naturaleza, violencia ecológica y terror social en “Bajo el agua negra” y en “Tela de araña”», *ACTIO NOVA: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, núm. 7, pp. 376-396, disponible en línea en <<https://doi.org/10.15366/actionova2023.7.016>>.
- TODOROV, Tzvetan (1981): *Introducción a la literatura fantástica*, México: Premia editora.
- VILA-MATAS, Enrique (2000): «Los cuentos que dibujan la vida», en *Desde la ciudad nerviosa*, Madrid: Alfaguara, pp. 243-251.

Más allá del canon: decolonización y diversidad en la literatura fantástica

JOSÉ DAVID MOSQUERA PAZ Y MIÑO

Universidad Complutense de Madrid

Introducción

La literatura fantástica, un género que permite la creación de mundos imaginarios con reglas propias, ha sido moldeada por narrativas y mitologías de origen europeo. Desde su auge en los relatos medievales y el inicio del Romanticismo hasta su consolidación como género formal en el siglo XIX, la fantasía épica ha tomado inspiración de fuentes como las leyendas artúricas, la mitología nórdica y los cuentos de hadas europeos. Este marco eurocéntrico ha definido las convenciones del género, desde los arquetipos heroicos hasta la construcción de mundos basados en estructuras feudales y cosmovisiones occidentales (Rumsby, 2017: 34-36). En consecuencia, la literatura fantástica ha sido concebida, durante gran parte de su historia, como un espacio donde las tradiciones occidentales establecen el canon dominante, invisibilizando otras perspectivas y cosmovisiones.

Ningún tipo de aventura es tan común o está tan representado en el modo heroico antiguo como la defensa de una plaza atacada por los enemigos. [...] La aventura favorita de la novela medieval es algo diferente: un caballero que cabalga a través del bosque; otro caballero; un choque de lanzas, un combate a pie con espadas (García Gual, 2018: 70).

Dado que la literatura fantástica ha sido durante mucho tiempo dominada por una perspectiva eurocéntrica, este artículo se propone analizar su apertura hacia una mayor diversidad cultural y geográfica. A partir del estudio de autores contemporáneos que integran elementos africanos, asiáticos y latinoamericanos en sus narrativas, se explorará cómo estas voces reconfiguran el género y amplían su potencial expresivo. Para ello, resulta necesario revisar primero cómo se ha definido la fantasía desde la teoría literaria.

La literatura fantástica es un género que se define por la introducción de elementos que desafían las leyes de la realidad tal como son comprendidas en el mundo

cotidiano (Jackson, 1986: 18-19). Su conceptualización ha sido objeto de debate entre teóricos y críticos literarios, siendo Tzvetan Todorov uno de los principales exponentes en la delimitación del género. En su obra *Introducción a la literatura fantástica* (1970), el autor establece que lo fantástico surge cuando el lector o los personajes vacilan entre aceptar un suceso como sobrenatural o explicarlo a través de las leyes racionales. En palabras de Todorov, «lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural» (1980: 25).

Para comprender la literatura fantástica, es fundamental diferenciarla de otros géneros afines. Todorov distingue lo fantástico de lo maravilloso, donde los eventos sobrenaturales son aceptados sin cuestionamiento, y de lo extraño, donde los hechos se explican mediante las leyes de la razón, aunque en un principio parezcan sobrenaturales. En cambio, lo fantástico se mantiene en la ambigüedad, sin proporcionar una resolución definitiva (Todorov, 1980: 25-26). Esta concepción ha sido desarrollada y discutida por otros teóricos, como Rosemary Jackson, quien en *Fantasy: The Literature of Subversion* (1981) argumenta que el género fantástico no es solo una forma de evasión, sino que también desafía las normas de la realidad establecida. Según la autora, «fantasy exists as a kind of counter-realism, opposing the closed, monological forms of the novel with open, dialogical structures, as if the novel had given rise to its own opposite, its unrecognizable reflection» (Jackson, 1986: 21).¹

Más allá de estas concepciones clásicas, la literatura fantástica ha evolucionado y diversificado sus características. Farah Mendlesohn, en *Rhetorics of Fantasy* (2008), propone una clasificación del género en cuatro categorías principales: fantasía inmersiva, fantasía intrusiva, *portal-quest*² y fantasía liminal, dependiendo de cómo el elemento fantástico se relaciona con la realidad narrativa. Este enfoque amplía el análisis del género y se aleja de la rigidez de las definiciones estructuralistas iniciales, proporcionando un marco más dinámico para su estudio (Mendlesohn, 2008: 18-23).

Sin embargo, esta predominancia narrativa no solo responde a preferencias de género, sino que también refuerza actitudes socioculturales más amplias y un sistema editorial marcado por la exclusión histórica. Se ha marginado en gran medida a autores de orígenes no europeos, junto con sus tradiciones culturales y mitológicas, lo que ha perpetuado una representación homogénea y limitada del género (Turner, 2024: 3).

¹ «La fantasía existe como una forma de contrarrealismo, que se opone a las formas cerradas y monológicas de la novela mediante estructuras abiertas y dialógicas, como si la novela hubiera engendrado su propio opuesto, su reflejo irreconocible».

² El término *portal-quest fantasy* proviene de la clasificación propuesta por Farah Mendlesohn en *Rhetorics of Fantasy* (2008), donde se describe un tipo de narrativa fantástica en la que el protagonista accede al mundo secundario a través de un portal —físico o simbólico—. Este tipo de relato implica el descubrimiento progresivo del entorno fantástico, guiado por la exploración y el desplazamiento, y suele estar estructurado como una búsqueda (Mendlesohn, 2008: 1-2).

En los últimos años, la literatura fantástica ha ampliado su foco más allá de las tradiciones occidentales, incorporando narrativas y mitologías de otras culturas. Esta transformación responde a una necesidad de ampliar el espectro de representaciones dentro del género, permitiendo una mayor diversidad de perspectivas. Como señala Germán García Linares (2021), las convenciones de la fantasía han sido definidas, a lo largo de la historia, por estructuras narrativas de origen eurocéntrico; sin embargo, el género ha demostrado su capacidad de expansión y adaptación. La literatura fantástica contemporánea ha tomado como referencia mitologías africanas, asiáticas y precolombinas para crear nuevos mundos que desafían el paradigma occidental tradicional (García Linares, 2021: 127-142).

El interés por diversificar el género no se limita a una cuestión de mercado, sino que responde a un cambio en la percepción de la literatura fantástica y su función cultural. En *Transculturaciones de la crítica literaria en Latinoamérica* (Sánchez Carbó, Escobar Fuentes, Jaramillo Juárez y Ramírez Olivares, 2022), se especifica que la literatura fantástica se encuentra en un proceso de transformación, en el que las tradiciones no occidentales ya no son meros elementos exóticos, sino pilares fundamentales para la reconfiguración del género. Esta afirmación evidencia un cambio de paradigma en el estudio del género, orientado a integrar y legitimar perspectivas que han sido marginadas a lo largo del tiempo (Sánchez Carbó et al., 2022: 7-10).

Además, la globalización y el acceso a plataformas digitales han facilitado la difusión de obras de autores de diversas procedencias, permitiendo que voces antes excluidas alcancen una audiencia más amplia. Como afirma García Linares (2021) en su estudio sobre la evolución de la fantasía heroica, la descentralización del género ha permitido que nuevas narrativas encuentren un espacio en el mercado editorial, ofreciendo una visión más plural y representativa de lo fantástico. Esto no solo enriquece el género, sino que también permite repensar su alcance y significado en un mundo cada vez más interconectado.

La transformación del género fantástico ha sido impulsada por autoras como N. K. Jemisin y Nnedi Okorafor, y por el escritor Saladin Ahmed, quienes han incorporado elementos narrativos propios de sus culturas para desafiar el canon eurocéntrico. Por ejemplo, Jemisin utiliza en *The Broken Earth* (2015-2017) un sistema de magia basado en principios geológicos que evocan cosmovisiones africanas precoloniales, mientras que Okorafor, en *Who Fears Death* (2010), reconfigura el viaje del héroe desde una perspectiva distinta a la Europa medieval. Estas obras no solo enriquecen el género en términos de diversidad, sino que también cuestionan estructuras narrativas heredadas del medievalismo europeo.

Contexto histórico y conceptual

EL CANON EUROCÉNTRICO EN LA LITERATURA FANTÁSTICA

La literatura fantástica moderna, desde sus inicios, se ha caracterizado por su fuerte arraigo en las tradiciones narrativas europeas, lo que ha dado lugar a un canon marcado por el eurocentrismo. Obras seminales como *The Lord of the Rings* (1954-1955), del escritor J. R. R. Tolkien, y *The Chronicles of Narnia* (1950-1956), del también británico C. S. Lewis, no solo definieron los estándares del género, sino que consolidaron una visión del mundo basada en las mitologías nórdicas, celtas y anglosajonas. Estos textos, publicados en la primera mitad del siglo xx, establecieron los fundamentos de la fantasía épica contemporánea al construir mundos ficticios con estructuras medievales idealizadas, sistemas de magia inspirados en el folclore europeo y narrativas que presentan valores cristianos occidentales (Rumsby, 2017: 25-28, 40-43).

The power and nature of the way race is depicted in Tolkien's work echoes the hierarchical nature and the lineages of trees from the previous chapter. However, due to the nature of race and its very real connection to modern struggles for equality, the impact of Tolkien's world and the depiction of the people that populate it, is much more significant (Richburg, 2022: 69).³

La centralidad de estas obras no solo responde a su calidad literaria, sino también a las dinámicas culturales e históricas de la época. En un mundo marcado por los conflictos globales y la expansión del imperialismo europeo, estas narrativas ofrecían a los lectores occidentales un refugio en un pasado imaginado donde se exaltaban los valores de orden, heroísmo y redención. Las historias de Tolkien y Lewis funcionaban como mitologías modernas, brindando a sus lectores una conexión emocional con sus raíces culturales en un momento de transformación social y política (Rumsby, 2017: 25-28, 40-43).

Autores como George MacDonald y Lord Dunsany también desempeñaron un papel crucial en la consolidación del canon eurocéntrico. En *The Princess and the Goblin* (1872), MacDonald empleó un entorno medieval europeo para explorar temas de moralidad y fe, mientras que en *The King of Elfland's Daughter* (1924), Dunsany utilizó un lenguaje poético para recrear mundos que evocaban los paisajes y mitos europeos. Estas obras, aunque menos conocidas que las de Tolkien y Lewis, establecieron las bases estéticas y temáticas del género al enfatizar la relación entre la fantasía y el imaginario cultural europeo (Turner, 2024: 2).

³ «El poder y la naturaleza de cómo se representa la raza en la obra de Tolkien reflejan la estructura jerárquica y las genealogías arbóreas mencionadas en el capítulo anterior. Sin embargo, debido a la naturaleza de

El eurocentrismo en la literatura fantástica no es solo un producto de la tradición literaria, sino también de un sistema editorial que, durante mucho tiempo, ignoró las voces no occidentales. En el siglo xx, se priorizaron narrativas que reafirmaban la historia occidental y se excluyó a los autores cuyas historias se inspiraban en mitologías o tradiciones culturales distintas. Esta exclusión no solo limitó la diversidad del género, sino que también consolidó la idea de que la fantasía es un producto propio de la cultura europea (Rumsby, 2017: 25-28, 40-43).

Además, el canon eurocéntrico estableció arquetipos y tropos que reforzaban estereotipos culturales. Por ejemplo, los orcos y otras razas malignas en *The Lord of the Rings* han sido criticados por su representación como bárbaros incivilizados, lo que manifiesta actitudes coloniales hacia los pueblos no europeos. «Tolkien was born into a colonial system built on late Victorian values and he created an extremely immersive fantasy world that was heavily influenced by his own life experiences» (Richburg, 2022: 1).⁴

Estas representaciones, aunque no intencionadas, perpetúan una visión del mundo donde el Otro se asocia con la oscuridad, el peligro y la maldad, mientras que lo europeo se presenta como el estándar de civilización y virtud. La influencia del canon eurocéntrico se extendió más allá de la literatura y tuvo un impacto significativo en otros medios como el cine, los videojuegos y los juegos de rol. En particular, obras como la trilogía cinematográfica de *The Lord of the Rings* (2001-2003), dirigida por Peter Jackson, consolidaron aún más la estética eurocéntrica de la fantasía épica, reafirmando su predominio en el imaginario global. Al mismo tiempo, juegos de rol como *Dungeons & Dragons* (1974) adoptaron estas convenciones, reproduciendo las jerarquías y tropos narrativos del género en sus mundos ficticios.

No obstante, esta homogeneidad también ha generado críticas dentro de la academia y la industria literaria. Se considera que el género fantástico tiene un potencial casi ilimitado para la creación de mundos, lo que lo convierte en un espacio ideal para explorar temas de diversidad cultural y representación social (Rumsby, 2017: 18-19).

LA TENSIÓN ENTRE LA TRADICIÓN OCCIDENTAL Y LA DIVERSIDAD CULTURAL

La literatura fantástica se ha construido sobre una tradición narrativa dominada por perspectivas occidentales, tanto en sus estructuras formales como en sus contenidos. Este fenómeno ha generado una tensión creciente a medida que las voces y tradiciones no eurocéntricas han comenzado a reclamar su lugar en el género. Dicha tensión presenta una disputa más amplia entre la perpetuación de un canon literario que, de

la raza y su conexión real con las luchas contemporáneas por la igualdad, el impacto del mundo de Tolkien y la representación de los pueblos que lo habitan resulta mucho más significativo».

⁴ «Tolkien nació dentro de un sistema colonial construido sobre los valores del tardovictorianismo, y creó un mundo fantástico sumamente inmersivo, fuertemente influido por sus propias experiencias de vida».

forma histórica, ha sido excluyente y el impulso hacia una representación cultural más diversa y equitativa.

El eurocentrismo del género fantástico no se limita a la estética o a las influencias narrativas, sino que surge de estructuras coloniales de poder que han moldeado las dinámicas culturales y literarias. Se ha sugerido que el género ha servido como un vehículo para reforzar jerarquías culturales, presentando las tradiciones occidentales como universales, mientras que las cosmovisiones no europeas han sido relegadas a lo exótico o lo marginal. Este enfoque no solo limita el potencial creativo del género, sino que también perpetúa imaginarios que refuerzan las dinámicas de exclusión (Johnston, 2024: 74-75).

Estos tropos no son meras coincidencias, sino reflejos de una ideología más amplia que asocia lo europeo con la civilización y lo no europeo con el salvajismo. Estas representaciones, aunque sutiles, han contribuido a establecer un marco narrativo que dificulta la inclusión de perspectivas culturales no occidentales.

La globalización y el aumento de la diversidad en las audiencias lectoras han intensificado la demanda de narrativas que reflejen una mayor pluralidad cultural. Sin embargo, este proceso no ha estado exento de resistencias. Los críticos conservadores suelen sostener que las narrativas basadas en tradiciones no occidentales rompen con la esencia del género, concebido como una expresión propia de la cultura europea. Este rechazo subraya una lucha por definir quién tiene derecho a imaginar y construir mundos ficticios dentro del marco de la fantasía.

Otro aspecto central de esta tensión es el debate en torno a la apropiación cultural. Mientras que algunos autores occidentales han intentado incorporar elementos de culturas no europeas en sus obras, estas representaciones a menudo carecen de profundidad y contexto. Se afirma que este enfoque puede conducir a la exotización o a la distorsión de las tradiciones culturales, evidenciando una dinámica de poder desigual. Por otro lado, se enfatiza la importancia de que las comunidades representadas cuenten sus propias historias, una práctica que fomenta la autenticidad y el respeto cultural (Johnston, 2024: 38-39).

La industria editorial también juega un papel crucial en esta tensión. Aunque se ha comenzado a mostrar interés por las narrativas no eurocéntricas, muchas veces estas obras son presentadas como excepciones o géneros alternativos en lugar de ser integradas al canon principal. Esta marginalización proyecta la persistencia de una mentalidad colonial que sigue definiendo qué voces merecen ser escuchadas en el ámbito literario (Rumsby, 2017: 47-48).

