

# Narrativa de mundos épicos imaginarios: La epopeya antigua de los tiempos modernos

Roberto Cáceres Blanco\*  
*Universidad Autónoma de Madrid*

**Resumen:** El presente artículo expone el resultado de nuestro estudio sobre la poética que determina la narrativa de mundos épicos imaginarios. Género narrativo de enorme impacto social, surgido a principios del siglo XX, y cuya influencia en la cultura moderna y contemporánea excede el marco de la propia literatura.

**Palabras clave:** Literatura fantástica, épica, mundos imaginarios, literatura comparada.

**Abstract:** *This article presents the results of our study on the poetics that determine the narrative of epic imaginary worlds, a literary genre of enormous social impact. Emerged in the early Twentieth Century, its influence on modern and contemporary culture goes far beyond the scope of literature itself.*

**Key words:** *Literature of the fantastic, epic poetry, imaginary worlds, comparative literature.*

La narrativa de mundos épicos imaginarios es un género moderno tremendamente productivo. Surgido en la primera mitad del siglo XX, ha resistido el paso del tiempo manteniendo rasgos estéticos perfectamente reconocibles. Algunos de los títulos que

---

\* Roberto Cáceres Blanco es licenciado en Filología Hispánica y doctorado en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada por la Universidad Autónoma de Madrid.

incluye suponen los primeros pasos o incluso la iniciación en la lectura para varias generaciones de lectores, lo que convierte el género en un fenómeno paradigmático de la cultura moderna y contemporánea. Debido al enorme éxito de algunas de las obras (*El Señor de los Anillos*, *Conan el Bárbaro* o *Canción de hielo y fuego*) es, además, uno de los géneros más influyentes de nuestro tiempo, referente de otras manifestaciones artísticas como el cómic, la ilustración o el cine, y generador de nuevos espacios comunicativos como los juegos de rol.

A pesar de todo ello, se trata de un género poco considerado por la crítica, catalogado habitualmente como literatura juvenil o de entretenimiento. Apenas se le han dedicado estudios especializados y no se han realizado monografías del género. La mayoría de los autores, incluso aquellos que han cultivado el estudio de la literatura fantástica tienden a situarlo en la periferia de su objeto de estudio. Aunque existen algunos trabajos valiosos dedicados de forma específica a autores u obras enmarcadas incluidos en la narrativa de mundos épicos imaginarios –como la introducción de Paul Edmund Thomas a *La serpiente de Uróboros* (Thomas, 2006), los estudios preliminares de las obras de J.R.R. Tolkien editadas por su hijo Christopher (Tolkien, C., 1990 y 2002), o el estudio de Mónica Sanz Rodríguez (Sanz, 2013) que relaciona la obra de Tolkien con la poesía éddica–, como señalábamos anteriormente, no existen estudios académicos dedicados al género como tal y a las relaciones existentes entre las obras que lo componen y que establecen una poética bien definida que las diferencia de otras obras modernas catalogadas también, simplemente, como «literatura fantástica».

Rosemary Jackson, por referir uno de los ejemplos más destacados dentro del estudio de la literatura fantástica, presta atención a algunos de los rasgos estéticos esenciales de la narrativa de mundos imaginarios, como su tendencia a evadirse de la realidad y la recuperación de ideales arcaizantes de carácter nostálgico que vuelven los ojos a «una jerarquía social y moral perdida, que sus fantasías intentan recapturar y revivificar», pero deja fuera de su foco de observación la mayor parte de las obras centrales en la configuración del género por considerar que los elementos que dan

forma a sus «cuentos» son «alegorías morales y religiosas, parábolas y fábulas» que «se apartan de las implicaciones inquietantes que se suelen encontrar en el centro de lo puramente “fantástico”» (Jackson, 1981: 9).

El catálogo de la industria editorial tampoco suele disponer de una ubicación específica para nuestro género, y agrupa dichas obras en la sección de «Fantasía y Ciencia-Ficción». Sin embargo, pocos lectores tienen alguna dificultad para diferenciar genéricamente *Yo Robot* o *Blade Runner* de las *Crónicas de la Dragonlance* o *El temor de un hombre sabio*. El género «fantástico» y, concretamente, la narrativa de mundos épicos imaginarios, tienen desde su origen un público propio muy consciente (aunque esta conciencia esté fundada en la intuición y no en un análisis riguroso de rasgos estéticos o formales) de la pertenencia de dichas obras a una categoría bien definida.

Pero, ¿cuáles son los rasgos estéticos y estructurales que –más allá de las coincidencias temáticas– favorecen esa «intuición» de género por parte del público común? Y, ahondando más en el problema, ¿qué define verdaderamente la poética del género, caracterizándolo y diferenciando las obras que componen su canon de otras categorizadas también dentro de la literatura fantástica?

