

EL MITO EN LA FANTASÍA ÉPICA DE JAVIER NEGRETE
UN ANÁLISIS NARRATIVO DE LAS SEÑALES GENÉRICAS

ANTONIO CASTRO BALBUENA



CÁCERES, 2023

Esta obra ha sido objeto de una doble evaluación, una interna llevada a cabo por el Consejo Asesor del Servicio de Publicaciones de la Universidad de Extremadura, y otra externa, efectuada por evaluadores independientes de reconocido prestigio en el campo temático de la misma.

© Antonio Castro Balbuena
© Universidad de Extremadura
© de la portada: Imagen diseñada por Freepik



Edita:
Universidad de Extremadura. Servicio de Publicaciones
Plaza de Caldereros, 2. 10003 Cáceres (España)
Tel. 927 257 041 - Fax 927 257 046
publicac@unex.es
<http://publicauex.unex.es/>

ISBN: 978-84-9127-186-4
Depósito Legal: CC-000135-2023
Impreso en España - *Printed in Spain*

Maquetación e impresión: Imprenta Tomás Rodríguez (Cáceres)

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra puede ser realizada con la autorización de los titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirígase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos), www.cedro.org si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

*A mi madre,
por su apoyo incondicional.*

ÍNDICE

PREFACIO	13
MITO Y FANTASÍA ÉPICA	17
DE MITOS Y DIOSES	19
1. <i>¿Por qué el mito?</i>	19
2. <i>Sobre la divinidad del mito</i>	19
2.1. El mito o la búsqueda de respuestas	19
2.2. La evolución de las teogonías ficcionales	25
3. <i>Hacia una mitología contemporánea</i>	30
LA FANTASÍA ÉPICA COMO GÉNERO MULTIMODAL	31
1. <i>Del mito a la fantasía épica</i>	31
2. <i>«Fantasía épica»: un género sin límites</i>	31
LA FANTASÍA ÉPICA ESPAÑOLA. JAVIER NEGRETE	41
HACIA TRAMÓREA	43
1. <i>Hobbits, tronos de hierro y vikingos... ¿en España?</i>	43
2. <i>Recepción, teorización y publicación de la narrativa fantástica en España</i>	43
2.1. Sobre el negocio del libro y la lectura en nuestro país	43
2.2. Recepción y teorización. Hacia la normalización de lo fantástico en nuestro país	45
2.3. La publicación de fantasía en España	50
3. <i>La fantasía épica en España</i>	55
3.1. Pasado reciente del género en nuestro país. Ana María Matute y Olvidado rey Gudú	55
3.2. La fantasía épica en España. Nuestros días	59
4. <i>Javier Negrete, padre de Tramórea</i>	62

TRAMÓREA Y LAS SEÑALES GENÉRICAS DE LA FANTASÍA ÉPICA	67
LOS PERSONAJES DE TRAMÓREA	69
1. <i>Unos cimientos necesarios</i>	69
2. <i>La construcción del personaje en la fantasía épica</i>	69
2.1. Contexto e identidad. El antisujeto	69
2.1.1. El contexto del personaje	69
2.1.2. La identidad del personaje	72
2.2. El héroe crepuscular	74
3. <i>Los personajes de Tramórea</i>	82
3.1. Kratos May y Derguín Gorión. Dos héroes para la misma historia	82
3.1.1. El héroe crepuscular Kratos May	87
3.1.2. El héroe crepuscular Derguín Gorión	92
3.2. El antisujeto en Tramórea. Los binomios Derguín-Togul Barok y Linar-Ulma Tor	100
3.2.1. Los antisujetos Derguín Gorión y Togul Barok	101
3.2.2. Los antisujetos Linar y Ulma Tor	108
3.3. Los personajes femeninos de Tramórea	114
3.3.1. Tylse y las Atagairas	114
3.3.2. Ariel, la rebelde	116
3.3.3. La resignación no resignada de Aidé	117
3.3.4. El despecho de Tríane	120
3.3.5. Otros personajes femeninos de Tramórea	122
3.4. Otras particularidades en los personajes de Tramórea	124
3.4.1. La doble identidad. Narsel y el Gran Barantán	124
3.4.2. Los falsos adyuvantes Urusamsha y Mikhon Tiq	125
3.4.3. Conversión de personajes míticos a personajes literales	129
EL ESPACIO NARRATIVO DE TRAMÓREA	133
1. <i>Un andamiaje para el espacio narrativo de la fantasía épica</i>	133
2. <i>Sobre mundos y ciudades inventadas en la fantasía épica</i>	133