Primeras manifestaciones de lo no eurocéntrico en la literatura fantástica

INFLUENCIAS ORIENTALES EN EL SIGLO XIX Y PRINCIPIOS DEL XX

La fascinación de Occidente por las culturas orientales ha influido de forma significativa en la literatura fantástica desde el siglo XIX. Sin embargo, esta influencia ha sido con frecuencia superficial, caracterizándose por un enfoque que romantiza y simplifica las tradiciones asiáticas. Según Said (1990: 28), este fenómeno, conocido como orientalismo, materializa una construcción imaginaria de Oriente como un lugar misterioso y exótico, creado para reforzar la superioridad cultural de Occidente. En palabras de Dolgopol (2013: 11): «Occidente habla por Oriente, se apropia de su palabra».

Aunque esta perspectiva ha moldeado parte del género, también ha sido objeto de críticas por su falta de autenticidad y comprensión profunda de las culturas representadas. Un ejemplo temprano de esta influencia es la incorporación de elementos orientales en los cuentos fantásticos de Rudyard Kipling, de manera particular en *The Jungle Book* (1894). Aunque Kipling explora tradiciones indias y las combina con narrativas occidentales, su obra perpetúa la representación de la India como un lugar salvaje que necesita ser civilizado. Esta visión resalta la dualidad del orientalismo en la literatura fantástica: si bien introduce elementos culturales distintos, lo hace a menudo desde una perspectiva que refuerza la dominación cultural europea.

La literatura fantástica también encontró inspiración en las mitologías y tradiciones literarias chinas y japonesas. Un ejemplo de esto se encuentra en *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things* (1904) de Lafcardio Hearn, obra en la que se traducen y adaptan cuentos populares japoneses para audiencias occidentales. Aunque Hearn, de origen griego-irlandés, se trasladó a Japón y se naturalizó japonés, lo que le permitió un acceso más cercano a la cultura nipona, y su obra muestra un genuino interés por estas tradiciones, sus textos reflejan un proceso de adaptación que a menudo elimina matices culturales para hacerlos más accesibles al lector occidental. En este sentido, su obra ha sido criticada, puesto que simplifica las complejidades de las narrativas originales y las presenta como exóticas curiosidades, en lugar de tradiciones literarias ricas y autónomas.

El concepto de orientalismo se propagó tanto en Europa que llegó a influir en la representación de ciertas culturas que distan de forma considerable de Medio Oriente o Asia. En esta línea, Gutiérrez Viñuales (2010: 286) señala que «al igual que en el país andino, México mostró una fascinación por lo oriental, expresada en la arquitectura neoárabe». Esta atracción no fue un fenómeno aislado, sino que formó parte de un proceso más amplio de apropiación simbólica:

El amplio repertorio orientalizante europeo, ya en la segunda mitad del siglo XIX, se trasladó a América a través del arte pictórico y, en especial, de la arquitectura. Para ese entonces, el continente se encontraba en pleno proceso de consolidación de las naciones surgidas tras la ruptura con el mundo colonial. Sus ámbitos urbanos y rurales, junto con sus tradiciones y costumbres, se convirtieron en objeto de observación por parte de los románticos. Se recorrieron aquellas tierras en busca de elementos que fueron interpretados como vestigios de estados sociales más primitivos y equitativos, lo que permitió a algunos intelectuales redescubrir los propios orígenes europeos y responder a una de las preocupaciones fundamentales del Romanticismo (Gutiérrez Viñuales, 2010: 285).

En el siglo XX, la influencia oriental en la literatura fantástica comenzó a tomar formas más complejas. Escritores como Ursula K. Le Guin se inspiraron en filosofías asiáticas para crear mundos ficticios que desafiaban las narrativas occidentales tradicionales. En *La mano izquierda de la oscuridad* (1969), Le Guin incorpora conceptos taoístas para explorar la dualidad y el equilibrio; y muestra a su vez cómo las tradiciones orientales pueden enriquecer las narrativas fantásticas sin caer en el exotismo.

El orientalismo no es una fantasía, una serie de mitos y leyendas que, si las quitamos, nos quedamos sin Oriente. Por el contrario, es un conocimiento. Lo que cabe señalar es que este conocimiento es fundamento para una relación de dominación. Europa establece relaciones con Oriente, pero estas relaciones siempre serán desiguales; la mirada europea, entonces, no será nunca desde la igualdad. Occidente nunca pierde su ventaja (Dolgopol, 2013: 3).

Esta observación permite matizar el uso de elementos orientales en la literatura fantástica: incluso cuando se incorporan desde la admiración o la influencia filosófica, es necesario reconocer los marcos de poder y representación que operan en el discurso cultural. Le Guin se distingue precisamente por desafiar esas jerarquías, al no utilizar lo oriental como simple ornamento exótico, sino como una base epistemológica alternativa que estructura su mundo narrativo.

EL EXOTISMO Y LA MIRADA ROMÁNTICA SOBRE EL OTRO

Caracterizada por una idealización superficial y una representación simplificada de las culturas no occidentales, esta perspectiva ha ejercido una influencia significativa en la construcción narrativa del género, contribuyendo a la perpetuación de estereotipos y a la distorsión de la diversidad y complejidad inherentes a estas tradiciones culturales.

Tal como señala Said (1990: 23-29) el exotismo, entendido como la fascinación por lo desconocido y lo diferente, ha sido un elemento central en la construcción de mundos ficticios en la fantasía. Esta fascinación no es neutral, sino que forma parte de una estructura de poder que define al Otro como objeto de conocimiento y dominación.

Autores europeos de los siglos XIX y XX incorporaron elementos de culturas africanas, asiáticas y americanas para crear atmósferas exóticas que atraían a los lectores occidentales. Sin embargo, esta incorporación a menudo reducía las culturas representadas a simples telones de fondo, lo que las despojaba de su profundidad y significado original, o las presentaba como una amenaza. «Se han expresado e incrementado los estereotipos, las descalificaciones, la discriminación y la exclusión del Otro a través de referencias a la condición de clase, etnia, raza, sexo u otras características individuales, grupales o partidistas» (Losada, 2010: 20).

La mirada romántica sobre el Otro también se manifiesta en la tendencia de idealizar las culturas no occidentales como portadoras de una sabiduría ancestral o una pureza perdida. Este tropo, aunque positivo, refuerza una visión paternalista que limita la representación de estas culturas a estereotipos simplistas. En obras como *Kim* (1901), de Kipling, u *Oriental Stories* (1930-1934), las tradiciones culturales y espirituales de Oriente se presentan como místicas y ajenas, accesibles solo a través de la mediación de personajes occidentales que actúan como intérpretes o guías.

Por otro lado, se ha utilizado el exotismo en la literatura fantástica como una herramienta narrativa para explorar temas de otredad e identidad. Según Johnston (2024: 40-41), la representación de culturas y mitologías no occidentales en la fantasía puede servir como una metáfora poderosa para cuestionar las dinámicas de poder y exclusión en la sociedad contemporánea al otorgar una mirada poscolonial de estas culturas.

La ruptura poscolonial y la diversificación de la fantasía

EL AUGE DE LAS LITERATURAS POSCOLONIALES

La literatura poscolonial se ha consolidado como un espacio para repensar las narrativas históricas y culturales desde las perspectivas de los pueblos y las culturas que han sido marginadas por potencias extranjeras. En este contexto, el género fantástico ha emergido como una herramienta poderosa para explorar y subvertir las estructuras de poder coloniales, permitiendo a los autores dismantelar las jerarquías culturales y cuestionar las representaciones dominantes del canon eurocéntrico.

El concepto de literatura poscolonial se refiere a la producción literaria que responde y se opone a las narrativas invasoras, proponiendo nuevas formas de ver el mundo a través de las lentes de las culturas que han sido colonizadas. En este sentido, la literatura fantástica poscolonial no solo adopta elementos de las tradiciones locales, sino que también utiliza el género para criticar las imposiciones culturales externas (Ashcroft, Griffiths y Tiffin, 1995: 96).

Un caso relevante es el de Salman Rushdie, cuya novela *Midnight's Children* (1981) mezcla elementos fantásticos con la historia poscolonial de la India; la obra emplea recursos mágicos para explorar los legados de la ocupación británica y las tensiones culturales tras la independencia.

La literatura fantástica poscolonial también se ha desarrollado en contextos asiáticos y del Pacífico. La obra de Amitav Ghosh, por ejemplo, fusiona tradiciones locales con elementos de ciencia ficción y fantasía para explorar la experiencia del colonialismo en Asia. En *The Calcutta Chromosome* (1995), Ghosh utiliza una narrativa no lineal y elementos fantásticos para criticar las estructuras de conocimiento impuestas por el imperialismo occidental.

En América Latina, autores como Isabel Allende y Gabriel García Márquez han adoptado elementos del realismo mágico para representar las complejidades culturales y los legados del colonialismo español en la región. Aunque el realismo mágico difiere de la fantasía épica, comparte con esta un interés por lo fantástico como herramienta para reinterpretar las narrativas históricas. Esta hibridez cultural permite a los autores explorar las intersecciones entre culturas coloniales y autóctonas, lo que da lugar a nuevas formas de narración que rompen con las dicotomías entre lo real y lo imaginado (Bhabha, 2002: 60-61).

La literatura poscolonial ha sido fundamental para diversificar la fantasía, oponiéndose a las narrativas hegemónicas y ofreciendo nuevas perspectivas sobre el género. Sin embargo, este proceso no se encuentra exento de tensiones. Se ha criticado a los autores poscoloniales por no ajustarse a las expectativas del canon establecido, lo que resalta la resistencia del sistema literario occidental a aceptar perspectivas alternativas dentro de la literatura fantástica.

AUTORAS Y AUTORES PIONEROS EN LA INCLUSIÓN DE TRADICIONES NO OCCIDENTALES

Poco a poco, la literatura fantástica ha sido transformada por autoras y autores que, a través de sus obras, han cuestionado el predominio eurocéntrico del género e integrado elementos culturales de diversas tradiciones no occidentales. Estos pioneros no solo han ampliado el alcance de la fantasía, sino que también han establecido nuevas bases para la representación narrativa al ofrecer perspectivas auténticas y ricas en diversidad cultural.

Una figura destacada en este ámbito es la ya mencionada N. K. Jemisin, cuyo trabajo ha redefinido los límites del género fantástico. Su trilogía *The Broken Earth* (2015-2017) integra elementos de las culturas africanas y afroamericanas y aborda temas como el colonialismo, la discriminación y el poder sistémico. De acuerdo con Barr (2020) la autora desafía las convenciones tradicionales de la fantasía al crear mundos

que evocan las tensiones sociales y políticas contemporáneas, lo que convierte su obra en un hito para el género. Al ganar tres premios Hugo consecutivos, Jemisin no solo consolidó su posición como una de las autoras más influyentes de la fantasía moderna, sino que también abrió camino para otros escritores de culturas marginadas.

Siguiendo esta tendencia, Nnedi Okorafor ha sido una fuerza transformadora en la literatura fantástica contemporánea. Esta autora ha señalado que su objetivo no es solo contar historias ambientadas en África, sino hacerlo desde una perspectiva que respete y celebre sus complejidades culturales (Okorafor, 2010). Sus novelas *Akata Witch* (2011) y *Who Fears Death* (2010), por mencionar algunas, están inspiradas en las tradiciones culturales y mitológicas africanas. Asimismo, no solo subvierten las narrativas tradicionales de la fantasía, sino que también combaten los estereotipos que a menudo acompañan las representaciones de África en la literatura occidental.

Por otro lado, R. F. Kuang ha emergido como una voz poderosa dentro de la fantasía épica contemporánea. Su trilogía *The Poppy War* (2018-2020) se inspira en la historia y la mitología chinas para construir un mundo ficticio que explora los horrores de la guerra, el colonialismo y la identidad cultural.

Otro autor clave es Saladin Ahmed, quien en su novela *Throne of the Crescent Moon* (2012) crea un mundo ficticio basado en la cultura árabe medieval. Ahmed combina elementos de la tradición islámica con una narrativa accesible para los lectores contemporáneos, desafiando las representaciones orientalistas que han dominado la literatura fantástica durante muchas décadas (Ahmed, 2012). Su obra no solo ofrece una visión más auténtica de las culturas islámicas, sino que también demuestra que la fantasía puede servir como un medio para dismantelar los estereotipos culturales.

Por otra parte, en el contexto latinoamericano se ha utilizado el género para explorar las mitologías y cosmovisiones indígenas, como se puede observar en la obra de Silvia Moreno-García. Su novela *Gods of Jade and Shadow* (2019) combina elementos del folclore maya con una narrativa moderna, mostrando cómo las tradiciones locales pueden enriquecer la literatura fantástica. La autora enfatiza la importancia de respetar las raíces culturales al representar historias inspiradas en mitologías no occidentales, ofreciendo una perspectiva única dentro del género.

Culturas no eurocéntricas como fuente creativa en la fantasía contemporánea

INFLUENCIAS DE ASIA Y DEL PACÍFICO

La literatura fantástica contemporánea ha comenzado a incorporar de forma notable las tradiciones y mitologías de Asia y las islas del Pacífico, aportando una riqueza cultural y narrativa que desafía el predominio eurocéntrico del género. Estas influencias

han permitido a los autores no solo diversificar los mundos ficticios que construyen, sino también explorar en profundidad temáticas complejas relacionadas con la identidad, la historia y la política cultural.

Por ejemplo, la escritora Fonda Lee en su novela *Jade City* (2017) integra elementos de las culturas de Asia para construir mundos ficticios con dinámicas sociales y políticas únicas. Su obra se centra en una familia criminal que controla una sustancia mágica conocida como jade, en un entorno que combina elementos de la cultura asiática con el género *noir*⁵ de Estados Unidos. Según Coleman (2018), la intención de Lee fue la de crear una historia que alude a las complejidades culturales de las sociedades asiáticas híbridas:

As a second generation Asian American, that means finding inspiration from both Western and Eastern stories. I grew up surrounded and engrossed by Western fiction [...]. Only in early adulthood did I start really seeking out fiction from Asian sources [...]. That cross-cultural pollination in my brain is a wonderful source of ideas for me. In that sense, I think *Jade City* is a very Asian-American work (Lee en Coleman, 2018: s. p).⁶

La escritora samoana Lani Wendt Young ha señalado que escribió *Telesa* (2012) con el propósito de ofrecer una historia con la que las y los jóvenes del Pacífico pudieran identificarse, en contraste con la abundancia de relatos ambientados en contextos ajenos. Su narrativa parte de un deseo de representación cultural, construyendo una voz literaria que enraíza en la mitología y el imaginario polinesios, y que propone una alternativa local frente a los modelos narrativos dominantes (Young, 2019).

Sin embargo, la incorporación de tradiciones asiáticas y del Pacífico en la literatura fantástica no está exenta de obstáculos. Uno de los principales riesgos es la apropiación cultural, fenómeno que se lleva a cabo cuando autores occidentales intentan integrar elementos de otras culturas sin una comprensión adecuada de su contexto histórico y cultural (Rumsby, 2017: 25-27).

A pesar de estos desafíos, las voces asiáticas y del Pacífico están ganando cada vez más reconocimiento en el ámbito global. Se ha facilitado la llegada de estas historias a audiencias más amplias mediante la proliferación de traducciones y el creciente

⁵ El término *film noir* se refiere a un estilo cinematográfico surgido en Estados Unidos durante las décadas de 1940 y 1950, caracterizado por una atmósfera pesimista, personajes moralmente ambiguos y una estética visual influenciada por el expresionismo alemán. James Naremore señala que el *film noir* no constituye un género en sentido estricto, sino más bien un modo o ciclo que refleja las ansiedades sociales y políticas de su tiempo (Naremore, 2008: 85-87).

⁶ «Como asiático-americana de segunda generación, eso significa encontrar inspiración tanto en historias occidentales como orientales. Crecí rodeada y absorbida por la ficción occidental [...]. Solo en la adultez temprana empecé realmente a buscar ficción de fuentes asiáticas [...]. Esa polinización cruzada en mi mente es una fuente maravillosa de ideas para mí. En ese sentido, creo que *Jade City* es una obra muy asiático-americana».

reconocimiento de sus autores, lo que ha enriquecido el género fantástico con perspectivas únicas.

FUTURISMOS AFRICANOS Y REINTERPRETACIONES AFROFANTÁSTICAS

El afrofuturismo ha emergido como un movimiento literario y cultural que combina elementos de ciencia ficción, fantasía y realismo mágico con mitologías africanas y afrodescendientes. Este enfoque reimagina el pasado y proyecta futuros posibles, explorando temas como la identidad, la diáspora y la tecnología desde perspectivas afrocéntricas. El afrofuturismo coloca a las comunidades africanas y afrodescendientes en el centro de historias especulativas que celebran sus culturas y tradiciones (Turner, 2024: 50-51).