La respuesta a estas preguntas se reduce a dos rasgos esenciales, deducidos a partir de un exhaustivo estudio de literatura comparada efectuado tanto sobre las obras más determinantes de las diferentes etapas del género<sup>1</sup>, como de las obras arquetípicas de la tradición

---

<sup>1</sup> El presente estudio toma como punto de partida *La serpiente de Uróboros* de E.R. Eddison y el *Simarillion* de J.R.R. Tolkien, obras que, consideramos se establecen como el primer eslabón del nuevo género; aunque también hemos tenido en cuenta en nuestro análisis comparativo obras anteriores, que debemos considerar precedentes directos del género, como las de Lord Dunsany o William Morris. Después hemos prestado especial atención a *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, obra esta última que se convertirá en el modelo paradigmático del género y cuya influencia se mantiene vigente hasta nuestros días. Por otro lado, hemos realizado un estudio paralelo sobre la narrativa de mundos épicos imaginarios desarrollada en Norte América gracias a su difusión en las revistas «pulp», de esta vertiente debemos destacar los relatos de R.E. Howard protagonizados por Conan o la saga de M. Moorcock de *Ehric de Meliboné*. El mayor volumen de obras estudiadas pertenece a las décadas de los ochenta y noventa del siglo XX y su desarrollo y proliferación viene de la mano de un nuevo fenómeno lúdico-narrativo: los juegos de rol. De esta producción hemos prestado especial

épica<sup>2</sup>. Podemos afirmar, por un lado, que el género asume la poética de la tradición épica y entronca genéticamente con ella (aunque –por supuesto– es susceptible a filtraciones estéticas de otros géneros coetáneos como la novela o el relato fantástico moderno). Por otra parte, el género se caracteriza por la ubicación de la fábula en un mundo imaginario construido sobre la base de rasgos tópicos muy reconocibles como son su carácter arcaizante o la existencia de magia.

## NARRATIVA DE MUNDOS IMAGINARIOS

---

### CONTINUIDAD DE LA POÉTICA ÉPICA

+

### DESARROLLO DE LA ACCIÓN EN UN MUNDO IMAGINARIO

Además del estudio comparativo, se hace necesario, para establecer las líneas teóricas centrales sobre las que se sustenta esta afirmación, acudir a una amplia bibliografía relativa a las cuestiones de principal importancia: el concepto de fantasía en la literatura, y la poética épica en la tradición así como su situación respecto a la Teoría de los géneros literarios. En cuanto al primer punto, asumo, de forma general, el concepto de lo fantástico que se asienta en la Teoría de los mundos posibles de Tomás Albaladejo situando la fantasía en aquel modelo de mundo cuyos seres y acciones responden a reglas diferentes a las que rigen nuestro mundo sensible (Albaladejo, 1986); así como la posterior reformulación de

---

atención a *Las crónicas de la Dragonlance* de M. Weis y T. Hickman. Por último debemos destacar la obra que supone el principal pilar del género contemporáneo: *La canción de hielo y fuego* de G.R.R. Martin.

<sup>2</sup> Las principales obras de la tradición analizadas en nuestro estudio comparativo son el *Poema de Gilgamesh*, las epopeyas griegas atribuidas a Homero (*Iliada* y *Odisea*), la *Eneida* de Virgilio, las *Eddas* (tanto la llamada *Edda Mayor* que contiene los poemas antiguos como la *Edda Menor* o *Prosaica* de Snorri Sturluson), el *Poema de Beowulf*, la *Saga de los Volsungos*, el *Cantar de los Nibelungos*, el *Cantar de Roland*, y la *Sagas de Egil, Grentir y Njal*.

Javier Rodríguez Pequeño (quien añade un cuarto modelo de mundo: el de lo fantástico verosímil (Rodríguez Pequeño, 2008: 184 y 185). En cuanto al concepto de épica, en primer lugar es necesario atender a la configuración poética del héroe —que considero elemento central de la épica y rector de su poética—, para lo cual he tomado como base el análisis que Ernst Robert Curtius realiza del tema (Curtius, 1989: 242 y ss.). En segundo lugar, no podemos dejar de observar la definitiva importancia de la oralidad como vía expresiva fundacional de la épica y principal elemento modelador de su poética (Ong, 1982). También se hace necesario el estudio de los mitos que dieron origen a las primeras narraciones épicas o heroicas y configuraron su poética primaria (Graves, 1969 y 2008; Bernárdez, 2002; Jiménez Zamudio, 2015; y Durand, 2004). Por último debemos prestar atención a la caracterización que los diferentes teóricos han hecho del género épico a lo largo de la historia y su relación con otros géneros poéticos como la tragedia o la novela (Berrio, 1992; Martín Jiménez, 1993; Rodríguez Pequeño, 2008).