2.1. El mundo ficcional desde una perspectiva cognitivista	133
2.2. Los estratos del mundo ficcional	138
2.2.1. Estrato topográfico	140
2.2.2. Estrato cronotópico	143
2.2.3. Estrato textual	146
3. <i>El espacio narrativo de Tramórea</i>	148
3.1. Tramórea: mundo inventado, vida simulada	148
3.1.1. Análisis cuantitativo del espacio	148
3.1.2. Análisis cualitativo del espacio narrativo. Mapas cognitivos	149
3.2. Visión estratificada de Tramórea	161
3.2.1. La recreación del espacio extradimensional. La llanura de ensueño o materia oscura	161
3.2.2. El espacio de naturaleza doble. El Bardaliut, hogar de los dioses y nave espacial	166
LA CONSTRUCCIÓN DEL MUNDO: TRAMÓREA	173
1. <i>Un mundo ficcional: pluma en lugar de cincel</i>	173
2. <i>Hacia la construcción de mundos en fantasía épica</i>	173
2.1. Sobre verosimilitud, efecto de lo real y lenguas ficticiales	173
2.2. Algunos apuntes sobre el mito nuclear	180
3. <i>Los pilares y muros de Tramórea</i>	181
3.1. Sobre la implicación de lo fantástico en Tramórea	181
3.2. Mitos, geografía e historia de Tramórea	189
3.2.1. Definición de un mundo: geografía y astronomía	189
3.2.2. Habitantes de Tramórea: sociedad, cultura y sexualidad	193
3.2.3. El Mito de las Edades, mito nuclear de Tramórea	200
CONCLUSIONES	209

BIBLIOGRAFÍA	217
ANEXOS	233
ANEXO I. DESCUBRIENDO TRAMÓREA	233
ANEXO II. MAPEANDO TRAMÓREA	245

PREFACIO

Con este libro revisito Tramórea para corregir, reevaluar y ampliar los argumentos y análisis con que compuse mi tesis doctoral. Si bien hay importantes diferencias entre el presente texto y aquel, la esencia de ambos es muy similar: descubrir la influencia que el mito tiene en el género de la fantasía épica y, en especial, en la saga de Tramórea, de Javier Negrete. A ello he dedicado las siguientes páginas en un viaje del que he disfrutado tanto como del anterior.

Además de mis propios avances en busca de una teoría literaria de la fantasía épica contemporánea, he tenido muy en cuenta los consejos de los miembros del tribunal ante el que defendí hace algo más de dos años la mencionada tesis de doctorado, y por ello deseo aprovechar la ocasión para nombrarlos y agradecerles la contribución que hicieron entonces: a María Isabel Navas Ocaña, por sus apuntes sobre estudios de género; a Javier Rodríguez Pequeño, por sus indicaciones sobre el estudio de la narrativa de mundos imaginarios en España; y a Rosa Montes Doncel, por su valoración de los esquemas actanciales, y cuya concienzuda revisión me recordó que ni el más corregido de los documentos está libre de albergar fallos de redacción. De manera especial, quiero dar las gracias también a José R. Valles Calatrava, mi director de tesis, quien me guio antes, durante y después de doctorarme, y con cuyos sabios consejos tengo la fortuna de contar aún hoy.

Por último, debo agradecer la confianza depositada en el manuscrito y el apoyo de la Universidad de Extremadura y su servicio de publicaciones, así como al grupo de investigación Teoría de la Literatura y Literatura Comparada (HUM444), de la Universidad de Almería, por su cofinanciación del presente proyecto.

Aunque los cambios entre aquel documento y este son cuantiosos, intentaré enumerarlos a continuación. Para ello, seguiré la estructura de que he dotado a este libro. El primer bloque, *Mito y fantasía épica*, está dedicado a los fundamentos teóricos esenciales. Primero, mis ideas sobre qué entiendo por *mito* al referirme a su influencia en la fantasía

épica de Negrete, de lo que ya hablé en mi tesis, pero que aquí presento de un modo más conciso y claro para entender el resultado del análisis posterior. Segundo, una definición de fantasía épica, porque pienso que no puede hablarse de este género sin una mera noción del origen de las historias que lo conforman, su tratamiento en la academia y sus posibilidades en la actualidad. Esta definición es distinta de la que usé entonces; si bien me he aproximado desde la variedad terminológica, mis planteamientos se basan en la multimodalidad y, sobre todo, en la importancia de las señales genéricas. Este último concepto es fundamental para la presente monografía, pues son ese trío de señales genéricas las que analizo en la obra de Negrete.