El término fue acuñado en 1993 por el crítico cultural Marc Dery para definir la «ficción especulativa que trata temas afroamericanos y aborda las preocupaciones afroamericanas en el contexto de la tecnocultura del siglo XX y, de manera más general, significación afroamericana que se apropia de imágenes de tecnología y un futuro mejorado mediante prótesis» (Rodríguez Tarrío, 2021: 5).

La ya mencionada Nnedi Okorafor ha utilizado la fantasía y la ciencia ficción para reinterpretar las mitologías y cosmovisiones africanas. Okorafor (2010) crea un mundo postapocalíptico inspirado en las tradiciones y mitologías del pueblo igbo, explorando temas como el colonialismo, la opresión de género y el poder espiritual.

Pero esta autora no es la única en este ámbito; Octavia E. Butler, cuya obra ha sentado las bases para muchas de las narrativas afrofuturistas contemporáneas, utiliza su obra *Kindred* (1979) para explorar las complejidades de la identidad afroamericana que no tienen como eje el constante yugo europeo, aunque sí abordan ciertos traumas históricos de la esclavitud y las intersecciones entre el pasado y el presente con el tropo ficticio de viaje en el tiempo.

Butler introdujo nuevas temáticas, mezclando futuros especulativos, tecnologías vanguardistas y viajes en el tiempo con los elementos omnipresentes de género, clase y raza, encarnados especialmente en las protagonistas negras de sus relatos. Así, sus libros hablan de dominación, jerarquías, sometimiento, opresión sexual, hibridación y mestizaje o memoria histórica, situando por primera vez en el centro de la narrativa de ciencia ficción a mujeres negras y otras minorías (Rodríguez Tarrío, 2021: 12).

El afrofuturismo también ha encontrado un terreno fértil en América Latina, donde se fusiona con las tradiciones culturales y religiosas afrocaribeñas. La escritora dominicana Rita Indiana Hernández, en su novela *La mucama de Omicunlé* (2015), combina elementos de la santería y el folclore caribeño con una narrativa futurista que aborda temas de ecología, espiritualidad y resistencia cultural. La obra de Hernández representa un ejemplo de cómo las narrativas afrofuturistas pueden

integrarse en contextos latinoamericanos para explorar las intersecciones entre identidad, tecnología y medio ambiente.

MITOS Y COSMOVISIONES LATINOAMERICANAS E INDÍGENAS

La literatura fantástica contemporánea en América Latina ha experimentado una transformación notable mediante la incorporación de mitos y cosmovisiones indígenas. Esta tendencia no solo ha enriquecido las narrativas literarias del continente, sino que también impulsa la preservación y difusión de las tradiciones culturales de los pueblos originarios. En este contexto, los autores latinoamericanos han recurrido a las mitologías indígenas para construir mundos ficticios que exteriorizan la riqueza cultural de la región y abordan cuestiones universales como la identidad, la espiritualidad y la relación entre el ser humano y la naturaleza.

La icónica novela *Cien años de soledad* (1967) de Gabriel García Márquez es un ejemplo de esta integración. Aunque la obra está enmarcada en el realismo mágico, muchos críticos la consideran un puente entre lo fantástico y las cosmovisiones indígenas. La narrativa de Márquez (1967) difumina las fronteras entre lo real y lo sobrenatural, presentando una visión del mundo en la que los mitos y leyendas locales se entrelazan con la vida cotidiana. De aspecto similar, Mario Vargas Llosa, en *El hablador* (1987), explora las tradiciones orales de la comunidad machiguenga de la Amazonía peruana y destaca la importancia de los mitos en la construcción de la identidad cultural. Sara Castro-Klarén (1992: 206-207) opina que esta novela ejemplifica cómo la literatura puede servir como puente entre las culturas indígenas y el mundo occidental, promoviendo un entendimiento más profundo de las cosmovisiones originarias.

La preservación de los mitos y cosmovisiones indígenas en la literatura no solo contribuye al enriquecimiento del panorama literario, sino que también desempeña un papel crucial en la resistencia cultural. Las aportaciones culturales y el pensamiento mítico han sido fundamentales para desarrollar una mitocrítica cultural que valore y rescate estas tradiciones en la literatura. Estas perspectivas ofrecen una visión integral sobre la reinterpretación de las narrativas indígenas en contextos contemporáneos sin que pierdan su esencia (Pérez Amezcua, 2022: 233-237).

TRADICIONES DEL MEDIO ORIENTE Y FANTASÍA INSPIRADA EN LAS MILENARIAS CULTURAS ASIÁTICAS

Al igual que en América Latina, las tradiciones nativas del Medio Oriente han sido una fuente primordial de inspiración para la literatura fantástica desde sus inicios, con obras que han moldeado no solo la imaginación de sus propios pueblos, sino también la de autores y lectores de otras partes del mundo. Entre estas tradiciones,

Las mil y una noches ocupa un lugar central. Este compendio de relatos, cuya forma actual data del siglo XIV, es una obra maestra de la literatura que ha dejado una huella imborrable en el género fantástico. Las historias de Sherezade, cargadas de genios, alfombras mágicas y palacios maravillosos, no solo capturan el espíritu del folclore árabe, sino que también han influido en la construcción de tropos fantásticos que se han popularizado en la literatura occidental.

El impacto de *Las mil y una noches* en la literatura no se limita a la narrativa, sino que también introdujo a los lectores occidentales a una estructura literaria innovadora: el uso de relatos enmarcados. Este recurso narrativo, que sitúa múltiples historias dentro de una trama principal, no solo sirve para mantener la atención del lector, sino que también resalta la profundidad y complejidad de las tradiciones orales del Medio Oriente. Se considera que dicha obra representa un punto de intersección entre el folclore y la literatura, y su capacidad para trascender culturas es la mejor representación de su universalidad.

Además de *Las mil y una noches*, otras tradiciones literarias del Medio Oriente han enriquecido el género fantástico. La poesía sufí, con su enfoque en lo trascendental y lo místico, ha inspirado obras contemporáneas que integran elementos espirituales en sus narrativas. Autores como Rumi y Al-Ghazali, aunque principalmente reconocidos por su poesía y filosofía, han influido en la representación de mundos donde lo espiritual y lo sobrenatural se entrelazan. Dicha tradición mística proporciona una perspectiva única al género, ya que las narrativas no solo exploran lo fantástico, sino también las profundidades de la experiencia humana.

En el ámbito de la literatura contemporánea, autores como Saladin Ahmed han reimaginado las tradiciones del Medio Oriente en contextos modernos. La ya mencionada novela *Throne of the Crescent Moon* (2012) se inspira en la estética y los temas de *Las mil y una noches*, creando un mundo ficticio que combina elementos de la cultura islámica medieval con una narrativa accesible para lectores contemporáneos. Según Ahmed (2012), la novela funciona como una herramienta para rendir homenaje a las historias con las que creció, al tiempo que ofrece una representación auténtica de las culturas islámicas en un género dominado por perspectivas occidentales.

Debido a la globalización y a la creciente diversidad en el panorama literario, se ha abierto un espacio para voces extranjeras que deseen explorar la cultura de Medio Oriente en la literatura fantástica. Un ejemplo de esto es la novela *Alif the Unseen* (2012) de G. Willow Wilson, quien utiliza elementos de las tradiciones islámicas para explorar temas modernos como la tecnología, la política y la espiritualidad. Wilson (2012) busca mostrar cómo las historias y mitos de Medio Oriente pueden adaptarse y evolucionar para mantener su relevancia en un mundo en constante transformación.

El rol del lector global y la recepción crítica

La literatura fantástica contemporánea no solo ha evolucionado en términos de representación cultural, sino también en sus formas de recepción y análisis por parte de una audiencia global. Con la expansión del género más allá de sus raíces eurocéntricas, los lectores han desempeñado un papel fundamental en la validación y reinterpretación de estas nuevas narrativas. La globalización y el acceso a medios digitales han permitido que las obras de autores provenientes de diversas tradiciones culturales sean leídas y comentadas en múltiples contextos, lo que ha llevado a una transformación en la recepción crítica del género.

Uno de los aspectos clave en esta evolución es el cambio en las expectativas del lector. En su análisis sobre la historia de lo fantástico en la cultura española contemporánea, David Roas argumenta que «lo fantástico se caracteriza por proponer un conflicto entre lo imposible y (nuestra idea de) lo real» (Roas, 2001: 10). Esta tensión es crucial para entender cómo los lectores interactúan con las nuevas propuestas dentro del género, ya que su bagaje cultural y sus preconcepciones sobre lo que constituye lo fantástico influyen en su interpretación de las obras. Además, la recepción de la literatura fantástica está ligada a las dinámicas de legitimación dentro del canon literario. En este sentido, el trabajo de análisis teórico y comparatista se vuelve indispensable para comprender cómo las nuevas narrativas fantásticas son aceptadas o marginadas dentro del discurso crítico dominante. Como señala el estudio de Roas (2001) sobre la literatura fantástica en la cultura española contemporánea, «la poética de la ficción fantástica exige, además de la coexistencia de lo posible y lo imposible dentro del mundo ficcional, el cuestionamiento de dicha coexistencia, tanto dentro como fuera del texto» (Roas, 2001: 11). Esta afirmación resalta el papel activo del lector, quien no solo consume las obras, sino que también las reinterpreta dentro de un marco cultural específico.

En este contexto, la expansión del género a nivel mundial ha generado debates sobre la apropiación cultural, la autenticidad y la representación. La introducción de mitologías y estructuras narrativas de otras culturas en la literatura fantástica ha sido tanto celebrada como cuestionada, dependiendo del enfoque con el que se aborde. La crítica ha señalado que, aunque la inclusión de elementos no eurocéntricos en el género es un paso hacia una mayor diversidad, aún persisten desigualdades en la forma en que estas obras son promovidas y percibidas dentro de la industria editorial.

Por tanto, el rol del lector global se ha vuelto crucial en la evolución del género. No solo actúa como receptor pasivo, sino como un agente que influye en la consolidación de nuevas tendencias y en la valoración de las narrativas fantásticas dentro del panorama literario. La literatura fantástica contemporánea no solo desafía las conven-

ciones del género, sino que también redefine las relaciones entre autores, críticos y lectores en un mundo cada vez más interconectado.

Conclusiones

La literatura fantástica contemporánea ha atravesado una transformación notable, marcada por la integración de culturas no eurocéntricas, la hibridación cultural y la diversificación de sus paradigmas narrativos. Este cambio muestra una creciente conciencia global sobre la importancia de la representatividad y la inclusión en la narrativa, elementos esenciales para dismantelar las estructuras hegemónicas que han definido al género.

A lo largo de este artículo, se ha observado cómo las culturas no eurocéntricas han pasado de ser meras influencias marginales a convertirse en ejes emergentes de la literatura fantástica contemporánea. Desde la incorporación de tradiciones y mitologías africanas, asiáticas, indígenas y del Medio Oriente hasta la creación de mundos multilingües y multiculturales, los autores han reconfigurado los parámetros del género, ofreciendo narrativas que trascienden las limitaciones impuestas por el canon eurocéntrico. Este fenómeno no solo enriquece las historias, sino que también invita a explorar cosmovisiones que durante mucho tiempo han sido ignoradas o interpretadas desde un enfoque eurocéntrico.

En este contexto, el papel de las literaturas poscoloniales y las reinterpretaciones afrofantásticas resulta crucial, dado que estas obras no solo desafían las convenciones tradicionales del género, sino que también abordan cuestiones fundamentales como la identidad, la resistencia cultural y las consecuencias del colonialismo. La inclusión de voces autóctonas y la representación de sus tradiciones y cosmovisiones subrayan la importancia de permitir que las comunidades narren sus propias historias desde sus perspectivas, fortaleciendo así la diversidad literaria.

Se reconoce que la literatura fantástica contemporánea está en un punto de inflexión, donde las culturas no eurocéntricas y las narrativas híbridas redefinen el género. Este cambio no solo enriquece el panorama literario, sino que también fomenta una mayor comprensión intercultural, celebrando la riqueza y diversidad de las tradiciones humanas. Al abordar los desafíos pendientes con sensibilidad y compromiso, la literatura fantástica tiene el potencial de convertirse en un espacio inclusivo, donde todas las voces y culturas sean reconocidas y valoradas.

Bibliografía

- ASHCROFT, Bill, Gareth GRIFFITHS y Helen TIFFIN (eds.) (1995): *The Post-Colonial Studies Reader*, Londres: Routledge.
- BHABHA, Homi K. (2002): *El lugar de la cultura*, Myriam Álvarez (trad.), Buenos Aires: Manantial.
- CASTRO-KLARÉN, Sara (1990): *Understanding Mario Vargas Llosa*, Columbia (sc): University of South Carolina Press.
- COLEMAN, Christian A. (2018): «Interview: Fonda Lee», *Lightspeed Magazine*, núm. 92 (enero).
- DOLGOPOL, Diego Gabriel (2013): «Breve comentario sobre el libro *Orientalismo*, de Edward Said», *Revista de Claseshistoria*, núm. 337 (enero), pp. 1-13.
- GARCÍA GUAL, Carlos (2018): *Historia del rey Arturo y de los nobles y errantes caballeros de la Tabla Redonda: análisis de un mito literario*, Madrid: Alianza Editorial.
- GARCÍA LINARES, Vanessa (2021): «Reescritura del canon: literatura fantástica y estudios culturales», *Tensura. Revista de Estudios de Fantasía*, vol. 1, núm. 1, pp. 127-142.
- GUTIÉRREZ VIÑUALES, Rodrigo (2010): «Arte y orientalismo en Iberoamérica. De la fantasía árabe a la edad del encantamiento», en José Antonio González Alcantud (ed.): *La invención del estilo hispano-marroquí. Presente y futuros del pasado*, Rubí, Barcelona: Anthropos, pp. 285-307.
- JACKSON, Rosemary (1986): *Fantasy: literatura y subversión*, Cecilia Absatz (trad.), Buenos Aires: Catálogos Editora.
- JOHNSTON, Ruby J. (2024): *Enchanted Realms and Transcendent Narratives: Unveiling the Transformative Potential of Afro-Indigenous Young Adult Fantasy Literature*, tesis de maestría, Universidad Estatal de Pensilvania.
- LOSADA GOYA, José Manuel (2010): *Mito y mundo contemporáneo*, Bari: Levante Editori, pp. 1-25.
- MENDLESOHN, Farah (2008): *Rhetorics of Fantasy*, Middletown (CT): Wesleyan University Press.
- NAREMORE, James (2008): *More Than Night: Film Noir in Its Contexts*, Berkeley: University of California Press.
- PÉREZ AMEZCUA, Luis Alberto (2022): «Cosmovisión, pensamiento mítico y literatura en la obra de Alfredo López Austin: hacia una mitocrítica cultural latinoamericana», en José Sánchez Carbó, Samantha Escobar Fuentes, Diana Jaramillo Juárez y Alicia V. Ramírez Olivares (coords.): *Transculturaciones de la crítica literaria en Latinoamérica I. Nociones, tradiciones y apropiaciones*, México: Editora Nómada, pp. 225-239.
- RICHBURG, Alexander (2022): *The Value Hierarchies of J.R.R. Tolkien and His Legacy: A Reimagining of Fantasy Fiction and the Propagation of Colonial Racism*, tesis de maestría, Eastern Washington University.

- ROAS, David (2001): *Teorías de lo fantástico*, Madrid: Arco/Libros.
- RODRÍGUEZ TARRIÑO, Julia (2021): *Introducción al movimiento afrofuturista*, trabajo de fin de posgrado, Universidad de Jaén.
- RUMSBY, John Henry (2017): *Otherworldly Others: Racial Representation in Fantasy Literature*, tesis de maestría, Université de Montréal.
- SAID, Edward W. (1990): *Orientalismo*, María Luisa Fuentes (trad.), Madrid: Ediciones Libertarias.
- SÁNCHEZ CARBÓ, José, Samantha ESCOLAR FUENTES, Diana JARAMILLO JUÁREZ y Alicia V. RAMÍREZ OLIVARES (2022): «Introducción», en *Transculturaciones de la crítica literaria en Latinoamérica I. Nociones, tradiciones y apropiaciones*, México: Editora Nómada, pp. 7-18.
- TODOROV, Tzvetan (1980): *Introducción a la literatura fantástica*, Silvia Delpy (trad.), México: Premia Editora de Libros.
- TURNER, Red (2024): *Black Voices in Fantasy: Why They Matter*, trabajo académico inédito, curso HSS-490, University of North Carolina at Greensboro.
- YOUNG, Lani Wendt (2019): «Adapt or Die: Pacific Laureate Lani Wendt Young is Not Messing Around», *The Spinoff*, 28 de agosto.