## 1. Mundos imaginarios

Si bien, la continuidad de la poética épica tradicional es el elemento estético rector y determina, en gran medida, la constitución del propio mundo imaginario; creo oportuno comenzar a afrontar el problema de la poética del género a partir de este segundo rasgo (más oportunamente: conjunto de rasgos determinantes). La invención del universo épico se presenta como el elemento característico primario, no sólo es el elemento más reconocible superficialmente, sino que representa el conjunto de rasgos estéticos que diferencian el género de los otros géneros épicos de la tradición. Tengamos en cuenta que aunque el propio Homero abrió el camino hacia la creación de espacios ficcionales imaginarios al inventar una geografía que se adaptase a las necesidades de las narraciones que pretendía transmitir, y algunos autores le consideran el abuelo, por ejemplo, del mito Hiperbóreo (Carter, 1934); no podemos afirmar que las aventuras de Odiseo o

Aquiles se desarrollen en un mundo estrictamente imaginario, o que la invención de dicho mundo fuese una de las prioridades poéticas de Homero.

El universo de las ficciones de J.R.R. Tolkien, E.R. Eddison o G.R.R. Martin, responde a unas características comunes claramente determinadas. Podemos ver las principales –así como los rasgos estéticos derivados de estas– en el siguiente esquema:

### Mundos imaginarios

---

<b>RECHAZO DEL MUNDO REAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Evasión</li> <li>-Crítica</li> </ul>
<b>CONSTRUCCIÓN DE UN MUNDO ANHELADO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Idealización</li> <li>-Imitación de universos épicos</li> <li>-Carácter arcaizante</li> <li>-Recuperación de valores profundos</li> </ul>
<b>COHERENCIA DE LA FICCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Desarrollo de las características del mundo</li> <li>-Imitación de modelos reales</li> </ul>

Se trata de universos poblados de héroes y criaturas mágicas en los que, a través de la poesía, se pretende recuperar los valores profundos del ser humano, no sólo los positivos, sino también, en algunos casos, los negativos. Esto lleva a sus creadores a la representación de mundos míticos, a la búsqueda de una Edad Dorada en la que la pureza del alma aún no ha sido absolutamente corrompida por el paradigma moderno; de un tiempo en el que la luz y la oscuridad ofrecen valores contrapuestos claramente definidos, una Edad de los Héroes en la que los monstruos son reales y temibles, pero en la que existen hombres capaces de derrotarlos. Mundos de carácter arcaizante que muestran una profunda nostalgia por un pasado que los autores tienden a idealizar, un pasado reconstruido a imagen de los universos épicos de la tradición.

Estos mundos épicos son la consecuencia natural de las circunstancias concretas que enmarcaron la gestación del género, y más concretamente son el fruto de la reacción de sus autores contra

la realidad de su tiempo. Las primeras ficciones sobre otros mundos o territorios imaginarios, tanto aquellas que consideramos como las primeras obras de la narrativa de mundos épicos imaginarios y que podemos denominar –sin temor a equivocarnos– épicas modernas (*La serpiente de Uróboros* de E.R Eddison y el *Silmarillion* de J.R.R. Tolkien), como otros relatos fantásticos no necesaria o estrictamente épicos pero que debemos considerar antecedentes directos de nuestro género (los relatos fantásticos de William Morris o del varón de Dunsany por ejemplo), surgieron como consecuencia directa del sentimiento de rechazo que el paradigma racionalista imperante a finales del siglo XIX producía en dichos autores. Por supuesto, la misma reacción antirracionalista puede atribuirse a la literatura fantástica en general, y así lo consideran la mayor parte de los autores especializados como Rossemary Jackson (1981) o Roger Callois:

Lo fantástico hace su aparición tras el triunfo de la concepción científica de un orden racional y necesario de los fenómenos, después del reconocimiento de un determinismo estricto en el encadenamiento de las causas y efectos. En una palabra, nace en el momento en que cada uno está persuadido de la imposibilidad de los milagros (Callois, 1970: 12).

Pero esta respuesta se manifiesta en la narrativa de mundos épicos imaginarios de forma muy particular a través de dos reacciones determinantes que dan forma a los susodichos rasgos característicos de los mundos imaginarios generados: el espíritu de evasión y el espíritu crítico (ambos imbuidos de un fuerte anhelo por un pasado idealizado). La evasión literaria de la realidad lleva a nuestros autores a la generación de un espacio nuevo con reglas y paradigmas diferentes. Construyen mundos anhelados que representan no sólo una huida espiritual de la asfixiante realidad, sino también un testimonio crítico de su rechazo.