El segundo bloque (*La fantasía épica española. Javier Negrete*) tiene por objetivo contextualizar la obra analizada y a su autor. He actualizado cuantos datos se incluyeron en el documento original, se ha planteado una redacción alternativa y, sobre todo, se ha profundizado en la figura de Javier Negrete. En este sentido, he elaborado una biografía literaria y comentada de su trayectoria narrativa y sus obras más destacadas, con especial atención a aquellos rasgos que pudieran compartir sus relatos, novelas históricas y ensayos con la saga narrativa de Tramórea.

El tercer bloque y corazón de este libro, *Tramórea y las señales genéricas de la fantasía épica*, contiene el análisis de la saga de Negrete. Lo he dividido en tres capítulos, uno para cada señal genérica: personajes, espacio narrativo y construcción del mundo. Cada uno se divide a su vez en dos partes: la primera está compuesta con los principios teóricos que regirán la segunda parte, de análisis literario. Debo decir que los cambios aquí han sido aún más numerosos, por lo que solo mencionaré algunos. El primero y más notable quizá sea la completa revisión de la caracterización de los personajes en fantasía épica, cuyo sistema de actantes se ha ampliado mediante el *habitus*, que tan útil se ha mostrado después. A ello se suma un planteamiento del todo distinto sobre los héroes: primero, por su concepción crepuscular, que permite una gradación moral dentro del heroísmo; y segundo, por la profundización en los personajes femeninos, asunto en el que reconozco que flaqueaba la primera versión. Se han revisado y actualizado también los argumentos sobre

el espacio narrativo, especialmente los referentes a la extradimensionalidad de algunos espacios de Tramórea. En cuanto a la construcción del mundo, su actualización obedece a una mayor concreción sobre los lenguajes ficcionales y la relevancia que la eufonía tiene en ellos.

Como consecuencia de todas estas variaciones, el análisis de Tramórea ha crecido y, desde mi punto de vista, es ahora más sólido de cuanto lo fue antes. Aun así, todos los errores que haya podido cometer en este proceso son responsabilidad solo mía, no de los autores, académicos o teóricos cuya valiosísima obra me ha servido para confeccionar esta monografía y, en definitiva, para aprender.

Si esta será o no mi última visita a Tramórea lo decidirá el tiempo.

Almería, a 19 de febrero de 2023.

MITO Y FANTASÍA ÉPICA

1. DE MITOS Y DIOSSES

1. ¿Por qué el mito?

En esta aproximación a la *Tramórea* de Negrete y a la fantasía épica que impregna sus páginas, resulta obligatorio visitar el mito. Quien conozca la obra del autor madrileño sabrá el motivo y no necesitará más justificación que la sensación provocada tras visitar el mundo ficcional de Negrete. Sin embargo, debo aclarar que hablar de fantasía épica es hablar del mito (y viceversa). Mito es parte de la narrativa natural, y por tanto origen de toda la literatura; más aún de la fantasía épica, a la que tanto aporta. En este capítulo expondré algunos de los parámetros míticos que, a mi juicio, impregnan la fantasía épica actual.

2. Sobre la divinidad del mito

2.1. *El mito o la búsqueda de respuestas*

Ante el hosco absolutismo del entorno natural, el ser humano se empeña en encontrar un lenguaje que justifique su existencia. Ante la apabullante presencia de un universo ajeno, indiferente e insondable, la imaginación y el anhelo de hallar sentido configuran relatos fascinantes, que apagan la inquietud y la angustia ante el silencio inmenso, el vacío misterioso y amenazador (García Gual, *Historia mínima* 27).

Antaño, la respuesta que nuestros antepasados tenían a las preguntas como la oscuridad de la noche, el origen del sol o la naturaleza de la luna eran los mitos, relatos que alguna vez tuvieron significado religioso y que se centraron en las hazañas de dioses y héroes (Leeming 1). Fueron muchos los aspectos que trataron de dilucidarse mediante estos relatos, desde la justificación de fenómenos atmosféricos o climatológicos hasta una explicación más literaria —y atractiva, si se me permite— de determinados lugares históricos, como Delfos, Jerusalén o la cueva de Mahoma. Los elementos que destacan en estos mitos son entonces claros: el mundo que debe definirse y los individuos que dan forma a

esa definición, la mitología. Este colectivo no actúa como uno solo, sino que se divide en sociedades y grupos más pequeños que forman sus aportaciones a partir de su propia visión, coincidente o no con la de los demás. La mitología se convierte así en una fuente de información, aunque su veracidad pueda no ser homologable a los estándares científicos y de raciocinio que tenemos hoy.