No Nation but the Imagination: The Afrosurreal Landscape of Donald Glover's *Atlanta*

IGNACIO FERNÁNDEZ VÁZQUEZ
Universidad de Pensilvania

This essay examines the legacy of structural racism in the United States, particularly focusing on the way the African American community has been historically excluded from the American project. It explores how whiteness has been constructed as the defining characteristic of national presence, while racialized bodies — particularly black bodies — have been relegated to a position of subjugation. This racial dichotomy has shaped American society by making black existence synonymous with deracination and the non-human, positioning them outside of the realm of humanity.

The article links these historical dynamics to contemporary manifestations of racial oppression, showing how the legacy of slavery and its violence continues to pervade the lives of black Americans today and how it drives critical and cultural responses that challenge the enduring effects of systemic oppression. The persistence of racial violence, discriminatory laws, and institutionalized disenfranchisement form a backdrop against which African American life survives, enduring an erosion that is both physical and psychological. Through the lens of Afropessimism (Wilderson, 2020: 14), the essay questions the societal structure that emerged from slavery and highlights how systemic racism continues to render black life precarious, perpetually subject to the threat of dehumanization and exclusion.

The text connects these notions to the TV series *Atlanta* (2016-2022), directed by Donald Glover. The show is analyzed as a cultural artifact that exposes the lived experiences of black individuals navigating a society steeped in the traces of slavery and white supremacy. *Atlanta* acts as a critical exploration of black life under structural racism, embodying the tenets of Afropessimism and Afrosurrealism. The latter is presented as an artistic movement that uses surrealism to challenge the oppressive realities imposed by white supremacy and critiques contemporary American society's inability to sever the connections between past atrocities and present realities, calling for a confrontation with the violent history of the country in order to imagine a future

free from racial oppression. In this context, Afrosurrealism becomes both a form of resistance and a means of reimagining a world where black existence is not limited by the historical and structural violence of racial hierarchies.

Blackness in the United States

In the United States, race has played a crucial role in defining the social strata. Race has historically been used as the device to discriminate and create differences between individuals based on biological qualities, like the color of a person's skin, but it is also an idea with a significant cultural and historical weight. As a weapon of oppression, race has also served its purpose, to establish an institutionalized system of destruction that is constructed artificially and that governed the realm of the social (DiAngelo, 2016: 98). This idea debunks discourses that have tried to find a biological explanation for racial discrimination: the truth is that there is no basis to justify the existence of a society based on racial prejudice.

The implementation of a racial hierarchy inevitably begets a notion of preferability and expels inadequate subjects from the space of humanity, creating room for certain bodies while erasing the ones considered inadequate, the Other(s) —who is always a priori excluded. Race touches on the political, it harbors the potential to work as a major force of repression. In racially-structured societies race becomes the ontological mirror, its implantation influences and shapes subjective identity (Hollinger, 2011: 174). The nefariousness of race is most visible —perhaps only— when it serves discriminative purposes. Therefore, it is crucial to take into consideration the racial question when it comes to analyzing social or cultural aspects unfolding within the territory of the United States, where the racial order has been dominated by and structured around whiteness.

Whiteness sits at the center of the American project. The rest of the *othered* peoples —of Native, African, Asian, or Latinx descent— are relegated to a life in the margins, made to exist as satellites that revolve around the white center of gravity. This idea conveys a very bleak significance and suggests that racialized subjects lack any inherent ontology, a common mistake incurred by colonial epistemologies, where the existence of the Other is construed as contingent, an appendix of the hegemonic presence, as if it did not exist for and by itself. However, othered bodies are inevitably shaped by the influx of hegemony. What does this mean? It means that blackness does not depend on whiteness to account for its existence, but rather that it has been framed and affected by racist structures that stunt their heritage and culture.

The African and Native presence allowed whiteness to fulfill the space of «an inside» figure with «its own subject status» (Spivak, 2015: 88). As a result, the American

identity became linked to the nation's existence. The exclusion of other races from the American project granted the country its identity as a white nation. Meanwhile, the racialized groups became discarded, and were devoid of ontological authority within the norms of a society dependent upon structural racism to exist. These ideas form the bedrock of the United States as a nation «being bonded by the shared biogenetic characteristic of “Whiteness”» (Wynter, 1992: 9) according to Sylvia Wynter, for whom the politics of racial oppression are quintessentially American:

This representation was made possible only on the basis of the systematic exclusion of the Red and Black constituent elements of the American reality and national identity, in as much as it was their mode of difference which alone enabled the selection of a shared biogenetic characteristic, that of Whiteness to serve as the unifying principle of the nation (1992: 9-10).

I will also recur to Affect Theory in order to carry out the task of dissecting the emotional impact of racism and understand how blackness became the emblem of Otherness, symbolizing an existence that was inherently subordinate in status. The black subject embodied an *Ersatz* ontology, it represented the idea of vicarious living and was relegated to the spaces of servitude in a territory where whiteness was the emblem of the «“Biological Body”» (Wynter, 1992: 10). Focusing on the affective implies focusing on the embodiment of emotion and the phenomenology of feeling. It refers to anything with which the individual comes into contact and which elicits a subjective response, as Sara Ahmed explains, «[t]o be affected by something is to evaluate that thing. Evaluations are expressed in how bodies turn toward things» (Ahmed, 2014: 23).

Racism is responsible for engendering «negative affects» (Ngai, 2005: 130) in the contexts where whiteness is construed as the archetype of humanity, like in the United States, while blackness as a result adheres to a peripheral ontology straddling the world of beings and non-beings. Blackness is absence, «an absence of privacy» and «an absence of sovereignty» that denies auto positioning (Moten, 2017: 72) and therefore confirms the malleability of black bodies, which are marked by their intrinsic non-white vulgarity (Roberts, 1999: 22-25). The African American population bears the brunt of centuries of oppressive policies: «The long durée of slavery» (Wilderson, 2020: 166) illustrates «the ways in which Black life is beset by violence at every level of existence» (Palmer, 2017: 39). American history includes a long compendium of racial terrors that include the Jim Crow laws, urban segregation, and mass incarceration —as part of its sinister legacy. Its racist scaffolding is a disease that plagues society still.

Racism in the United States resembles what Foucault called endemics, a dysfunction, a disorder that «pervades a population» (2003: 244). Structural racism has an eroding effect on black communities, for whom death becomes «something perma-

ment, something that slips into life, perpetually gnaws at it, diminishes it, and weakens it» (2003: 244). Black life in America means to survive the deluge of «everyday quotidian racisms» (Palmer, 2017: 39), it means to live in fear and pain, in a state of heightened vulnerability and at the mercy of forces that escape individual control. This is how the dilapidation of existence, what Lauren Berlant describes as «slow death» (Berlant, 2007: 754) —a prolonged process of physical and psychological degradation that takes place gradually and relentlessly— occurs:

The phrase *slow death* (emphasis original) refers to the physical wearing out of a population and the deterioration of people in that population that is very nearly a defining condition of their experience and historical existence. The general emphasis of the phrase is on the phenomenon of mass physical attenuation under global/national regimes of capitalist structural subordination and governmentality (2007: 754).

The TV series *Atlanta* (2016-2022), directed by Donald Glover, explores how this erosive process happens and how African Americans deal with the violent fact of their lives as they are exposed to a relentless culture that breeds genealogies of dispossession (Spillers, 1987: 67). In Glover's depiction of black life in the United States we become familiar with the consequences of living under structural racism. *Atlanta* intends to illustrate how black Americans have to confront the endless threats of white violence and its many manifestations.

This show draws from a long tradition of black radical thought that scrutinizes the world critically and foregrounds «the presence of a historical or political consciousness or a social tradition among blacks» (Robinson, 1983: 72), something that Western thought has always denied to black people as it has tried to «obliterate the African» (Robinson, 1983: 72). This tradition of critical thinking is «inspired by historical experience and a social ideology» (Robinson, 1983: 72). *Atlanta*, therefore, belongs to a culture of Black Radicalism and it can be linked to one of its most recent evolutions: Afropessimism.

Afropessimism denounces the everlasting trace of the nation's history in our present, or how the terrible past of the transatlantic slave trade impregnates everything and makes black individuals vulnerable to the same brand of structural threats that plagues the past, as «repression always leaves its trace in the present —hence “what sticks” is bound up with the “absent presence” of historicity» (Ahmed, 2004: 45). The show is precisely trying to make this idea clear, highlighting the permanence of slavery, its enduring hold, issuing a hard critique of contemporary American society, denouncing the cynicism of whiteness and exploring the hostility —and stupidity— of antiblack ideology while imagining possible futures and a different world where black people don't have to come up with preposterous ways of justifying their existence, where black life is not foreclosed from birth.

Afropessimism and Afrosurrealism

Afrosurrealism works as a self-affirming artistic movement that insists on a black ontology liberated from the violent constraints imposed by white supremacy. It is a terminology that serves to designate the works of black artists that engage with themes of race and oppression in present times, but also strive to revise the past from a critical perspective and instead of imagining a different reality as its main purpose, aim to change the current one. The goal of Afrosurrealism is more revolutionary than fantastic, it denounces the surreal —understood as preposterous and inhumane— qualities of our society.

Afrosurrealists probe and question the foundations of reality, adding layers of imagination, hallucination, and/or dream landscapes into their works. This movement portrays the multifaceted and complex dimensions of black life *from the perspective of black individuals*, while engaging with the «historical-racial schema» (Fanon, 1986: 91) that governs society. The aim is to influence the present and create space to transform the world. Afrosurrealism is not interested in imagining utopias but rather in *real* change. It is about the «“RIGHT NOW”», according to D. Scot Miller who published the *Afrosurreal Manifesto* in the San Francisco Bay Guardian in 2009 and says that Afro-Surrealism asks «what is the future?» (Miller, 2009), because the promise of «a future» based on the apparatuses of white oppression is insufficient for black individuals.

African Americans coexist with the legacy of slavery, so the promise of a future predicated upon the same history and hierarchies does not represent an actual alternative. It is more of the same, a new iteration of the traumatic past, a reopening of an unattended wound. However, there is hope for Afrosurrealists in imagining a different world, one we have not arrived at yet but strive for, and whose availability is only possible beyond the constraints of time (history) and space (the material world). This sentiment is best expressed in the words of the Canadian writer Dionne Brand: «I have absolutely no nostalgia for any time past, no time passed is good enough for my living. I can only think of the future» (Brand and Naimon, 2022), says the poet. This idea aims to denounce the precarious living conditions of the «colonized subaltern subjects» (Spivak, 2015: 38), which are still insufficient and depressive. Therefore, the future becomes the only «place where we might live, which would refute all that we are living, negate and tear up all that we are living» (Brand and Naimon, 2022). Or, in other words, it is necessary to think and build the world anew for blackness to thrive, this is what Kevin Quashie calls «to imagine a black world», a necessary action «so as to surpass the everywhere and everyway of black death, of blackness that is understood only through such a vocabulary» (Quashie, 2021: 2).

I am not suggesting that Dionne Brand is an Afrosurrealist, nor that Quashie endorses an idea of a world where only black people will fit, but rather that Afrosurreal-

ism is a mode of thinking and perceiving that is as revolutionary —for it demands the collapse of the oppressive structures of white supremacy— as it is inherent to black existence. Afrosurrealism, in this instance, emerges as unavoidable, as constitutive of black living; it is what arises after being here, in constant *friction* with the (white) world.

The added value of Afrosurrealism, not only as an artistic movement but as a political cause, is that it attempts to examine and debunk narratives of historical domination and exploitation. It was the poet Amiri Baraka who first coined the term «Afro-Surreal Expressionism» in the introduction to a book by the African American writer Henry Dumas, who died a victim of police brutality in 1968. Baraka was referring to the kind of art that black artists in the diaspora were making, and Baraka drew a clear distinction between the two surreal brands: European (Western) Surrealism and Afro-Surreal Expressionism, explaining that the latter instead of being abstract, diffuse, and incongruous was more of a sample of “lived life” and history.

It is easy, even tempting, to conflate Afro-Surreal Expressionism and Afrosurrealism with the Western tradition of Surrealism, but they are not analogous, nor interchangeable. The latter appeared in Europe in the first half of the twentieth century and was established when the French poet André Breton published the first *Manifesto of Surrealism* (1924). European Surrealism was concerned with the subconscious and psychoanalysis and eschewed all forms of rationalism (Hoffmann, 1948: 150) in favor of «the taste for things extravagant» (Breton, 1924: 16). Surrealism protested conventions and traditionalism (Gauss, 1943: 37), blending reality and dreams to give birth to an «absolute reality, a *surreality*» (Breton, 1924: 14 emphasis in original). The surrealists were overly critical of injustice and scorned colonization.

Afro-Surreal Expressionism was rooted in experience and emerged as an offshoot of black artistic production. It was concerned with the history of blackness, the legacy of slavery, with «our real lives in actual society, as unbelievably complex and dialectical as they are» (Baraka, 1988: 165). Baraka was speaking of the kind of art being made in the diaspora and particularly in America, but before him, the Senegalese poet Léopold Sédar Senghor (1906-2001) outlined the key differences between African Surrealism and its European equivalent. According to Senghor, European Surrealism was «empirical», whereas the African branch was «mystical and metaphysical (Bâ, 1973: 65), reliant on the sensible world and the «powers of observation» (Bâ, 1973: 150). Likewise, Afrosurrealism has often been conflated with Afrofuturism, an artistic genre that shares similar ideas and goals. However, Afrofuturism is less concerned with the possibilities in the present of our world. Afrofuturistic art is akin to works of what has traditionally been called sci-fi. It is fantastic, «tech-heavy» (Womack, 2013: 171), and less occupied with reality. Nevertheless, both genres, as components of an artistic production of revolutionary characteristics, aspire to dismantle the structures of white supremacy.

Afrosurrealism shares similarities with Afropessimism, Fran B. Wilderson's «metatheory» (2020, 14), which hints at the conflicting ontology of blackness and its problematic construction as both opposed and elemental to humanity. Afropessimism details the shameful paradox of a world where «black death is necessary for the material and psychic life of the human species (Williams, 2020). Wilderson suggests that «Black people are integral to human society but at all times and in all places excluded from it» (Cunningham, 2020). This theory works as an intellectual device to know the past and better understand the present circumstances of black existence. It is in this same sense that it shares the purposes of Afrosurrealism, but the latter relies on the power of the fantastic and the unthought to neutralize the nefarious devices of racial oppression.

Both ideas represent an alternative to the mechanisms of a world that has systematically denied the possibility of black existence (Wilderson, 2020: 49). This is the source of anti-blackness, which in its negation of black life implicitly begets its opposite: the *human*, the *person* (in other words: the non-black). Afrosurrealism defies the logic of anti-blackness by creating a «subplot» (2017: 68), to borrow from Fred Moten. It is an answer to having been «thrown into the story of another's development; and to be thrown into that story as both an interruption of it and its condition of possibility» (Moten, 2017: 68). Afrosurrealism imagines a different reality, one that is relieved of the impediments of «this *visible* world» (Miller, 2009, emphasis mine) and «where struggle is not singularly defined as a condition of oppression» (Quashie, 2021: 5). Afrosurrealists acknowledge the hostility of the past and call out the violence of present times, and then exploit the potential of the absurd to challenge it (qt in Womack, 2013: 169). The same world that Afropessimism forecloses, is the one that Afrosurrealism is tasked with imagining, conceiving «alternate portraits of blackness (Spencer, 2017: 220) and clearing the way for the flourishing of the «*invisible* world striving to manifest» (Miller, 2009, emphasis mine).

The Afro-surreal universe of *Atlanta*

Donald Glover's *Atlanta* (2016-2022) is a great example of Afrosurrealistic art produced with an Afropessimistic outlook. My work will identify the affective impact of racism on the show, for it treats race as a phenomenon with the capacity to «affect and be affected» (Masumi, ix: 2015) —which means to be resisted. This is exactly what I believe the show intends, to become a device for resistance and critical thought making the presence of the surreal element quite evident —if not constitutive— of said critique.