La primera característica es comúnmente considerada por la crítica, la segunda, más velada en algunas obras, no ha sido tenida en cuenta en su justa medida. Jackson (1981: 9) llama la atención sobre esta cuestión y señala que todo texto, y por lo tanto también un texto

fantástico, a pesar de su naturaleza evasiva, se produce dentro de su contexto social y está determinado por este, lo cual hace imposible aceptar una lectura que lo ubique de lleno y de alguna manera «misteriosamente» fuera del tiempo. Por ello, advierte sobre la carencia de las consideraciones estructuralistas –que ejemplifica con Todorov (Todorov, 1984)– respecto a la literatura fantástica, al centrar su atención exclusivamente en los efectos del texto y los medios de operación y no considerar las implicaciones sociales y políticas de las formas literarias.

No resulta difícil entender *El Señor de los Anillos* como una ferviente crítica del paradigma ideológico que sumió al mundo en dos terribles guerras. El Enemigo Oscuro se nos muestra como una representación del Mal que pretende, a través de la guerra, sumir al mundo en la oscuridad bajo su dominio; frente a él, unos cuantos héroes armados por poco más que su valor y su respeto por la vida y la libertad, sostienen la terrible lucha que mantiene viva la última llama de esperanza. De poco servirán a los héroes las armas y los ejércitos, condenados a perecer contra el señor de la guerra y la destrucción; sólo la sencillez y la bondad, la fuerza de voluntad de una criatura pacífica cuyo único anhelo es volver a su amada aldea, podrá derrotar a la poderosa maquinaria bélica de Mordor.

Más evidente aún es el análisis terriblemente crítico que *La canción de hielo y fuego* hace de las relaciones del hombre con los valores esenciales del humanismo y sus complejas relaciones con el ejercicio del poder, cuya imposibilidad de cohesión la obra pone en evidencia una y otra vez. El trono de Hierro, o los dragones de Daenerys, son símbolos del poder cuyo dominio amenaza constantemente con destruir espiritual o moralmente (cuando no físicamente) a los héroes.

En el caso de *La serpiente de Uróboros*, obra que en nuestra opinión inaugura el género épico moderno, «Eddison crea un mundo imaginario, Mercurio, cuyas características muestran la implausibilidad de la ciencia, alrededor de la polémica entre la utopía literaria y el desarrollo real de la tecnología en el nuevo siglo» (Thomas, 2006: 5). Mercurio no sólo representa un universo distante en el tiempo y en el espacio, sino esencialmente diverso en lo que a su naturaleza se refiere; un universo de carácter poético y reglas igualmente poéticas que no

puede ser entendido a través de la ciencia ni de la lógica común. El espíritu del creador de este mundo imaginario está inmerso en un pasado de referencias mitológicas, y su ideal estético orbita alrededor de lo bello y lo sublime, que son «las piedras angulares de una trama donde la *virtus gloriosa* de los héroes –la batalla eterna simbolizada por Uróboros– intenta idealizar la miseria espiritual y la violencia inútil de la Gran Guerra» (Thomas, 2006: 5). Es la expresión de la problemática de un tiempo y una realidad rechazados por el autor a través de un mundo utópico e ideal que sólo la poesía hace posible. Al igual que la obra de Tolkien, la de Eddison es una consecuencia del período entre las dos grandes guerras que asolaron Europa en poco más de tres décadas. Un grito en contra de la deshumanización del mundo moderno y un canto en honor a un mítico pasado ideal que actúa como parapeto y escudo contra el estado de alienación que produce la realidad. La épica es la literatura de los héroes, que encarnan los valores más profundos del ser humano, y los universos épicos que amparan las narraciones de Tolkien, Eddison o Martin son mundos que dan cabida a estos héroes. Sus obras representan la reconstrucción de un anhelo lejano, plagado de visiones oníricas que apuntalan esos valores profundos del ser humano.

Cabría pensar, y así ha sucedido en no pocas ocasiones, que estos mundos maravillosos, libres de las reglas que imperan en nuestra realidad, resultarían espacios de absoluta libertad en los que la imaginación de nuestros hastiados autores vuela sin preocupación alguna pero, nada más lejos de la realidad, la creación de un universo completamente nuevo exige del autor una enorme meticulosidad y atención a los más nimios detalles para generar la sensación de realidad suficiente como para que el lector pueda asumir la narración con naturalidad.