We have come to think of myths as conveyors of information rather than odd examples of pagan superstition, and we have learned that the mythic tales of particular cultures are masks for a larger, less tangible mythic substructure that we all share (Leeming 2).

Sin perjuicio de lo expuesto, debe recordarse que lo mítico y lo científico no son contrarios entre sí; no debe pensarse en el primero como el opuesto del segundo o en su «versión romantizada». Más bien el *mythos* y el *logos* llegan al mismo punto por caminos distintos (García Gual, *Historia mínima* 30). Cuanto los diferencia a ambos es el punto de vista, la capacidad de elección: la razón se basa en encontrar motivos que no pueden controlarse por el humano, mientras que, si se sigue el camino del mito, tendrá el poder de definir la naturaleza que lo rodea. A este poder de control se refirió Hans Blumentberg —uno de los mitólogos más relevantes— como *miedo primigenio*, el cual planteó a nuestros antepasados la urgente necesidad de encontrar respuestas que aliviasen su angustia al encontrarse rodeados por fenómenos que desconocían. Blumentberg planteó que, para estos homínidos asustados, la mejor opción era encontrar términos plausibles según sus conocimientos, una explicación que resultase menos terrorífica que la verdad que los rodeaba.

Lo que se ha hecho identificable mediante nombres es liberado de su carácter inhóspito y extraño a través de la metáfora, revelándose, mediante la narración de historias, el significado que encierra. El pánico y la paralización . . . quedan disueltos en la apariencia de unas magnitudes de trato calculables y unas formas de trato reguladas (Blumentberg 14).

Pero la necesidad acuciante de respuestas no volvió la tarea más sencilla. Los primeros homínidos podían imaginar una explicación para el fuego que los calentaba por las noches tras la caza, una historia para la luna que se movía en el cielo sobre sus cabezas, una leyenda sobre la criatura feroz —¿un jabalí, tal vez?— cuyos bramidos reverberaban en el bosque. Pero ¿qué hay del cazador que se fue a dormir por la noche y jamás despertó al día siguiente? ¿Cómo justificar que su cuerpo permaneciese inmóvil, sin hablar, sin abrir los ojos, sin respirar? La muerte, entonces, despertaba más preguntas. La más evidente: ¿Por qué los hombres y las mujeres caminan, hablan y respiran, si dejarán de hacerlo en algún momento?

La respuesta a la que dieron forma fue una más elevada: un ser que no tuviera que lidiar con esos males. Es decir, lo que hoy conocemos como dios o diosa, cuyo destino era el de llenar el mundo de vida (Leeming 87). Pero, como prosigue Leeming, no todos estos dioses eran iguales, sino que en realidad representaban la sociedad de quienes los crearon: Zeus como patriarca, Hera como madre y esposa; Hefesto, el herrero; Mercurio, el mensajero; Marte, el guerrero... Sus relaciones sociales u ocupaciones no eran más que un reflejo de aquellas que condicionaban la vida de los mortales, y sus jerarquías, un espejo de las de sus fieles creyentes.

De nuevo, la creación mítica y teogónica no resulta de una reflexión premeditada, sino que supone una representación involuntaria que desde el campo de la psicología se ha llamado *arquetipo*, un material inconsciente que se vuelve consciente al ser percibido y que está condicionado por la sociedad que lo alumbra (Jung 5). Como señala Leeming:

When we give form to divinity, we derive that form from our own experience. We make our gods in our own image because our own image marks the physical limits of our being. We cannot know the gods; we can know only our experience of them (117).

La mitología funciona como una ventana al pasado en la que hoy podemos mirar a nuestros antepasados, descubrir rasgos de su pen-

samiento, de cómo construían las sociedades que conformaban y de cómo se relacionaban entre sí. Es, en definitiva, un método para conocer el pensamiento y el modo de vivir de quienes habitaron el mundo en el que hoy habitamos.