Atlanta is a response to the forces of racist and capitalist oppression and its aim is twofold, it intends to explore the impact of racism from the perspective of the victims

while interrogating the actual meaning of slavery and white supremacy. Slavery refers to the institution. Racism is the ideological apparatus that enabled it in the first place—and survived in its aftermath—. Whiteness, on the other hand, represents the curse, the poisonous residue.

Atlanta follows a cast of four main characters: Earn (Donald Glover himself), Alfred (Bryan Tyree Henry), Darius (Lakeith Stanfield), and Van (Zazie Beetz) as they live in the Capital of the State of Georgia. My analysis will concentrate especially, yet not exclusively, on the third season of a total of four, when I think that the plunge into the surreal is more evident and intentional.

The show does not have a specific plot, but rather it follows the everyday life of Earn and his cousin Alfred, the rapper ‘Paper Boy’, as they try to sell his music. Earn has been expelled from Princeton University and is unemployed in the beginning of the show. He also maintains an on-and-off relationship and shares a daughter—Lottie—with Van. The first chapter of the series is very telling of what the show portends. Glover portrays the nation as an absurd milieu where the surreal keeps erupting in the lives of the characters, either through the presence of invisible cars (S1 EP 8), or fantastical creatures (S4 EP 7), but especially in the regular circumstances of the everyday. It is during perfectly normal-looking situations (S1 EP1) when the aura of surrealism transpires.

The show issues a harsh critique of police brutality, picturing it as a systemic and unaddressed problem. Violence seems to be able to find black people anywhere and everywhere because antiblackness is pervasive, so ineludible, and affects and transpires all aspects of the characters’ lives, who as a result subsist in a state of «heightened vulnerability» (Butler, 2004: XI) and endure the conditions of a prolonged crisis. It is their social positioning as black subjects in the sharp white background of American society that intensifies these vulnerabilities. The violence portrayed is not always visible, in fact, it appears to be almost subliminally. It is present in the most mundane things, like in an advertisement for children’s cereal (S1 EP 7), in the seemingly harmless streets of a quiet suburban neighborhood (S1 EP10), and obviously during police custody.

The second episode of the show takes place entirely in a police station where Alfred and Earn are sent after being involved in a shooting. The rest of the detainees there are mostly, if not entirely, black and men. While in custody, Earn has to witness the beating of a man with mental health problems that, according to one of the officers, is «up in here every week», pointing towards the deficiencies of both the American Police and Healthcare systems and to the brutal treatment of minorities by law enforcement. The scene is a stark reference to the preposterous rates of African American detentions. «In 2020 at five times the rate for White adults», according to the Pew Research Center, and speaks to the differences between «“white time in

jail, and colored time”» (qt Sexton, 2011: 4). Earn spends the whole episode in the station. We don't know how much time elapses between his arrival and his release after Van pays for his bail, but the situation of apparent «indefinite detention» he finds himself in accomplishes its dehumanizing purposes (Butler, 2004: 36). This episode denounces the fragility of black existence in America, which unfolds «in desperation» and resembles «interminable, perhaps even incalculable, stalled time» (Sexton, 2011: 4). This is what Christina Sharpe calls «the carceral continuum of black life» (2016: 838). The critique of American law enforcement is made starker when Alfred is detained in Amsterdam during the European tour of 'Paper Boy' (S3 EP 2), and the treatment received during his stay at the Dutch police station resembles what one would expect to get in a hotel.

Glover tinkers with the subliminality of language in this episode, rich in symbolism and meaning. I think it is a subtle, yet telling detail, the fact that the officers at the Dutch police station wear written the word «Politie» on their backs, which means police in Dutch, but bears an uncanny grammatical similarity with the word «polite» in English. This is perhaps one of the scenes that best condenses the Afrosurreal, as well as the Afropessimistic, ethos of the show and bespeaks its political intentions.

However, this does not condone the fact that the characters experience racism in Europe as well. The black subject lives under constant scrutiny, no matter where it goes. In Europe, the type of discrimination they are exposed to is a much more indirect brand of racism than in the United States. The show is adamant in trying to debunk racial stereotypes. *Atlanta* opposes racist categorizations and aims for the dismantling of the white apparatus that wields the «powers of distortion» (Spillers, 1987: 69). Additionally, it acknowledges that these tendencies can be reproduced within the African American community. Patterns of sexist behavior or colorism are issues that pervade and govern all types of human relationships and communities indistinctly.

In *Atlanta* themes of race, class, and gender-identity intersect and are addressed directly as the show makes an effort to interrogate the neoliberal narrative of individual success that is so pervasive in the American imagination, and which, in the end, is only available —and accessible— to a certain segment of the population, that is: to male-identified individuals who are socially and culturally exonerated of the responsibilities and duties that entail ordinary existence.

This form of domestic inequality is enacted in various instances of the show. In episode three of season one, for example, Van and Earn argue about his getting a security job in an office building, which he declines right away, arguing that he has other aspirations; what he means is *higher* aspirations. When Van inquires him directly about it —casting doubt over his dreams of becoming a famous rapper— aware as she is of the constrictions that the world imposes on people, especially on black people, Earn

snaps and retorts by mocking her, creating a space for conflict that, in the end, does not belong to any of them, but that results from the conditions of their environment.

Earn and Van's personal and economic troubles are a minute representation of what Laurent Berlant calls «systemic crisis or “crisis ordinariness”» (2007: 10), an unrelenting and protracted situation of unremitting duress and strain that is coupled with «the persistence of anti-black violence, abuse, inveterate neglect, and routinized humiliation» (Warren, 2016: 36). As a result of these factors, they are forced to live in what Fred Moten has described as «the natural habitat of the hustle» (2017: 38). Glover addresses the co-optation of blackness by external actors and entities too; its usage as a consumer's product, the reification of black culture and identity, and its reconfiguration into something available, to be purchased or traded, as if blackness was like any other product of corporate America. This is what Saidiya Hartman calls the «fungibility of the commodity» (1997: 7), which blackness represents.

Blackness is given the treatment of object as if it were a product to be exploited and used with nefarious purposes; the new cool thing that the same companies and institutions that perpetrated the colonial plundering try to exploit once again. A good example of this is when Van and Earn attend a Juneteenth celebration hosted by a prominent interracial couple. At the party black history has been deformed and reduced to its most ridiculous parameters, making it seem preposterous and a caricature. The behavior of one of the two hosts, the white one, is particularly unnerving for he tries to demonstrate and educate the characters with his knowledge of black culture, culminating the commodification of black experience, and making Earn (and the spectator) quite uncomfortable.

This scene can be coupled with an episode entirely dedicated to the subject of transracialism, where Glover issues a critique of American racial dynamics via the character of a black man who affirms to be white and having been born in the wrong race, hence deciding to submit to a surgical procedure that will allow him not only «to be a white man, but whatever race he chooses». The act of race-choosing, of dressing up, is precisely what the party's host does: he accommodates his persona to the ways associated with the archetypes of black masculinity; and his conduct, his language, and even his demeanor resemble that of the stereotypical image of a black man.

The show refers to instances when race is treated as a costume, a performative act, something achievable: another asset. This performance of blackness suggests the appropriation by neoliberal elites of black identity and culture, which is a repetitive theme of the show, especially when it comes to cultural industries like music and fashion.

At the end of the episode, Earn tells Van that the thing they are experiencing «isn't real life», making the spectator ponder, for the first time, about the authenticity of the reality on display, which is a constitutive feature of Afrosurrealism, and suggesting

that reality, for black people, is somewhere else but not here, in the world. At the same time, this is one of the most direct and blatant affective responses to racist behavior that appears in the show, perhaps it is more glaring due to the fact that it unfolds in what appears to be slow motion, after a slow trickle of microaggressions to which the subject (Earn) reacts with rage and indignation, a kind of negative affective response that classifies as a bad feeling, which are «the negative affects that read the predicaments posed by a general state of obstructed agency with respect to other human actors or to the social as such» (Ngai, 2005: 3). Earn has time to study the situation and analyze how his cultural identity as a whole is being used for ornate purposes. Hence, the affective (and logical) reaction to it.

However, this is not the only moment where we see the negative emotional impact of racism throughout the show. Racism is a white noise always percolating in the background. The affective dimension of race is borne in Earn's character and personality. All that we know about his previous life is that he had to leave Princeton, but it is not until the end of season four that we discover that he was expelled based on a false accusation rooted in racial bigotry when he is falsely accused of harassing a fellow student that depicts him as a violent black man.

One of Earn's main features is his constant spite for everything around him. The apathy that he conveys. His relentless resignation, as if the effort of living was too much to bear. Earn suffers from an acute case of slow death caused by the trickle of «slow violence» (Nixon, 2011: 2) stemming from the toxic fluids of systemic discrimination. Racism is «a violence that is neither spectacular nor instantaneous, but rather incremental and accretive, its calamitous repercussions playing out across a range of temporal scales» (Nixon, 2011: 2). Racial slow violence is constant and causes the physical and emotional erosion of a population exposed to long-term stressors. In Earn's particular case, it results from the conditions of his living as a black man in America.

The Affective Dimension of Racism: Absurdity and Sustenance

The absurd is a potent tool against injustice, and Afropessimism exploits it as a way of confronting racism. In the particular case of this TV show, absurdity is persistently present and captured as a result of the all-encompassing climate of antiblackness in The United States (Sharpe, 2016: 104), where black life comes across as ridiculous for its mere impossibility and the power and privileged position of whiteness become risible.

Even though *Atlanta's* climate is generally antiblack, the show tries to imagine alternative environments, or a micro-climate, so to speak, where black people can

exist. One of the many ways the show achieves this is by trying to appropriate white symbology and white spaces; even white bodies. In chapter seven of season one, the fictional black TV channel called *Black American Network* runs the above mentioned news segment on transracialism, mirroring in this manner the historical dispossession and appropriation of black bodies by white bodies, but also dismantling the construct of race. In season three we see the contrary phenomenon happening: it is the identity of a white kid that is seized by the customs and behavior of his Trinidadian babysitter. In this case, the appropriation reads as a revenge, as some form of poetic justice where the historically dispossessed get to subvert the impact of the crimes perpetrated against them by infiltrating white culture, and in this particular case the white nuclear family, changing it from within.

One of the goals of the show is to «interrogate “the curse of whiteness”» (Muhammad, 2022) by emphasizing the vicious nature of racism as a form of violence that goes both ways, affecting both victim and perpetrator. The first episode of season three is perhaps the best example of this phenomenon, it opens with an eerie conversation between a white and a black man and the scene ends with the former metamorphosing into a monster. It is the specter of white supremacy and its presence in the everyday that makes life unbearable.

Apart from Earn, the rest of the characters are emotionally and psychologically injured too. Van, for example, suffers from frequent panic attacks (S3 EP 2) and Darius has a chronic propensity for conspiracy-thinking and paranoia (S1 EP 4), which works both with narrative purposes and as a depiction of the many diseases plaguing the American psyche, so prone to baseless hallucination.

However, Darius's paranoia is all but arbitrary, in fact several historical reasons explain his demeanor and distrust—from the persecutions, lynchings, and massacres the African American population has endured, to the medical experiments that they were subjected to in the name of advancing scientific research (Roberts, 1999: 244). Darius's and Van's responses are manifestations of «accumulated generations of physic damage» (Hull and Smith, 1982: xxx) or, in other words, it is the toll of being black in America: a fear and anxiety that stems from the knowledge that «they are small subjects caught in larger systems extending beyond their comprehension and control» (Ngai, 2005: 299). Perhaps the biggest fallacy is the narrative that claims the overcoming of racism in the United States. Despite the proclamation of the Emancipation Act nearly two centuries ago, on January 1st, 1863, the legacy of slavery and its mechanisms are still alive and well, defining the daily existence of African-Americans. This is what W.E.B Du bois called «the problem of the color line» (2007: 15), a problem that still perdures since it was never addressed in the first place, making emancipation anything but a ruse, «a point of transition between modes of servitude and racial subjection (Hartman, 1997: 6).

Atlanta is an Afro-pessimistic show in the way that it intends to highlight the still unfolding trauma that African Americans endure and how they deal with the consequences of racism daily, demonstrating that the dark past of their nation defines their ways of living even today. *Atlanta* adds to the «collective recognition that the time and space of chattel slavery shares essential aspects with the time and space, the violence, of our modern lives» (Wilderson, 2020: 205). Saydiya Hartman compares the historical weight of slavery to a festering wound, and calls it «the history that hurts —the still-unfolding narrative of captivity, dispossession, and domination that engenders the black subject in the Americas (1997: 51). Glover echoes this pain and aims to debunk the fantasy of post-racism which, since the early 2000s, has been promoted in liberal circles and which seemed to reach its peak with the election of Barack Obama as President of the United States in 2008.

The legacy of slavery can't be relegated, it is not a part of the past because it was never really addressed in the first place and, as a result, it is portrayed as the ghost always lurking in the backdrop of any daily activity, it is the poison tainting every interaction; but more important, Glover sees it as the monster that will haunt white people forever.

Season three of *Atlanta* dedicates an entire episode to the theme of reparations, where white people are held accountable by their ancestors' actions, showing how toxic and dangerous racism is for the non-racialized subject and portraying it as a double-edged sword. Reparations is a fraught subject in our present times, and *Atlanta* gives it the treatment of an impossibility due to the hurdles presented by the system, where redress is a complete lunacy, something purely surreal. In the show, justice finally arrives in the form of economic compensation to the black families, but not as ontological recognition for the descendants of the slaves.

Conclusion

Finally, *Atlanta* confronts the traditional narratives that position black people as the non-human by making whites into the actual monsters of the story. Through the inhuman(e) demeanor of whiteness, blackness is positioned as its polar opposite: the paragon of humanity, a locus of civilization, common sense, and hope. The show is eminently afrosurreal: it ends with an overt allusion to dreams where the fabric of reality is openly questioned, suggesting that the existence of the characters lacks a foundation grounded in material existence. This means that black life needs to be imagined, simulated, and conceived in a realm separate from the one we already know in order to prosper.

Atlanta's whole purpose is to remind us that black people have «no nation now but the imagination», to quote a stanza from the poem *The Schooner 'Flight'* by the Saint

Lucian poet Derek Walcott. By contesting its future in this world, *Atlanta's* Afropessimism lays the groundwork to conceive new, alternative realities. This is why Jared Sexton suggests that Afropessimism is in reality black optimism (2011: 37). The show's modern revision of history aims to affect our present positively. It is in *THE RIGHT NOW* where the foundations for the future will be laid, hoping that, in the words of Dionne Brand, «some other time might happen» (Brand and Naimon, 2022).

References

- AHMED, Sara (2004): *The Cultural Politics of Emotion*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- BÂ, Sylvia Washington (1973): *The Concept of Negritude in the Poetry of Léopold Sédar Senghor*, Princeton: Princeton University Press.
- BARAKA, Amiri (1988): «Henry Dumas: Afro-Surreal Expressionist», *Black American Literature Forum*, vol. 22, n.º 2, pp. 164-166, disponible en línea en <<https://doi.org/10.2307/2904491>>.
- BERLANT, Lauren Gail (2007): «Slow Death (Sovereignty, Obesity, Lateral Agency)», *Critical Inquiry*, vol. 33, n.º 4, pp. 754-780, disponible en línea en <<https://doi.org/10.1086/521568>>.
- (2011): *Cruel Optimism*, Durham-Londres: Duke University Press.
- BRAND, Dionne and Naimon, David (2022): «Between the Covers Dionne Brand Interview», *Between the Covers Podcast*, disponible en línea en <<https://tinhouse.com/transcript/between-the-covers-dionne-brand-interview/>>.
- BRETON, André (1924): *Manifestoes of Surrealism*, trad. Richard Seaver y Helen R. Lane, Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- BUTLER, Judith (2004): *Precarious Life*, London: Verso.
- CUNNINGHAM, Vinson (2020): «The Argument of 'Afropessimism'», *The New Yorker*, disponible en línea en <<https://www.newyorker.com/magazine/2020/07/20/the-argument-of-afropessimism>>.
- DU BOIS, W. E. B. (2007): *The Souls of Black Folk*, reimp., Oxford: Oxford University Press.
- DIANGELO, Robin (2016): «WHAT IS RACE?», *Counterpoints*, vol. 497, pp. 97—106.
- GAUSS, Charles E. (1943): «The Theoretical Backgrounds of Surrealism», *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 2, n.º 8, pp. 37-44, JSTOR, disponible en línea en <<https://doi.org/10.2307/425943>>.
- GROSZ, Elizabeth (1994): *Volatile Bodies*, Bloomington: Indiana University Press.
- GLOVER, Donald (2016-2022): *Atlanta*.
- FANON, Frantz (1986): *Black Skin, White Masks*, Charles Lam Markmann (trad.), reimp., Londres: Pluto Press.
- FOUCAULT, Michel (2003): *Society Must Be Defended*, Mauro Bertani y Alessandro Fontana (eds.), Londres: Picador.