Kimberly Yakin se centra en la creación literaria de mundos fantásticos, mundos que no están pensados conscientemente por los demás, pero sí lo están realmente en la mente del escritor. Se interesa particularmente por el contexto de los mundos épicos imaginarios que ella llama «alta fantasía» o «fantasía épica». Aplica lo que denomina «teoría de la fenomenología» –que define como «una ciencia de los fenómenos puros» al marco de la fantasía–. Lo

que significa, básicamente, poner los pensamientos en la forma en la que son puramente en nuestra mente, y llevado a la creación fantástica supone trasladar el pensamiento consciente del autor al texto de forma que al ser leído pueda parecer tan «real» como en la cabeza de este (Yakin, 2009). Podría asimilarse a la aplicación concreta en el contexto de los mundos imaginarios del proceso de intensionalización, «proceso sustancialmente constitutivo de la elaboración de la obra de arte verbal» por medio del cual «el autor transforma en intensión textual, en macroestructura, los materiales extensionales que ha obtenido como estructura de conjunto referencial a partir del establecimiento de un modelo de mundo; (...) una operación poiética que le permite convertir la extensión elaborada por el texto literario en una construcción lingüística artística» (Albaladejo, 1992: 309).

El estudio de Yakin se basa en factores psicológicos, e intenta explicar qué procesos se producen cuando una parcela de nuestra mente se extrae del mundo real y se coloca en una realidad alternativa o mundo secundario:

Para desplazarse por una parcela en 'Efland'<sup>3</sup>, o el reino surrealista hay que apartarse de la realidad, y entrar en su propia forma de realidad. Así, [...] un escritor, para componer una buena obra de fantasía debe entrar en su propia forma consciente de Efland. El escritor tiene que deshacerse de la realidad dentro de su propia mente, mientras que escribe acerca de un mundo totalmente diferente al suyo propio. Por parte del lector [...], tiene que ser capaz de sentir que en realidad tiene una conexión con el mundo de la conciencia-Efland del escritor (Yakin, 2009).

Esta idea de hacer en cierto modo «real» en la mente del lector un mundo inventado por el autor, exige por parte del primero una especie de fe que debe ser inspirada y alimentada por la propia obra

---

<sup>3</sup> El ejemplo de mundo virtual o fantástico empleado por Kimberly Yakin en su trabajo es Efland, el mundo creado por Ursula K. Leguin. para situar su novela *The Language of the Night*.

de arte. Una fe que ha de ser compartida por autor y lector, o que al menos representa un nexo entre ambos que se manifiesta a través de una determinada actitud ante el texto. J.R.R. Tolkien escribía lo siguiente al respecto:

Naturalmente que los niños son capaces de una fe literaria cuando el arte del escritor de cuentos es lo bastante bueno como para producirla. A esa condición de la mente se la ha denominado "voluntaria suspensión de la incredulidad". Mas no parece que esa sea una buena definición de lo que ocurre. Lo que en verdad sucede es que el inventor de cuentos demuestra ser un atinado "subcreador". Construye un Mundo Secundario en el que tu mente puede entrar. Dentro de él, lo que se relata es "verdad": está en consonancia con las leyes de ese mundo. [...] Cuando surge la incredulidad, el hechizo se quiebra; ha fallado la magia, o más bien el arte (Tolkien, J.R.R.: 166-167).

También Alejo Carpentier llama la atención sobre esta necesidad de «verdad» requerida por las creaciones fantásticas. «Para resultar verdaderamente maravilloso» escribe Carpentier, «un elemento debe producirse a partir de una iluminación inhabitual o singularmente favorecedora de las inadvertidas riquezas de la realidad» (Carpentier, Alejo, 2002: 10), es decir, hay una exigencia de una determinada verdad, de una conexión entre el paradigma de la realidad y el de la maravilla que Carpentier identifica también con la fe:

[...] la sensación de lo maravilloso presupone una fe. Los que no creen en santos no pueden curarse con milagros de santos, ni los que no son Quijotes pueden meterse, en cuerpo, alma y bienes, en el mundo de Amadís de Gaula o Tirante el Blanco (Carpentier, Alejo, 2002: 10).