Desde esta perspectiva, el mito se presenta como otra forma de acceder al pensamiento y la vida de quienes nos antecedieron en el mundo. Es un contenedor de información, una herramienta descriptiva empleada también por aquellos que crean mundos ficcionales, como Javier Negrete. El autor literario actúa entonces como los primeros homínidos; ante la ausencia de luz en su mundo ficcional, enciende la llama del mito para arrojar respuestas que, después, habrá de interpretar el lector. Es este lector, en pleno ejercicio de sus facultades, quien imaginará y compondrá las explicaciones ofrecidas, no siempre completas. Estas interpretaciones no serán diferentes solo en cuestión del individuo que las realice, sino también del momento y lugar en que lo haga.

. . . each time we read the book we fill in the gaps differently, creating a new experience of the world even though the book itself has not changed, but rather because the reader has changed since his or her last reading (Wolf 55).

Las posibilidades del mito son múltiples, en tanto que la información que aporta es variada: social, política, histórica, literaria... Su objetivo es informar (y formar) al lector sobre el mundo ficcional en que se adentra. Tampoco se trata de constructos estancos, sino que se comunican y enlazan entre sí, motivo por el que hablamos de mitología. Una mitología que el autor y creador de mundos destina a contextualizar su mundo literario. El mito actúa entonces como una luz en el interior de una cueva o una estancia cerrada, con la cualidad de que, a la hora de presentar la información al lector, importa tanto la luz que se arroja como las sombras que, pese a esta, permanecen en la cueva. El mito literario se centra en un aspecto del objeto al que refiere; la historia y profecía sobre la Espada de Fuego se centra en su trasfondo histórico, en sus posibilidades, y no en cómo de afilado es su filo y cuán sólida

es su empuñadura. Se trata de un juego de sombras y luces en el que el lector sigue las instrucciones y la perspectiva del creador que les ha dado forma.

Pero el mito no siempre es el mismo. Según el objetivo que se imbrique en él, su naturaleza será diferente. Así, es posible hablar de *mitos creadores* cuando se refieren al origen de todo.

Cosmogonies include the creation of the world, the creation of humankind, and the fall of humankind from a state of perfection, or the struggle in heaven between various groups of immortals . . . The creation myth, then, establishes our reason for being, the source of our significance (Leeming 15).

A partir de este fragmento, puede pensarse que una civilización no puede adquirir forma sin un mito de la creación detrás. Esta cosmogonía afecta a la sociedad según distintos procesos: mediante la influencia de estos mismos mitos (la dispersión del mito por vía oral puede producir que se asienten determinados principios morales), por la influencia de los propios «usuarios del mito» (el comportamiento y el modo de actuar de las personas condicionan el tipo de historias que son capaces de crear) o por ambos fenómenos. Al fin y al cabo, el proceso de comunicación entre mito y humano es recíproco y se alimenta de un lado a otro.

Similarly, a “primitive” could say: I am what I am today because a series of events occurred before I existed. But he would at once have to add: events that took place in mythical times and therefore make up a sacred history because the actors in the drama are not men but Supernatural Beings (Eliade 13).

A través del conocimiento del mito, nuestros antepasados buscaban acercarse a los dioses con el deseo de ser como ellos, de perpetrar las hazañas que volvieron heroico al héroe, de dominar el mundo con el mismo puño divino de los dioses. Es de esta manera cómo se origina-

ron —entre otros motivos— las religiones, en tanto que comunidades dedicadas a la adoración de seres superiores. Cada religión —como cada civilización o cultura— selecciona distintos elementos esenciales y, aunque la variedad de motivos, temas, personajes, dioses y criaturas es amplísima entre una religión y otra, coinciden en determinados puntos concretos, «como la referencia a ese tiempo primordial, sagrado y distinto del nuestro, en el que actuaban los grandes dioses y monstruos primigenios» (García Gual, *Historia mínima* 39).

Apareció entonces otra forma de transmitir el mito: a través de canales secretos amparados por órdenes místicas o religiosas, las cuales protegían estas historias con la creencia de que transmitían un poder mágico y religioso. Este poder, según Mircea Eliade (15), suponía conocer el origen de un objeto, un animal o una planta, lo cual proporcionaba poder sobre ellos para controlarlos o multiplicarlos. Por fortuna para quienes hoy sentimos predilección por estas historias, el mito vivía también fuera de este hermetismo, de tal modo que logró instalarse en la memoria colectiva e incluso insertarse en la literatura clásica. En este sentido, como nos recuerda Carlos García Gual (*Historia*, 39-40), el mito es el origen de cuanto se escribiría después; aportó la esencia, una trama narrativa inspirada por algún dios. Una esencia que se transmitiría de generación en generación hasta llegar a nosotros. Más en concreto —y por cuanto nuestra cultura debe a la civilización griega y romana—, conocemos los mitos de nuestro pasado gracias a los versos de poetas como Hesíodo y Homero, quienes vivieron en las postrimerías del siglo VIII a. C. Ambos literatos