- HARTMAN, Saidiya (1997): *Scenes of Subjection: Terror, Slavery, and Self-Making in Nineteenth Century America*, Oxford: Oxford University Press.
- HOFFMAN, Frederick J. (1948): «From Surrealism to 'The Apocalypse': A Development in Twentieth Century Irrationalism», *ELH*, vol. 15, n.º 2, pp. 147-165, JSTOR, disponible en línea en <<https://doi.org/10.2307/2871487>>.
- HOLLINGER, David A. (2011): «The Concept of Post-Racial: How Its Easy Dismissal Obscures Important Questions», *Daedalus*, vol. 140, n.º 1, pp. 174-182, JSTOR, disponible en línea en <<http://www.jstor.org/stable/25790452>>.
- HULL, Gloria T. y SMITH, Barbara (1982): «Introduction: The Politics of Black Women Studies», en *All the Women Are White, All the Blacks Are Men, But Some of Us Are Brave: Black Women's Studies*, Gloria T. Hull, Patricia Bell Scott y Barbara Smith (eds.), Nueva York: The Feminist Press at The City University of New York, pp. xvii-xxxii.
- MILLER, Scot D. (2009): «Afrosurreal Manifesto», *The San Francisco Digital History Archive*, disponible en línea en <https://www.foundsf.org/index.php?title=Afrosurreal_Manifesto>.
- MOTEN, Fred (2017): *Black and Blur*, Durham: Duke University Press.
- MUHAMMAD, Nylah Iqbal (2022): «Atlanta's third season explores the horrors of intimacy with whiteness», *Vox*, disponible en línea en <<https://www.vox.com/23032541/atlanta-afro-surrealism-donald-glover>>.
- NIXON, Rob (2011): *Slow Violence and the Environmentalism of the Poor*, Cambridge: Harvard University Press.
- NGAI, Sianne (2005): *Ugly Feelings*, Cambridge: Harvard University Press.
- PALMER, Tyrone (2017): «'What Feels More Than Feeling?': Theorizing the Unthinkability of Black Affect», *Critical Ethnic Studies*, vol. 3, n.º 2, pp. 31-56.
- QUASHIE, Kevin Everod (2021): *Black Aliveness, or a Poetics of Being*, Durham: Duke University Press.
- RANKINE, Claudia (2015): «The Condition of Black Life is one of Mourning», *The New York Times*, disponible en línea en <<https://www.nytimes.com/2015/06/22/magazine/the-condition-of-black-life-is-one-of-mourning.html>>.
- ROBERTS, Dorothy (1999): *Killing the Black Body*, Nueva York: Vintage Books.
- ROBINSON, Cedric J. (1983): *Black Marxism: The Making of the Black Radical Tradition*, Chapel Hill: The University of North Carolina Press.
- SEXTON, Jared (2011): «The Social Life of Social Death: On Afro-Pessimism and Black Optimism», *InTensions Journal*, n.º 5.
- SHARPE, Christina (2012): «Blackness, Sexuality, and Entertainment», *American Literary History*, vol. 24, n.º 4, pp. 827-841. Project MUSE, disponible en línea en <<https://muse.jhu.edu/article/490862>>.
- (2016): *In the Wake: On Blackness and Being*, Durham: Duke University Press.
- SPENCER, Rochelle (2016): «AfroSurreal and Afrofuturistic Cinematic Storytelling in Junot

- Díaz's *The Brief Wondrous Life of Oscar Wao* and Colson Whitehead's *Zone*», *Pivot: A Journal of Interdisciplinary Studies and Thought*, vol. 5, pp. 210-225.
- SPILLERS, Hortense J. (1987): «Mama's Baby, Papa's Maybe: An American Grammar Book», *Diacritics*, vol. 17, n.º 2, pp. 65-81.
- SPIVAK, Gayatri Chakravorty (2015): «Can the Subaltern Speak?», en *Colonial Discourse and Post-Colonial Theory: A Reader*, Londres: Routledge, pp. 66-111.
- WARREN, Calvin (2016): «Black Care», en *Black Ontology and the Love of Blackness*, issue of *liquid blackness*, vol. 3, n.º 6, pp. 36-47.
- WILDERSON, Frank B. (2020): *Afropessimism*, Nueva York: Liveright Publishing Corporation.
- WILLIAMS, John (2020): «In 'Afropessimism,' a Black Intellectual Mixes Memoir and Theory», *The New York Times*, disponible en línea en <<https://www.nytimes.com/2020/04/05/books/afropessimism-frank-wilderson-interview.html>>.
- WOMACK, Ytasha L. (2013): *Afrofuturism: The World of Black Sci-Fi and Fantasy Culture*, Chicago: Lawrence Hill Books.
- WYNTER, Sylvia (1992): *Do Not Call Us Negroes*, Los Angeles: Aspire.

Literatura y cambio climático: la emergencia de la ficción climática en el mundo hispánico

ANTONELLA DE SENA

Università degli Studi di Napoli 'L'Orientale'

Nuevas narrativas para una crisis medioambiental

El concepto de Antropoceno, entendido como un periodo geológico caracterizado por el impacto humano sobre el medio ambiente, pone de relieve cómo la acción humana adquiere dimensiones extraordinarias, lo que afecta no solo a vidas individuales, sino también a civilizaciones y a todo el sistema terrestre. Este nuevo paradigma exige reconsiderar las categorías tradicionales de espacio y tiempo e invita a la literatura a desarrollar formas innovadoras de abordar y narrar la actual crisis medioambiental. Algunos autores, como, por ejemplo, Amitav Ghosh, sostienen que la literatura debe adaptarse a esta realidad cambiante y representar el Antropoceno de forma creativa y significativa (Ghosh, 2016: 33).

Un desafío relevante que enfrentan los escritores, como menciona Timothy Clark en su crítica a la «miniaturización intelectual» en las narrativas sobre el cambio climático (Clark, 2015: 79), es la redefinición del concepto de tiempo. Tanto el Antropoceno como el cambio climático nos obligan a interpretar la realidad de una forma que va más allá de los parámetros convencionales. Esto no solo desestabiliza nuestra comprensión de los tiempos y ritmos implicados, sino que también transforma nuestra percepción de los efectos y representaciones de estos fenómenos. Clark sugiere que la incertidumbre que rodea al cambio climático —definido por Timothy Morton (2013) como un *hyperobject*— emerge de la dificultad de tratarlo como un objeto concreto, ya que se manifiesta en múltiples dimensiones y disciplinas. En este sentido, la novela se convierte en la forma literaria más adecuada para narrar el Antropoceno, ya que tiene la capacidad de integrar aspectos socioculturales, políticos, personales y estéticos sin restarles importancia, evitando así minimizar la gravedad de la crisis ambiental. Clark relaciona la representación del tiempo con las posibilidades que ofrecen las técnicas narrativas y señala, por ejemplo, que es complejo presentar

un monólogo interior en una novela que abarque procesos geológicos, dado que estos operan en escalas temporales muy diferentes a las humanas. Esta observación resalta que, mientras los seres humanos pueden utilizar herramientas y evolucionar culturalmente, habitan en una escala temporal que difiere de la del resto del mundo natural.

En el contexto de la representación espacial, la autora alemana Ursula Heise subraya «la necesidad de desarrollar nuevas formas discursivas para reconocer cómo las actividades humanas desencadenan una crisis global» (Heise 2008: 24). Según Heise, resulta crucial superar las distinciones identitarias tradicionales promoviendo el colectivismo de la especie humana para afrontar los retos del Antropoceno. Para la autora, la noción de amenaza global y las diferentes formas en que circula en la cultura están vinculadas a su propuesta de ecocosmopolitismo, ya que tanto las metáforas utilizadas como la elección de un formato narrativo sobre otro construyen imaginarios que se reproducen y naturalizan en una determinada manera de concebir el cambio climático. La necesidad de reformular la narrativa también se relaciona con la forma en que conceptualizamos el riesgo y la precariedad en un mundo interconectado, lo que revela la complejidad de las interacciones humanas con el medio ambiente (Heise, 2008). Además, la ficción contemporánea debe tener en cuenta la sociedad del riesgo, un concepto que, aunque asociado a Ulrich Beck, hunde sus raíces en el pensamiento ecologista de los años sesenta. Autores como Antonia Mehnert y Frederick Buell exploran cómo las respuestas a la crisis medioambiental pueden interpretarse a través de la lente de la movilidad y el cambio y hacen hincapié en la deconstrucción de los orígenes del riesgo ecológico (Buell, 2003: 186).

Esta introducción conduce así al nacimiento de un nuevo género: la *Climate Fiction*, que se desarrolla en respuesta a la urgencia del cambio climático. Al incorporar el cambio climático al discurso literario contemporáneo, la ficción climática ofrece una narrativa convincente y sugerente que combina elementos de ficción con hallazgos científicos e invita a explorar las complejas interacciones entre la sociedad y el medio ambiente. A medida que surgen obras significativas, la ficción climática se convierte en una herramienta para abordar los retos medioambientales actuales, lo que permite que los lectores reflexionen sobre sus responsabilidades en un mundo cada vez más amenazado.

El auge de la ficción climática

Entre 1970 y la primera década del siglo XXI, el panorama literario es testigo de la publicación de numerosas obras centradas en el cambio climático y la degradación medioambiental. Novelas como *Oryx and Crake* (2003) de Margaret Atwood, *The World Without Us* (2007) de Alan Weisman y *The Wind-Up Girl* (2009) de Paolo

Bacigalupi sumergen a los lectores en futuros caracterizados por escenarios apocalípticos e invitan a reflexionar sobre las consecuencias de las acciones humanas. Esta exploración de la crisis ecológica lleva a los críticos literarios a reconocer el papel crucial del género de la ciencia ficción a la hora de abordar cuestiones relacionadas con lo no humano y el futuro de nuestro planeta. Sin embargo, a medida que las evidencias del cambio climático se intensifican y la urgencia por una acción inmediata se hace más apremiante, queda claro que la mera especulación sobre futuros distópicos no es suficiente para movilizar a la sociedad.

De este modo, la concienciación ambiental demuestra ser más eficaz a través de narraciones situadas en el presente, pues destacan los peligros actuales en lugar de recurrir a una retórica apocalíptica. En este contexto, en los últimos años emerge un nuevo género, la *Climate Fiction*, que responde a la urgencia de la crisis climática y a la necesidad de las humanidades ambientales de revitalizar la imaginación social. Combinando tramas ficticias con temas relacionados con el clima, este género aborda las consecuencias psicológicas y sociales del cambio climático y profundiza en la experiencia humana dentro de un contexto ecológico en transformación (Trexler, 2015: 8).

El término *Climate Fiction* es acuñado por el periodista estadounidense Dan Bloom durante la promoción del libro de Jim Laughter *Polar City Red* (2012), quien califica la novela de «thriller cli-fi». El 23 de abril de 2012, la escritora canadiense Margaret Atwood, autora de la famosa novela distópica *The Handmaid's Tale* (1985), comparte el acrónimo *Cli-Fi* con sus 600 000 seguidores de Twitter y afirma que «He aquí un nuevo término: “Cli-Fi” = ciencia ficción sobre el cambio climático. Acuñado por Dan Bloom» (Glass, 2013). A partir de ese momento, el acrónimo empieza a extenderse.

Bloom utiliza el término *Cli-Fi* para describir obras de arte y narrativa que tratan sobre el cambio climático y el calentamiento global y establece así una conexión entre el género *Sci-Fi* (ciencia ficción) y la *Cli-Fi*. Aunque reconoce que la ciencia ficción ha influido en la *Cli-Fi*, el activista estadounidense desea distinguir este último de la ciencia ficción. Según el escritor indio Amitav Ghosh, hasta hace poco la literatura del siglo xx, con la excepción del género de ciencia ficción, no aborda adecuadamente la relación entre el hombre y la naturaleza (Ghosh, 2016: 77). Solo en la última década, aproximadamente, el tema del cambio climático entra en la corriente literaria principal.

Sylvia Mayer (2014), por su parte, hace una útil distinción entre las novelas sobre el cambio climático ambientadas en el futuro y las ambientadas en el presente: las primeras derivan su atractivo imaginativo de la catástrofe y las segundas de la anticipación, ambas dependientes de expectativas profundamente tradicionales y antropocéntricas. La primera vertiente, la ficción futurista sobre el cambio climático, es deudora de las convenciones genéricas de la ciencia ficción y de su tradición de construir entornos inusuales, pero coherentes internamente, en los que habitan los

personajes y en los que se adentran los lectores. En cambio, la segunda vertiente, conocida como ficción realista sobre el cambio climático o *Climate Fiction*, ha ido ganando popularidad (Johns-Putra, 2019: 38).

Bloom (2013) ya establece la distinción subyacente entre *Cli-Fi* y *Sci-Fi* al afirmar que mientras la primera lleva a cabo un análisis en profundidad de los problemas a los que se enfrenta nuestro amenazado planeta, la segunda dirige sus intereses hacia las estrellas y el universo. En particular, su referencia a la novela *Finitude* (2010), una obra magistral del autor Hamish MacDonald, subraya cómo esta última está impregnada de una narrativa casi indistinguible de la ciencia ficción. La trama de la novela se desarrolla en una ciudad similar a Londres, dentro de una nación vagamente definida como Gran Bretaña, en un futuro cercano caracterizado por la discordia y un conjunto de desafíos a los que un grupo de individuos se ve obligado a enfrentarse en su búsqueda de un refugio seguro (Thorpe, 2022). De este modo, al situar sus acontecimientos en contextos urbanos reconocibles para los lectores, el objetivo expresivo de la ficción climática es principalmente advertir, más que recorrer caminos de descubrimiento. Este aspecto representa una diferencia notablemente significativa con respecto a la literatura de ciencia ficción, que suele tener como objetivo explorar mundos y conceptualizaciones futuristas desconocidos, mientras que en las historias de ficción climática «there are no spaceships hovering in the sky; no clocks striking 13. On the contrary, many of the horrors described seem oddly familiar» (Glass, 2013: 3).

El mismo escenario familiar también es reconocido por Mayer cuando señala que la novela realista sobre el cambio climático tiende a evocar un presente reconocible (o un futuro muy cercano) en el que la amenaza del cambio climático plantea un dilema ético, político o económico —o, más a menudo, una combinación de ellos— para el individuo (Glass, 2013: 3). En cualquier caso, este impulso realista subraya que la ficción sobre el cambio climático no depende exclusivamente de las técnicas novelísticas convencionales y canónicas basadas en la identificación y la empatía con los personajes. Por el contrario, algunos análisis recientes indican que la ficción sobre el cambio climático se caracteriza por la experimentación estilística y la imprevisibilidad. El estudio de Adam Trexler sobre la novela de ficción climática se basa en la idea de que el cambio climático antropogénico plantea un reto formal a la ficción. Trexler sostiene que «the underlying causes of the Anthropocene have altered the horizon of human activity, as well as the capacities of the novel» (2015: 15). Según el académico, la naturaleza del cambio climático —su complejidad compositiva, sus propiedades emergentes y su imprevisibilidad de acción— obliga a la novela a abandonar algunas de sus estrategias convencionales, como, por ejemplo, centrarse en protagonistas dominantes y tramas impulsadas por personajes. De hecho, Trexler sugiere que la ficción climática privilegia a los grupos de personajes y tiende a introducir

entidades medioambientales o científicas como motores centrales para retratar el cambio climático como un fenómeno complejo.