Cuando Tolkien dice que surge la incredulidad, que el hechizo se rompe, se está refiriendo al fracaso del escritor a la hora de conseguir establecer unas relaciones coherentes entre los elementos que forman el «mundo secundario» en el que se desarrolla su ficción y que hacen su mundo, en cierto modo, «verosímil»: similar a la verdad. La

verosimilitud es por tanto para Tolkien un requisito indispensable de la literatura fantástica o maravillosa «bien hecha»; esto es, que cuando no se logran establecer unas relaciones coherentes entre el mundo generado por el texto y el lector ha fallado el arte. Es importante destacar en este punto, como señala Javier Rodríguez Pequeño, que ninguna clasificación de las ficciones literarias contempla la posibilidad de que exista un tipo de ficción no mimética pero verosímil, es decir, que «nadie ha reservado un espacio dentro de la ficción para la fantasía creíble, verosímil, convincente» (Rodríguez Pequeño, 2008: 119). Esto lleva a Rodríguez Pequeño a ampliar – como señalamos anteriormente– la Teoría de los mundos posibles de Tomás Albaladejo y dividir el modelo de mundo III (ficcional no mimético) en dos nuevos modelos: el nuevo modelo III (ficcional no mimético verosímil) y el modelo de mundo IV (ficcional no mimético inverosímil) (Rodríguez Pequeño, 2008: 120 y ss.).

La pretensión de los autores de mundos épicos imaginarios de crear un mundo coherente que el lector asuma, al menos desde una perspectiva poética, como «verdadero», supone una labor extraordinariamente compleja ya que exige un profundo desarrollo de las características del mundo imaginario. Se hace preciso generar culturas, genealogías, mapas geográficos, sistemas lingüísticos y mitológicos, etc.; y dotar a todo ello de la suficiente cohesión y coherencia como para que el lector pueda establecer en su mente las reglas y particularidades que rigen el mundo secundario representado en la narración.

El mejor ejemplo para ilustrar esta cuestión se encuentra en Arda, el universo creado por J.R.R. Tolkien, ya que representa el modelo arquetípico en el que se han inspirado la mayoría de los autores posteriores. Tolkien puso enorme empeño en desarrollar un mundo plagado de culturas diferentes perfectamente definidas y reconocibles por el lector. Cada una de las razas que pueblan la Tierra Media posee unos claros rasgos definitorios: idiomas, vestimenta, creencias religiosas e, incluso, costumbres gastronómicas. Tolkien es un diseñador minucioso, un diseccionador de la identidad de los pueblos que habitan su mundo imaginario y que lo convierten en una realidad secundaria que el

lector percibe como verdadera. «Por extraño que parezca» —escribe su hijo Christopher— «yo crecí en el mundo que él creó. Para mí, las ciudades del *Silmarillion* son más reales que Babilonia» (Tolkien, C., 2013). Esta complejidad que dota de enorme coherencia interna a la obra de Tolkien, desarrollada en un universo absolutamente opuesto al «mundo sensible», es fruto no sólo del innegable talento de su autor, sino de un ingente, entregado y apasionado trabajo desarrollado durante décadas. Así podemos afirmarlo a la luz de la publicación por parte de Christopher Tolkien de obras como *Cuentos Inconclusos* (Tolkien, C., 2002), y los ciclos de *Historia de la Tierra Media* (Tolkien, C., 1990) y de *El retorno de la Sombra* (Tolkien, C., 2010) que —así como los manuscritos originarios y la evolución narrativa de *El Señor de los Anillos* y el *Silmarillion*— muestran el abrumador *legendarium* de la Tierra Media.

La meticulosa definición de las características formales de los mundos imaginarios se convirtió en requisito indispensable durante las décadas de los ochenta y noventa del pasado siglo por imposición de la industria editorial y, concretamente, por la demanda de un nuevo fenómeno paraliterario: los juegos de rol. Ambientados en mundos imaginarios que imitaban el universo de Tolkien, estos juegos dieron lugar a un nuevo mercado que produjo un género literario deudor de *El Señor de los Anillos* pero muy alejado de Tolkien en intención y profundidad poética. Las primeras novelas escritas para ambientar los juegos de rol se escriben simultáneamente a los módulos de los propios juegos (que son escenarios de aventuras que proporcionan a los jugadores un emplazamiento, un ambiente, y unos personajes con los que interactuar siguiendo las reglas). Estos módulos necesitan un cierto grado de desarrollo en la creación de culturas, sociedades, costumbres, etc., pero también precisan que el nivel de desarrollo sea limitado, es decir, que los jugadores puedan asumir las características del mundo creado de forma que interpretar a sus personajes no precise un conocimiento profundo de la poética épica.

El fenómeno de los juegos de rol que encumbró el género desde el punto de vista comercial supone, paradójicamente, la decadencia artística del mismo. La narrativa de mundos épicos imaginarios se transformó en una especie de prestidigitación literaria de lo

fantástico, una repetición de tópicos y formas incapaces de producir el «sentimiento de lo maravilloso». La parodia de todos estos desgastados tópicos en *El color de la magia* (1983), primera obra de la saga *Mundodisco* de Terry Pratchett, pone de manifiesto la decadencia del género y la necesidad de una renovación estética que recupere los valores iniciales y aporte aires nuevos. El ejemplo más significativo de esta regeneración de la narrativa de mundos épicos imaginarios es *Canción de hielo y fuego* de G.R.R. Martín (1996).