fueron quienes ordenaron el conglomerado mítico, al dejar fijados los usuales epítetos (*eponymíai*), los honores y prerrogativas (*timai*) y las habilidades y las competencias (*téchmai*) de cada divinidad, así como también las figuras características (*eídeai*) de cada dios . . . Los aedos fundaron así una doctrina general acerca de los dioses —que Heródoto llama *theogonía*— con prestigio canónico (García Gual, *Historia* 46).

Tras una separación de la mitología respecto de la religión¹, puede hablarse de una mitología ficcional, de una teogonía desvinculada de una civilización real, aunque con características similares a cuanto se ha expuesto hasta aquí. Comienza el tiempo de las teogonías ficcionales con fines puramente estéticos.

2.2. *La evolución de las teogonías ficcionales*

El diccionario de la Real Academia Española define *teogonía* como «generación de los dioses del paganismo», si bien este término se ha empleado para aquellas generaciones de dioses creadas *ex profeso*, es decir, lo que puede denominarse como *mitología literaria fabricada*. La teodicea más relevante y conocida en fantasía épica quizá sea la elaborada por J. R. R. Tolkien para su Tierra Media, si bien su antecedente más claro —y también conocido por el público en general— es la mitología compuesta por el rey Arturo y sus caballeros.

Está claro que un ejemplo indiscutible es el mundo artúrico de las novelas caballerescas (que concluye en el *Ciclo del Grial*, con sus ampliaciones). Pero en todo caso esa mitología caballeresca medieval, de los siglos XII al XV, fue obra de diversos autores, mientras que la de *El Señor de los Anillos* es la primorosa construcción de un medievalista erudito y fantasioso, el profesor Tolkien (García Gual, *Historia* 232).

El parentesco entre ambas mitologías es aún más distante, no solo por las diferencias en su autoría, sino también por cuestiones referentes a los elementos reales y fantásticos. El mito de Arturo tiene, según algunos autores, una base real o histórica²; así, la mitología que sirve de

¹ La separación del mito y de la religión sucedió a partir del s. IV, con la instauración del cristianismo como religión oficial por el emperador romano Constantino y la prohibición mediante decreto de cuantos ritos paganos hubiera hasta entonces (con la permanencia, evidentemente, de la mitología impuesta por la religión cristiana) (*cf.* García Gual, *Historia* 193 y siguientes).

² «Lo poco que sabemos de forma fidedigna es que sobre el siglo V o VI d.C., existió un carismático caudillo anglorromano llamado Owain Dantgwyn, cuyo sobrenombre Art (Oso) fue el que finalmente le proyectaría de manera universal hasta nuestros días» (Hibbert 12).

contexto en las aventuras del rey Arturo y sus caballeros es la mitología celta³, también asentada en la realidad y no creada *ad hoc* para la obra literaria. En cambio, el propio Tolkien se apartaba del mito artúrico en una de sus cartas por dos razones: una, porque la presencia de lo feérico en él no era más que algo fantástico y mínimo, y otra, porque en el ciclo del rey Arturo el cristianismo gozaba de gran protagonismo (Tolkien, *Letters* 144-145). Pese a la declaración del creador de la Tierra Media, hay quienes creen que entre la Tierra Media y Camelot existen más semejanzas de las que Tolkien quiso reconocer.

A comparison of the two bodies of legend—the rejected “Arthurian world” and Tolkien’s own *Silmarillion*— shows similarities closer than mere coincidence, and suggests the Tolkien who wrote the letter was no more immune than the rest of his generation to the anxiety of influence (Flieger 48).

Sea como fuere, la versión de *El Silmarillion* (1977) que conocemos —donde Tolkien sentó las bases de su teodicea y esbozó la cosmogonía de su mundo literario— se debe a la edición póstuma por parte de su hijo y heredero literario, Christopher Tolkien, quien junto a Guy Gavriel Kay dio forma a cuantos relatos elaboró su padre (Kane 19). Estas historias no ofrecían una visión completa del mundo ficcional, lo cual no es un accidente, sino que Tolkien tuvo sus motivos literarios para confeccionar sus mitos de esta forma.