Para ilustrar esta evolución en la narrativa, la escritora australiana de ciencia ficción Cat Sparks, en un ensayo coeditado con Janeen Weeb titulado *Ecopunk! Speculative Tales of Radical Futures* (2017), ofrece una definición más precisa de la ficción climática y su interrelación con otros géneros literarios:

Climate fiction focuses on anthropogenic climate change rather than random natural unstoppable ecological catastrophes, such as super volcanos, solar flares or large, Earth impacting meteorites. Emerging initially as a subset of science fiction, climate fiction straddles genre boundaries: science fiction, utopia, dystopia, fantasy, thriller, romance, mimetic fiction, nature writing, and the literary, from fast-paced thrillers to inward-looking present-day narratives and even historical fiction. It uses real scientific data to translate climate change from the abstract to the cultural (Weeb, 2017: 22).

La ficción climática ofrece un tipo de escapismo en el que se pueden explorar realidades alternativas, lo que permite a los lectores tomar conciencia de conceptos o escenarios que no habían considerado previamente (Bainbridge, 1986). El concepto de «desacoplamiento» en la ciencia ficción de Keira Hambrick nos da una idea: dado que el proceso cognitivo de desacoplamiento es tan activo en el género de la ciencia ficción, esto permite que la especulación surta pleno efecto, lo que permite que los lectores experimenten una realidad alternativa y quizás consideren con detenimiento escenarios que habrían descartado rápidamente si se hubieran encontrado en un texto no ficticio (Hambrick, 2012: 135). Considerada en el contexto de la ficción climática, esta especulación es «fuera del mundo» solo si su realidad está lejos de la desaparición de las capas polares, del levantamiento de las aguas marinas o de la desaparición de las especies. Para otros en este planeta, condiciones similares ya son un hecho; las distancias y las especulaciones con respecto a las realidades vividas son todas relativas. En las novelas de ficción climática, varios individuos y grupos luchan con sus creencias y expectativas sobre la ciencia. En lugar de presentar una salida clara, estas expectativas contradictorias ponen de relieve escollos y dilemas. Hay expectativas discordantes que los propios científicos experimentan al moverse entre exigencias contradictorias de objetividad y el deseo de que se lleven a cabo soluciones. Las novelas de *Climate Fiction* muestran todo esto mientras satirizan nuestras dificultades humanas y representan la ciencia a través de una lente escéptica, «narrating the essential political nature of being human» (Thomas, 2013: 185). La dimensión performativa de las expectativas en este contexto obliga a los lectores a enfrentarse a dichas contradicciones antes de poder reconsiderar las posibilidades de solución. El cambio climático como concepto cultural se convierte en una experiencia vivida más que en una proyección científica, en una promesa de retos más que en soluciones utópicas. La localización de

las expectativas, tanto temporales como espaciales (Brown, 2003: 12), exige a su vez la creación de relatos que no solo representen diversas regiones geográficas y tradiciones culturales, sino que también plasmen las distintas formas en que comunidades específicas experimentan, interpretan y responden al cambio climático. Estas narrativas deben evidenciar cómo factores históricos, socioeconómicos y políticos influyen en la percepción del problema y revelan así la diversidad de trayectorias y desafíos que el fenómeno plantea a escala mundial. Al mismo tiempo, estos textos abordan la función pedagógica de la cultura popular a través de la narrativa, no solo emulando los diversos puntos de vista que existen en la sociedad circundante, sino proporcionando un foro sobre cómo pueden servir también de catalizador para reconsiderar nuestras formas de vivir y sobrevivir, de modo que puedan debatirse y reconcebirse colectivamente nuevos imaginarios.

En consecuencia, reconociendo que la crisis medioambiental está culturalmente determinada, la ficción climática se diferencia de la ciencia ficción sobre el cambio climático en que considera al ser humano como el principal protagonista de los cambios en los ecosistemas, utiliza escenarios cercanos al presente del lector y combina elementos científicos y literarios. Aunque históricamente es correcto decir que la literatura de ficción climática se originó como un movimiento dentro de la ciencia ficción, hoy aspira a ser reconocida como un fenómeno literario independiente. Podemos identificar al menos dos campos en los que la ficción climática ha encontrado aceptación: uno dentro de la ficción especulativa, que incluye géneros como la ciencia ficción, el terror, la fantasía y el *thriller*, y otro dentro de la literatura convencional, en el campo de la mimesis o representación realista, que pretende representar fielmente la realidad que nos rodea.

La ciencia ficción en el contexto literario español

En el contexto español, la tradición de la ciencia ficción experimenta una evolución significativa, impulsada por las presiones y preocupaciones relacionadas con el Antropoceno. En un artículo de 2012 titulado *Decrecimiento o barbarie*, Luis I. Prádanos (74) señala cómo los estudios ecocríticos surgieron en paralelo al auge de la ficción futurista, que en sus inicios alcanzó un éxito limitado. Esta observación sugiere una correlación intrínseca entre la atención a los temas ecológicos y el desarrollo de la ciencia ficción en España.

Según los académicos Janet y Genaro Pérez, la ciencia ficción comienza a extenderse en la literatura española en los años veinte. Sin embargo, Fernando Ángel Moreno Serrano sostiene que esta expansión tuvo lugar hacia 1953, con la publicación de obras que él define como «aventuras galácticas», es decir, «novelitas sobre monstruos,

héroes sobrevitaminados y científicos con problemas de autoestima» (2007: 25), y en pocos años el mercado editorial se ve inundado de aventuras espaciales. Estas obras son, por lo general, productos de consumo rápido, con tramas sencillas y publicadas en «bolsilibros». Gradualmente, los escritores de bolsilibros comienzan a alejarse de sus fórmulas habituales para desarrollar nuevas líneas creativas y editoriales, dando lugar a lo que hoy consideramos novelas de ciencia ficción. De hecho, según Moreno Serrano (2007: 125), Tomás Salvador (*La nave*, 1959), Domingo Santos (*Gabriel*, 1962) y Gabriel Bermúdez Castillo (*Viaje a un planeta Wu-Wei*, 1976) son considerados los verdaderos pioneros del género en España.

A partir de los años 80, en la España posfranquista, se observa un aumento de la influencia de la ciencia ficción anglosajona y un crecimiento en la calidad de las obras españolas. Aparecen títulos como *Quizá nos lleve el viento al infinito* (1984), de Torrente Ballester; *Sin noticias de Gurb* (1990), de Eduardo Mendoza, y *El coleccionista de sellos* (1996), de César Mallorquí, que demuestran que el mundo español también se muestra receptivo a la fascinación por los viajes espaciales y los encuentros con criaturas extraterrestres.

Sin embargo, los rápidos avances científicos de los siglos xx y xxi provocan un cambio en la literatura de ciencia ficción y desplazan el foco de atención de los temas inicialmente característicos del género hacia otros que profundizan en el futuro de la humanidad y el medio ambiente. Este cambio temático parece haber comenzado en la literatura española alrededor de 2008 y persiste en la actualidad. En efecto, en ese momento, Elena Gasso Villar y Gabriela Mondino afirman que la ciencia ficción se centra en cuestiones como el destino de la humanidad y el impacto del ser humano en el medio ambiente y aborda «en clave de denuncia los graves problemas ambientales y ecológicos que se están produciendo a nivel mundial, tales como el calentamiento global, la deforestación, la contaminación o el exterminio de las especies» (2008: 10). Desde esta perspectiva, la ciencia ficción se presenta como un género literario crítico con la sociedad contemporánea que propone una vinculación entre el futuro de la humanidad y la protección del ecosistema.

Irene Sanz Alonso también es testigo de esta renovación del género de ciencia ficción con una perspectiva ecológica.

La ciencia ficción es un género que durante gran parte del siglo xx ha ocupado un lugar secundario en el ámbito académico. Sin embargo, en las últimas décadas tanto autores como críticos han comenzado a darse cuenta de las posibilidades que ofrece este género literario, a la hora de explorar conflictos sociales y medioambientales (Sanz Alonso, 2010: 72).

La académica argumenta que la ciencia ficción se presenta como una herramienta extraordinaria para examinar nuestros valores, particularmente en lo que respecta a nuestras relaciones con los demás y el medio ambiente. Al proyectar los desafíos

del presente hacia el futuro, los lectores se convierten en observadores comprometidos en un proceso de reflexión que los lleva a cuestionar los valores fundamentales de su propio paradigma, al tiempo que toman conciencia de las limitaciones y los problemas que enfrenta su sociedad (Sanz Alonso, 2010: 72). Esta teoría se refleja de manera práctica en las novelas de 2011 que Prádanos elige analizar en su artículo previamente mencionado: *El salario del gigante*, de José Ardillo; *Lágrimas en la lluvia*, de Rosa Montero y *Oxford 7*, de Pablo Tusset, las cuales representan ejemplos paradigmáticos de la interconexión entre ciencia ficción y ecología, que se manifiesta en una visión apocalíptica de un mundo determinado por las acciones humanas y su relación con la naturaleza.

Todas las novelas están ambientadas en un futuro próximo, en los siglos XXI-XXII, donde la crisis ecológica y social ha alcanzado niveles insostenibles. Prádanos las describe como «el resultado lógico de la continuación, exacerbación y globalización de un sistema neocapitalista adicto al crecimiento económico constante en el marco de una biosfera limitada» (2012: 74) y explica que seleccionó estas novelas por su capacidad para exponer los aspectos característicos de la ecocrítica española, que, en su opinión, se basa en un industrialismo científico oficial que no cuestiona el discurso dominante sobre el crecimiento económico, sino que lo transforma en el concepto de desarrollo sostenible (Prádanos, 2012: 76).

Las narraciones se desarrollan en ciudades familiares para cualquier lector, pero se presentan desde una perspectiva novedosa e insólita. Estas tramas transcurren en un futuro donde el espacio está distorsionado y afectado por condiciones climáticas cada vez más severas, en medio de una crisis ecológica y social permanente. La decisión de situar las historias en entornos urbanos radica en que dichos escenarios reflejan el contexto que mejor se ajusta a la experiencia humana. Desde una perspectiva ecocrítica, los cambios que se están produciendo a nivel individual son fácilmente evidentes a mayor escala en las ciudades, que han sido el lugar donde «se llevan a cabo realmente los grandes proyectos de la humanidad desde hace siglos» (Camarero, 2021: 111).

La distorsión de las representaciones de los espacios urbanos está estrechamente relacionada con la persistencia de una lógica de crecimiento capitalista desmesurado que, en un futuro imaginado, alcanzará niveles extremos. Así, los autores de estas novelas tratan de hacer comprender a sus lectores cuál será el destino de sus ciudades y del medio ambiente en general si continúan basando su estilo de vida en un sistema capitalista. La ecocrítica española, en este sentido, plantea la urgente necesidad de cuestionar dicho modelo, caracterizado por un crecimiento económico ilimitado en una biosfera finita, y lo señala como la raíz de la actual crisis ecológica.

Por este motivo, el género de la ciencia ficción se ha revelado como una plataforma ideal para poner en práctica la siguiente crítica. Sin embargo, en el contexto

hispano, la ecocrítica ha encontrado una acogida más tardía que en el mundo anglosajón. Mientras que este último se acercó a las cuestiones medioambientales desde una perspectiva de ciencia ficción ya en el siglo pasado, el mundo hispano parece haberse aproximado a este campo solo en la primera década del siglo actual, como afirma Prádanos (2010: 75), cuando se produjo una correlación entre el auge de las novelas de ciencia ficción españolas y la aparición de una perspectiva ecocrítica.

De la ciencia ficción a la ficción climática

Como se ha mencionado en las secciones anteriores, Greta Gaard, Trexler y Johns-Putra, junto con otros estudiosos, han criticado las narrativas de ciencia ficción sobre el cambio climático porque perpetúan la ilusión de que las causas, las responsabilidades y las soluciones están muy alejadas de las realidades locales, lo que sugiere además que la acción puede ser postergada indefinidamente. Según Gaard (2016: 180), la ciencia ficción describe mundos distópicos y postapocalípticos que hacen hincapié en el fracaso de la ciencia y sus soluciones, al tiempo que descuidan la importancia de la justicia medioambiental. Esto corre el riesgo de tener efectos contradictorios: en lugar de fomentar un cambio hacia una justicia ecológica inclusiva de todas las diferencias, los lectores podrían reforzar su confianza en el reduccionismo científico y volverse escépticos sobre las buenas prácticas apoyadas por la participación cívica.

La ficción climática, por su parte, se ha hecho más popular que la ciencia ficción no solo por su capacidad de visualizar los fenómenos medioambientales de forma inmediata, traduciendo el lenguaje científico en emociones, sino sobre todo por su imperativo moral (Fargione, 2018: 26). La ficción sobre el cambio climático pretende concienciar a los lectores, incitándoles a reevaluar el papel de la humanidad en la crisis ecológica y cultural y promoviendo un cambio que debe realizarse en el presente, en el mundo real y no solo en el futuro.

Desde el enfoque narrativo, se pone de manifiesto la urgente necesidad de hallar soluciones inmediatas ante la crisis ecológica actual, un cambio que se refleja claramente en la transición de la ciencia ficción sobre el cambio climático a la ficción climática. Un grupo destacado de investigadores en el ámbito de la literatura española ha abordado este fenómeno, entre ellos Jesús Camarero, Rosa de Diego, Gisela Baños y David García Ponce, quienes han realizado un exhaustivo análisis que profundiza en esta evolución narrativa y sus implicaciones.

Camarero se refiere a estas narraciones con el término *ecoficción*, que incluye «toda obra literaria, preferentemente de ficción, en la que la naturaleza y el medio ambiente se convierten en protagonistas de la acción narrativa, junto a los personajes del relato que representan la parte humana de la naturaleza» (2022: 112-113). El investigador

afirma que, en los últimos años, el interés por la naturaleza y el medio ambiente y, en particular, la gran preocupación que despiertan fenómenos como la contaminación atmosférica de nuestras ciudades, el calentamiento global, la deforestación y la desertización de vastos territorios, se han convertido en el centro de atención de tantas obras literarias que han dado lugar, inevitablemente, a un nuevo género literario: la ecoficción (Camarero, 2022: 108). Además, al tratarse de un género que aborda temas tan universales —que van de la ecología a la biología, pasando por la sociología—, se impone lógicamente un marco comparativo —transnacional, relacional— que supera el ámbito de las literaturas nacionales, tradicionalmente impuesto en los estudios literarios (Camarero, 2022: 108).

Desde el punto de vista de la teoría y la ideología literarias, Camarero destaca factores específicos y características constitutivas del género. En primer lugar, en la ecoficción, la naturaleza asume un papel preponderante, en virtud de una acentuada sensibilidad medioambiental que se ha afirmado en nuestro mundo contemporáneo y que debe ocupar un lugar destacado en las políticas futuras de todos los países del planeta. En segundo lugar, la ecoficción revaloriza los seres orgánicos e inorgánicos que forman parte del medio natural, con los que el ser humano deberá interactuar de manera funcional para superar los graves problemas de degradación ambiental y poder así sobrevivir en el futuro. En tercer lugar, la ecoficción aborda temas transversales directamente relacionados con la naturaleza —salvaje, urbana, rural—, el medio ambiente —la vida natural, incluidos los seres humanos— y la relación entre el progreso de la sociedad y el entorno en el que se desarrolla la acción humana.

La ecoficción —prosigue el estudio— tiene una buena dosis de *storytelling*, es decir, una capacidad narrativa innata en relación con la amenaza existencial del cambio climático y la crisis ecológica global que coincide con el objetivo de «crear conceptos y narrativas para tejer una trama que transforme profundamente las relaciones entre economías, ecosistemas y sociedades» (Olabe, 2021: 3). Esta transformación o cambio de mentalidad, encaminada a adoptar una nueva visión del mundo, se produce con la transición de un modo de existencia a otro, como artificial/natural, real/fantástico, racional/irracional, cotidiano/imaginario. Según Camarero (2022: 110), es la imaginaria mitológica contenida en los relatos de ecoficción la que muestra que la naturaleza humana y la naturaleza ambiental interactúan, que ambas son naturaleza viva en la medida en que están compuestas por organismos vivos, y la que da al lector la posibilidad de poseer esas imágenes, de hacerlas suyas, para acercarse a la nueva cosmovisión propuesta por el autor.

Por el contrario, los estudios de las investigadoras De Diego y Baños (2022: 142) prefieren el término *ficción climática* como equivalente al término anglosajón *Cli-Fi*, reconociendo el importante papel que la ciencia ficción ha jugado en su definición. De Diego (2023: 3), de hecho, afirma que las novelas de ciencia ficción, gracias a las car-

acterísticas inherentes al género —extrapolación, extrañamiento y especulación—, ofrecen una visión anticipatoria y futurista, llevando al paroxismo las preocupaciones ecológicas. Tales narraciones proponen temas recurrentes como el abandono del planeta, la destrucción, la modificación genética y biológica de la humanidad con el fin de advertir al lector de los peligros a partir de una hipotética evolución; se trata de «una heurística del miedo» (De Diego, 2022: 143), puntualiza la estudiosa.