Por otra parte, para conseguir la sensación de «verdad» en sus creaciones imaginarias, los autores se inspiran en modelos reales (sucesos y personajes históricos, mitos y leyendas, modelos antropológicos, sistemas religiosos, sistemas lingüísticos, sistemas heráldicos reales, etc.) que adaptan los universos imaginarios para dotarlos de verosimilitud. Podemos observar un claro ejemplo en la susodicha obra *Canción de hielo y fuego* de Martín, que la crítica considera, de manera general, como una obra de fantasía «muy realista». Aunque se trata de la representación de un mundo no mimético, que no responde a las mismas reglas naturales que el nuestro, muchos elementos de este mundo se asimilan a los del nuestro e incluso hay sucesos entre los que podemos observar un claro paralelismo con sucesos «históricos». El propio autor ha afirmado públicamente en varias ocasiones que la llamada Guerra de las Dos Rosas que enfrentó en el siglo XV a las casas Lancaster y York por el trono de Inglaterra inspira el enfrentamiento que se produce entre la casa de los Stark y la de los Lannister; así como que la semilla para el Muro se planta diez años antes de empezar a escribir los libros, cuando visitó Reino Unido por primera vez y fue a ver el Muro de Adriano<sup>4</sup>.

En el caso de la obra de Tolkien digno de mención al respecto es el análisis de Daniel Hernández San José a cerca de las similitudes existentes entre narración y significado en la Batalla de los Campos del Pelennor y la Batalla de los Campos Cataláunicos, en la que las tropas de Atila se enfrentan a Roma y sus aliados godos (Hernández, 2012). En cualquier caso, el rasgo más destacado de la obra de Tolkien en

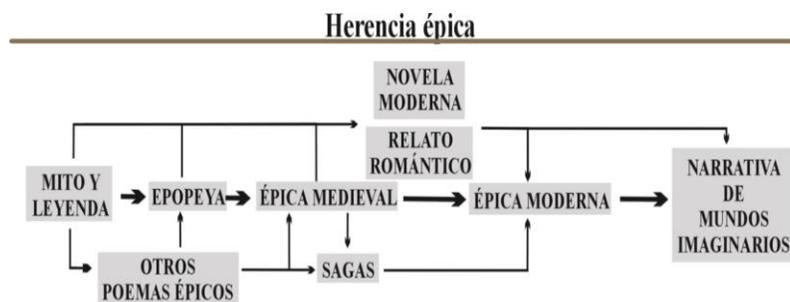
---

<sup>4</sup> Martín, George R.R., en Cogman, Bryan, (2012), *Juego de tronos, tras las cámaras de HBO*, Barcelona, Random House Mondadori, pp.10 y 11.

este aspecto es el desarrollo de complejos sistemas lingüísticos inspirados en modelos reales. El Quenya, por ejemplo, se inspiró en la cadencia de finés y el Sindarin evoca la lengua galesa. Por ello, como apunta Mónica Sanz su mitología tuvo un «indiscutible *humus* lingüístico» (Sanz, 2013).

## 2. Continuidad de la poética épica

Para acercarnos al otro aspecto esencial de la poética del género que estudiamos –la herencia de la poética épica–, mostraré, en primer lugar, la siguiente tabla que facilitará la comprensión de la genealógica propuesta:



La fila central, unida con una flecha gruesa, pretende representar el entroncamiento directo de nuestra narrativa de mundos imaginarios con el resto de los géneros épicos históricos. El antecedente directo viene representado por lo que he denominado épica moderna. La etiqueta se refiere, concretamente, a las primeras obras de la narrativa de mundos imaginarios, pero considero oportuno presentar estas obras como una categoría diferente para resaltar el contacto directo de estas con la tradición épica anterior y diferenciar así obras estrictamente épicas como el *Silmarillion* o *La serpiente de Uróboros* de otras más hermanadas con géneros modernos ajenos a la épica como la novela (un ejemplo de estas otras obras dentro de nuestro género lo representa *El Señor de los Anillos*), y sobre todo de aquellas cuya presencia de rasgos épicos se basa en la

asunción, por simple imitación, de la poética de Tolkien y no en una verdadera conciencia o conocimiento de la tradición épica (entre estas últimas situaríamos, por ejemplo, la también citada *Crónicas de la Dragonlance*).