... if this makes one thing clear it is that the literary quality Tolkien valued above all was the ‘impression of depth... effect of antiquity... illusion of historical truth and perspective’ which he found in *Beowulf*, in the Aeneid . . . In all these works there was a sense that the author

³ «Muchos contribuyeron a la difusión de las leyendas de Arturo y con muchas hebras se tejió la trama de su historia novelesca. Los *conteors* bretones difundieron y tradujeron los episodios fantásticos, los «cuentos de aventuras» en los que se expresaba la fantasía y la degradada mitología céltica, una literatura épica oral de extrañas y antiguas raíces» (García Gual 17).

knew more than he was telling, that behind his immediate story there was a coherent, consistent, deeply fascinating world about which he had no time (then) to speak. Of course this sense, as Tolkien kept repeating, was largely an illusion, even a provocation to which a wise man should not respond (Shippey 259).

La teogonía de Tolkien no podía tener una estructura completa que explicara cuantas referencias hubiera en cualquier obra que transcurriese en la Tierra Media. De lo contrario, se rompería ese «encantamiento» del que Tolkien hablaba. No habría sensación de profundidad porque, en su intento de profundizar, acabaría ofreciendo una versión total y no expansible del mundo literario; una visión racionalizada, estudiada, sin margen para acoger al lector. Tolkien no podía acabar con las sombras de su obra mediante la creación indiscriminada de luz, puesto que entonces el fenómeno no funcionaría de la misma manera.

Tolkien no ha sido el único creador de teodiceas literarias. Entre sus precedentes más cercanos se encuentra Edward John Moreton Drax Plunkett, más conocido como lord Dunsany (1878-1957). Se trata del primer escritor de fantasía épica del siglo XX⁴, y aunque no es muy conocido en la actualidad, su relación con los pesos pesados del género fantástico y de terror como J. R. R. Tolkien y H. P. Lovecraft justifica un repentino interés por él. El propio Lovecraft se refería a la faceta artística de Dunsany de la siguiente manera:

Dunsany is not a national but a universal artist; and his paramount quality is not simply weirdness, but a certain godlike and impersonal vision of cosmic scope and perspective, which comprehends the insignificance, cloudiness, futility and tragic absurdity of all life and reality . . . He is the supreme poet of wonder, but of the intelligently assumed

⁴ Si bien uno de los antecedentes directos de lord Dunsany fue William Morris, no procede incluirlo en la relación principal puesto que tan solo las últimas obras del autor irlandés (conocidas como *prosas románticas*) transcurrían en un mundo totalmente ficticio (Hodgson 157, Ringel 149), y en ninguna de ellas se creaba una mitología dedicada (una teogonía) como sí ocurre en el caso de lord Dunsany.

wonder to which one turns after experiencing the fullest disillusion of realism (Lovecraft 43).

La mitología ficcional de Dunsany se desarrolla en su opera prima, *The Gods of Pegana* (1905), donde el interés fundamental del autor anglo-irlandés fue crear una teogonía no como resultado de su fervor religioso, sino como búsqueda del placer estético (Joshi 205). Pese al paso hacia delante, la creación de Dunsany aún no era del todo independiente —aunque ningún mundo ficcional creado por el ser humano lo sea—, ya que una línea temporal actúa como cordón umbilical entre Pegana y nuestro mundo: «Before there stood gods upon *Olympus*, or ever *Allah* was *Allah*, had wrought and rested MANA-YOOD-SUS-HAI» (Dunsany 6; el resaltado es mío). Dicha mención parece situar al mundo de Pegana en un momento anterior a la creación de los dioses de la Grecia clásica o del mundo islámico, si bien en la obra no se menciona de nuevo el mundo real.

El ascenso de lord Dunsany incrementó sus lectores, entre los que se encontraba un joven Howard Philips Lovecraft (1890-1937), cuya devoción por el aristócrata literato —cercana a la idolatría— se traduciría en una influencia clara en sus obras (Schweitzer 55). Lovecraft se rodeó de, si se me permite la expresión, una guardia pretoriana de escritores a los que se denominó Círculo Lovecraft, encargados de crear los mitos lovecraftianos. Entre sus hazañas está la de dar forma a un mundo ficcional en el que se diluyera la línea entre realidad y ficción mediante nuevas historias ligadas a nombres propios ligados al mundo del lector, todo ello con el objetivo de facilitar el pacto narrativo entre emisor y receptor (Vallejo Picado 152). Entre las creaciones lovecraftianas deben destacarse las deidades superiores (Cthulhu, Nyarlathotep o Yog-Sogoth), que vieron la luz incluso con Lovecraft fallecido.