La ciencia ficción no pretende ofrecer soluciones, sino que utiliza la anticipación como recurso narrativo para vislumbrar posibles escenarios futuros, dado que la habitabilidad o inhabitabilidad de un espacio está intrínsecamente relacionada con la conservación de entornos que propician ciertas actividades. En este sentido, Baños (2023: 4) enfatiza que la perspectiva de la ciencia ficción sobre cuestiones medioambientales ha emergido desde múltiples enfoques, tanto en la literatura como en el ámbito audiovisual. Ejemplos de ello se encuentran en películas como *We Are the Flood* (2016), 2307: *Winter's Dream* (2016) y *Geostorm* (2017), que, al distanciarse de la realidad, ilustran la evolución del género hasta el punto en que «la ciencia ficción ha otorgado protagonismo al cambio climático en tantas ocasiones que podría afirmarse que lo relacionado con el ambientalismo ha dado lugar a un género con identidad propia: la ficción climática» (Baños, 2023: 4).

A medida que el cambio climático se torna en una amenaza cada vez más palpable para nuestra sociedad, se multiplica el número de obras que abordan este fenómeno, con un crecimiento casi exponencial desde la década de 1960. Las problemáticas medioambientales influyen en diversos aspectos de nuestra vida y abarcan desde la ciencia hasta la política, lo que justifica la creación de un nuevo campo de estudio en la literatura. Al mencionar solo algunas de las novelas relacionadas con este tema — como *The Drowned World* y *The Crystal World* (1966) de J. G. Ballard; *Ecotopia: The Notebooks and Reports of William Weston* (1975) de Ernest Callenbach; *Heat* (1977) de Arthur Herzog; *The Towers of Oblivion* (1989) de George Turner; *Weed* (1989) de Sheri S. Tepper; *State of Fear* de Michael Crichton (2004); la trilogía *Science in the Capital* de Kim Stanley Robinson (2004-2007); y *The Cry of the Woods* de Richard Powers (2019), ganadora reciente del Pulitzer— Baños sostiene que la creciente cantidad de estas obras hace inevitable «cuestionar el motivo del auge de la ficción climática» (2023: 4).

Un ejemplo significativo de esta tendencia en la literatura española es la colección *Estío* (2019), publicada por Episkaia. En este contexto, la colección se erige como un reflejo del fenómeno global de la ficción climática, pero a su vez, aporta un enfoque local y contemporáneo. La obra reúne a once autores (siete mujeres y cuatro hombres) nacidos en el último cuarto del siglo xx y analiza temas medioambientales y desastres naturales, explorando la conexión entre la humanidad y la naturaleza y reflexionando sobre la urgencia del cambio climático en la vida cotidiana. Los relatos de

Estío contribuyen a la creciente representación de la ficción climática en la literatura española y ofrecen un enfoque crítico y activista de los problemas medioambientales actuales y futuros. Asimismo, esta colección muestra que la literatura puede actuar como un vehículo poderoso para la concienciación y el cambio social. La colección, con autoras como María Bonete, Eva Cid y Cristina Morales, destaca un paso importante en la ficción contemporánea al centrarse en los retos ecológicos como eje central de la creación literaria.

David García Ponce, en un artículo de 2021 titulado *La Ficción Climática en la nueva narrativa hispánica*, aclara la diferencia entre ficción climática y ciencia ficción:

Hasta hace relativamente pocos años, la representación de las catástrofes y los desafíos naturales quedaban circunscritos al ámbito de la ciencia ficción, en unos escenarios distópicos y apocalípticos. [...] Sin embargo, se ha producido un viraje en la representación de los fenómenos medioambientales en la literatura más reciente [...] no podemos obviar la nueva construcción del discurso medioambiental en la literatura. Estas nuevas direcciones cuestionan el origen de los hechos y los responsables. En lo que a literatura se refiere, el relato actual se forja con una interrelación de variables de índole humanística (demografía, ecología, economía, geografía, etc.). Con este diálogo, el autor busca, a través de mecanismos de ficción, la mejor forma de conjugar crítica y estética, mientras despierta una conciencia ecológica. Dicho sea de otro modo, hemos pasado de la función contemplativa de la literatura al activismo, y de la visión fantástica de los hechos al estudio holístico del fenómeno medioambiental. En este contexto nace la Ficción Climática (García Ponce, 2021: 94).

El académico se refiere a los recientes cambios en el mundo literario en relación con la representación de los fenómenos medioambientales. Mientras que hasta hace unos años las catástrofes y los desafíos naturales estaban confinados al ámbito de la ciencia ficción, en escenarios distópicos y apocalípticos, hoy podemos identificar la construcción de discursos ambientales realistas en la literatura. Tales narrativas se configuran a partir de la interrelación de variables humanísticas (demografía, ecología, economía, geografía, etc.) y buscan la mejor manera de conectar crítica y estética, despertando la conciencia ecológica a través de mecanismos narrativos.

Así, se puede afirmar que incluso en el mundo hispánico el género de la ciencia ficción ha sido pionero en tratar y denunciar los efectos de la acción humana sobre el mundo natural. Sin embargo, dado que la ciencia ficción se proyecta hacia el futuro y no hacia el presente y se centra en lo que podría suceder, pero aún no ha sucedido, la crítica española también se ha visto en la necesidad de reconocer la existencia de un género literario específico, conocido como ecoficción o ficción climática, que aborda las grandes preocupaciones relacionadas con los fenómenos medioambientales y que va de la mano de la evolución de los estudios ecocríticos.

Dado que lo que antes se consideraba un acontecimiento de un futuro lejano, descrito en la ciencia ficción, está ocurriendo aquí y ahora, existe una necesidad urgente de desplazar la atención humana hacia una conciencia plena de su importancia en un mundo natural amenazado. Este cambio también se está produciendo en el campo de la literatura, que está transitando de la ciencia ficción a la ficción climática. Según García Ponce (2021: 94), se ha pasado de la función meditativa de la literatura al activismo y de una visión fantástica de los acontecimientos (ciencia ficción) a un estudio holístico de los fenómenos medioambientales (ficción climática).

Conclusiones

El análisis de las narrativas contemporáneas en el contexto del Antropoceno y el surgimiento de la ficción climática (*Cli-Fi*) revela una transformación significativa en la literatura española frente a los desafíos del cambio climático. Los escritores se ven en la necesidad de adaptar sus enfoques narrativos e incorporan una sensibilidad ecológica que refleja la complejidad de las interacciones entre las sociedades humanas y el medio ambiente. Esta evolución demuestra cómo la literatura puede desempeñar un papel crucial en la concienciación social, actuando no solo como un espejo de la realidad, sino también como un catalizador para el cambio.

La *Climate Fiction*, al situar sus relatos en un presente reconocible y en escenarios cotidianos, logra conectar de manera más inmediata con los lectores, por lo que desafía la percepción tradicional de la ciencia ficción como un espléndido escaparate de futuros lejanos y distópicos. A través de tramas que entrelazan la ficción con datos científicos, este nuevo género invita a una reflexión crítica sobre las responsabilidades colectivas frente a la crisis ecológica y enfatiza la urgencia de la acción en el ahora. Las obras analizadas muestran que la literatura se convierte en un espacio para explorar dilemas éticos, políticos y sociales y para imaginar formas alternativas de coexistencia que desafían las narrativas dominantes del crecimiento ilimitado y la explotación desmedida de los recursos naturales.

En el ámbito literario español, la transición de la ciencia ficción hacia la ficción climática refleja un contexto cultural y social que exige una voz comprometida con la realidad medioambiental. Los autores a través de sus narraciones no solo plantean los desafíos que enfrenta la humanidad, sino que también proponen espacios de resistencia, solidaridad y reimaginación frente a un futuro incierto. Este giro hacia la ecoficción y la ficción climática se establece como una respuesta emergente y urgente a un panorama global afectado por el cambio climático y resalta la función de la literatura como un medio potente para fomentar el activismo y la conciencia ecológica.

Finalmente, es imperativo reconocer que, ante la magnitud de la crisis medioambiental, la literatura continuará evolucionando cada vez más interconectada con los movimientos sociales y las demandas de justicia ambiental. A medida que los relatos de la ficción climática se multiplican, se abre un nuevo horizonte para explorar la complejidad de la experiencia humana en un mundo en transformación, invitando a los lectores a reconsiderar su relación con el planeta y a imaginar futuros sostenibles en comunidad.

Bibliografía

- BAINBRIDGE, William Sims (1986): *Dimensions of Science Fiction*, Harvard: Harvard University Press.
- BAÑOS, Gisela (2023): «Cambio climático y la ciencia ficción», *Cajas de letras*, disponible en línea en <<https://cajadeletras.es/cambio-climatico-y-la-ciencia-ficcion/>>.
- BLOOM, Dan (2012): «How and Why ‘Sci-Fi’ Gave Birth to ‘Cli-Fi’», *Teleread* (diciembre), disponible en línea en <<https://teleread.com/how-and-why-sci-fi-gave-birth-to-cli-fi/index.html/>>.
- BONETE, María (2019): *Estío. Once relatos de ficción climática*, Madrid: Ed. Episkaia.
- BROWN, Nik (2003): «Hope against hype: Accountability in biopasts, presents, and futures», *Science Studies*, vol. 16, núm. 2, pp. 3-21.
- BUELL, Frederick (2003): *From Apocalypse to Way of Life: Environmental Crisis in the American Century*, Londres y Nueva York: Routledge.
- CAMARERO, Jesús (2021): «Distópolis: Ecosemiótica de la Ciudad Distópica», en José Ignacio Lorente y Rosa de Diego (eds.): *Naturalezas en fuga: Ecocrítica(s) de la ciudad en transformación*, Barcelona: Anthropos Editorial, pp. 109-142.
- CAMARERO, Jesús (2022): «De La Eco-poética A La Eco-Ficción», en Rosa de Diego Martínez y Dolores Thion Soriano-Mollá (eds.): *Naturalezas en fuga II: Eco-poética del paisaje urbano*, México: Siglo XXI.
- CLARK, Timothy (2015): *Ecocriticism on the Edge, The Anthropocene as a Threshold Concept*, Londres: Bloomsbury.
- DE DIEGO, Rosa (2022): «Las brechas de la ciudad en la ciencia ficción», en Rosa de Diego Martínez y Dolores Thion Soriano-Mollá (eds.): *Naturalezas en fuga II: Eco-poética del paisaje urbano*, México: Siglo XXI, pp. 141-164.
- FARGIONE, Daniela (2018): «Cambiamenti climatici, donne e media: una lettura ecofeminista di *La Collina delle Farfalle* di Barbara Kingsolver», *CIRSD. Un progetto che continua. Riflessioni e prospettive dopo 25 anni di studi di genere*, Turin: Università di Torino, pp. 21-35.
- GAARD, Greta (2016): «From ‘cli-fi’ to critical ecofeminism. Narratives of climate change and climate justice», en Phillips Mary y Rumens Nick (eds.): *Contemporary Perspectives on Ecofeminism*, Londres y Nueva York: Routledge, pp. 169-192.

- GARCÍA PONCE, David (2021): «La Ficción Climática en la nueva narrativa hispánica», *Pangeas. Revista Interdisciplinar de Ecocrítica*, vol. 3, disponible en línea en <<https://doi.org/10.14198/PANGEAS.19181>>.
- GASSO VILLAR, Elena; Mondino, Gabriela (2008): «Las visiones apocalípticas de la naturaleza. Un estudio comparado de *Vendrán lluvias suaves* de Ray Bradbury y *Madre hay una sola* de Bersuit Vergarabat», en María Cristina Dalmagro y Aldo Parfeniuk (eds.): *I Jornadas internacionales de ecología y lenguajes: ponencias*.
- GHOSH, Amitav (2016): *The Great Derangement: Climate Change and the Unthinkable*, Chicago: University of Chicago Press.
- GLASS, Rodge (2013): «Global Warning: The Rise of 'Cli-Fi'», *The Guardian* (mayo), disponible en línea en <<https://www.theguardian.com/books/2013/may/31/global-warning-rise-Cli-Fi/>>.
- HAMBRICK, Keira (2012): «Destroying imagination to save reality: Environmental apocalypse in science fiction», en Chris Baratta (ed.): *Environmentalism in the realm of science fiction and fantasy literature*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars, pp. 129-142.
- HEISE, Ursula K. (2008): *Sense of Place and Sense of Planet: The Environmental Imagination of the Global*, Oxford: Oxford University Press.
- JOHNS-PUTRA, Adeline (2019): *Climate Change and The Contemporary Novel*, Cambridge: Cambridge University Press.
- MAYER, Sylvia (2014): «Explorations of the Controversially Real: Risk, the Climate Change Novel, and the Narrative of Anticipation», en Sylvia Mayer y Alexa Weik von Mossner (eds.): *The Anticipation of Catastrophe: Environmental Risk in North American Literature and Culture*, Heidelberg: Universitätsverlag, pp. 21-37.
- MEHNERT, Antonia (2016): *Climate Change Fictions. Representations of Global Warming in American Literature*, Londres: Palgrave Macmillan.
- MORENO SERRANO, Fernando Ángel (2007): «Notas para una historia de la ciencia ficción en España», *Dicenda. Cuadernos de Filología Hispánica*, núm. 25, pp. 125-138.
- MORTON, Timothy (2013): *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*, Minnesota: University of Minnesota Press.
- OLABE, Antxon (2021): «Una causa de alcance universal», *El País* (abril), disponible en línea en <<https://elpais.com/opinion/2021-04-07/una-causa-de-alcance-universal.html>>.
- PRÁDANOS, Luis I. (2012): «Decrecimiento o barbarie: ecocrítica y capitalismo global en la novela futurista española reciente», *Ecozon@*, vol. 3, núm. 2, pp. 74-92.
- SANZ ALONSO, Irene (2010): «Ciencia ficción y ecocrítica», en Carmen Flys Junquera y Juan Ignacio Oliva Cruz (eds.): *Nerter*, Santa Cruz de Tenerife, pp. 72-76.
- SPARKS, Cat (2017): «Science fiction and climate fiction: contemporary literatures of purpose», en Janeen Webb (ed.): *Ecopunk! Speculative Tales of Radical Futures*, Greenwood: Ticonderoga Publications.

- THOMAS, Paul L. (2013): *Science fiction and speculative fiction: Challenging genres*, Berlín: Springer Science & Business Media.
- THORPE, David (2022): «Interview: Dan Bloom on Cli Fi and Imagining the Cities of the Future», *Smart Cities Dive*, septiembre, disponible en línea en <<https://www.smartcitiesdive.com/ex/sustainablecitiescollective/interview-dan-bloom-clifi-and-imagining-cities-future/1037731/>>.
- TREXLER, Adam (2015): *Anthropocene Fictions: The Novel in a Time of Climate Change*, Virginia: University of Virginia Press.
- WEBB, Janeen (2017): *Ecopunk! Speculative Tales of Radical Futures*, Greenwood: Ticonderoga Publications.

Puentes entre mundos: Nuevas representaciones de la fantasía es una monografía colectiva acerca de un género que, desde sus orígenes clásicos, y a través de su reinención en el Romanticismo y su canonización en el siglo xx, se ha convertido en uno de los fenómenos culturales más vivos y dinámicos del xxi: la narrativa fantástica. Los autores son una docena de investigadores universitarios del ámbito de los estudios literarios y culturales. El libro está estructurado en un amplio capítulo introductorio y una serie de estudios de caso que profundizan, desde diversas perspectivas teóricas, en aspectos y ejemplos concretos de la fantasía contemporánea. Esta se aborda tanto en su forma estrictamente literaria —sin olvidar sus antecedentes mitológicos— como en otros medios de expresión —cómic, cine, teleseries o videojuegos—. Este enfoque poliédrico permite establecer una visión, si no exhaustiva, sí bastante ajustada del estado actual de un género multiforme cuyos límites no cesan de ensancharse. La amplia curiosidad que la fantasía contemporánea suscita hace que el libro, aun cumpliendo los estándares de rigor de una publicación académica, pueda aportar nuevos puntos de vista a cualquier interesado en la materia.