De este breve repaso al tratamiento del mito y la creación de teogonías ficcionales se desprenden algunas conclusiones. La principal es la relevancia y fortalecimiento de la vía ficcional, esto es, una mitología nueva (aunque con influencia del mundo extratextual), sin ninguna vinculación literal con la realidad del lector. Aun así, cuando se parte desde

un punto común —las raíces compartidas que elabora la mitología— es difícil eliminar cualquier rastro o semejanza con la realidad que todos conocemos. Algunos casos (recientes) son peculiares en su semejanza con la realidad extratextual. El más evidente aquí, en España, es el de *Neimbaim* (2015), de Aranzazu Serrano, cuyo mundo ficticio utiliza la mitología nórdica en un escenario no extratextual, mitología que además se ve modificada con la inclusión de elementos nuevos. Así, participan en ella Wotan (Odín) o Thor y Freyja, entre otros, a los que se suman sistemas y esquemas originales como la sociedad *dasarín/verkuur*. No me cabe duda de que el lector estará pensando también en los integrantes del *Bardaliut* de Negrete, desde las semejanzas de Taniar, diosa de la guerra en Tramórea, con la Atenea griega; o el muy evidente parecido entre Tarimán y Hefesto, entre otros. A todo ello me referiré de modo más exhaustivo en los capítulos de análisis.

Todas estas teogonías a las que me he referido poseen características propias que las diferencian del resto, aunque comparten ciertos elementos principales. En primer lugar, todas ellas son mitologías creadas *ad hoc*, es decir, fueron creadas (de cero o no) con la idea de dar a luz —ficcionalmente— a un conjunto de dioses y entidades sobrenaturales que contextualizaran o condicionaran determinadas historias narrativas. No surgieron a partir de una necesidad social (aquel *miedo* ante la ausencia de respuestas), sino más bien para suplir una supuesta necesidad del lector (el miedo ante el desconocimiento de un mundo ficticio sin explorar) y del autor, su interés creador.

La duda del lector más crítico —legítima, por cierto— quizá sea preguntarse: ¿Para qué dar forma a un material auxiliar que no tiene por qué aparecer en la historia, más allá de uno o dos nombres? En primer lugar, diré que no se trata de «uno o dos nombres»; por lo general, estas teogonías —como aquellas cuya naturaleza imitan— consisten en largas relaciones de dioses y seres divinos, que por lo general poseen una intrahistoria propia. En segundo lugar, este «material auxiliar» tiene un objetivo evidente: el enriquecimiento del mundo ficticio que se construye en la obra de fantasía épica. ¿Cómo llega ese «material auxiliar» al interior de la obra? ¿Posee un encuadre especial? ¿De qué manera

afecta al resto de elementos narrativos de la novela? Trataré de plantear una respuesta a estas preguntas en los siguientes capítulos.

3. Hacia una mitología contemporánea

Cuando hoy observamos el cielo en mitad de la madrugada, no vemos a la titán Selene entre las estrellas; no corremos, así, el riesgo de enamorarnos de ella, amor que nos llevaría a rogar al dios Hipnos que nos librara del poder abrumador del sueño para contemplar a nuestra amada en su ciclo a través de la noche. Tampoco le rendimos culto a su descendiente, Ishtar, cuya madre, Ningal, era la diosa lunar de la mitología mesopotámica. Tampoco vemos en el creciente lunar a la romana Diana, a la precolombina Chía, a la griega Artemisa, al egipcio Jonsu o al japonés Tsukuyomi. Hoy al mirar el cielo vemos la Luna, el único satélite de nuestro planeta, la Tierra (¿o se llamaba Gea?), de la que dependen las mareas o los ritmos fisiológicos del sueño.

A lo largo de todos estos años hemos aprendido mucho como sociedad. Pero no hemos olvidado. Aún conservamos nuestros mitos, aquellos que contábamos junto al fuego cuando no sabíamos tanto... y creíamos más. Esos mitos no nos han abandonado, sino que han dado forma a nuevas formas narrativas. A nuevas historias, nuevos dioses, nuevos héroes y nuevas leyendas. Entre esas formas narrativas está la fantasía épica.