Continuando la línea hacia la izquierda, esto es, remontándonos hacia el pasado en el tiempo, encontramos la épica medieval y la epopeya. Se trata de los dos grandes grupos épicos establecidos por la tradición. Epopeya refiere a la antigüedad e incluye el *Poema de Gilgamesh*, las obras atribuidas a Homero (*Iliada* y *Odisea*), y la *Eneida* de Virgilio. Épica medieval refiere aquí los grandes poemas épicos creados por las naciones «bárbaras» de Europa tras la ruptura del Imperio Romano y asentados posteriormente en la tradición como «epopeyas nacionales»: las *Eddas* nórdicas, el *Poema de Beowulf*, el *Cantar de los Nibelungos*, y (aunque mucho menos influyentes en lo que a nuestro género se refiere) el *Cantar de Roldán* y el *Poema de Mio Cid*.

Por último, al comienzo de la tabla, tenemos el mito y la leyenda. Esta categoría representa el conjunto de narraciones primitivas sobre héroes, monstruos y dioses que sirve como sustrato original tanto a la epopeya como a toda la poesía narrativa.

La línea inferior de la tabla incluye –ahora de izquierda a derecha– las categorías de «otros poemas épicos» y «sagas». Con otros poemas épicos pretendo referirme, de forma general, a toda aquella producción épico-heróica que desde el albor de los tiempos acompañó a los poemas tradicionales anteriormente citados pero que, bien por haberse perdido (completa o parcialmente), o transformado o diluido entre la materia de los grandes poemas nacionales, no ha llegado hasta nuestros días de forma suficientemente reconocible como para asentarse en la tradición. Sagas refiere aquí, de forma concreta, a las sagas islandesas (he separado este grupo de obras de la categoría de épica medieval por presentar una poética propia claramente diferenciada). Las líneas finas que unen las diferentes categorías representan las relaciones de influencia existentes entre estas. Así podemos observar que los «otros poemas épicos» representan una fuente de inspiración o influencia tanto para las épopeyas antiguas y medievales como para

las sagas islandesas y, a través de todos estos grupos, dicha influencia se filtra a nuestra épica moderna.

La fila superior viene representada por dos categorías –no estrictamente épico-heróicas– de la narrativa moderna cuya influencia es también apreciable en la estética de la narrativa de mundos imaginarios. Digo «no estrictamente épico-heróicas» porque, si bien la novela moderna y el relato romántico representan géneros narrativos y son considerados por la muchos autores géneros épicos-narrativos en prosa (García Berrio, 1992: 167 y ss.) y –como indican las flechas que salen de las categorías épicas del cuadro– reciben también la influencia de estas, representan estéticamente, sin embargo, realidades literarias claramente diferenciadas de la tradición épica que resaltamos en la línea central del esquema.

La novela moderna influye estructuralmente en la narrativa de mundos imaginarios, el aporte más destacado es seguramente, la introducción de nuevos conceptos heroicos, como el héroe burgués (Bilbo o Frodo Bolsón) o el «antihéroe» (presente en muchas facetas de Elric de Meliboné o los personajes de G.R.R. Martin). También introduce temas ajenos a la épica como la irracionalidad de la guerra, las injusticias producidas por las diferencias sociales, o los conflictos morales derivados del ejercicio del poder.

Respecto al relato romántico, representa el impulso primario para el género. La evasión, la recuperación de temas antiguos, sobre todo medievales, mitológicos y heroicos, y el resurgimiento de la fantasía, son rasgos románticos que impulsarán a Tolkien y a Eddison a volver la vista sobre los poemas épicos de la tradición. No en vano, la mayoría de los estudiosos considera al grupo de autores neo-románticos británicos de finales del siglo XIX, y principios del XX como precursores del género. Sprage de Camp escribe lo siguiente al respecto: «William Morris fue el precursor de la fantasía heroica en Gran Bretaña en la década de 1880-1890. A comienzos de este siglo (el XX), lord Dunsany y Erik R. Eddison desarrollaron aún más este género» (Sprague de Camp, 2008: 4 y 5). Sergio Mars (Mars, 2012), nombra a George McDonald, por su aportación al reintroducir la fantasía para un lector adulto, y a

Williams Morris, de quien Mars afirma que fue el primero en ambientar la fantasía en épocas medievales. También nombra a H. Rider Haggard (1856-1925) por «su talento a la hora de crear mundos desconocidos y reinos perdidos», y a Lord Dunsany (1878-1957), del que destaca su obra *La hija del rey del país de los elfos* (obra que presenta el tema, que sin duda inspiró a Tolkien, de la mujer inmortal que renuncia a su don por amor a un hombre mortal). También Alberto Santos apunta que el origen del género se encuentra en la «clara fascinación por la prehistoria y las civilizaciones perdidas que poseían aquellos escritores victorianos» (Santos, 2006: 6).

Sin embargo, he situado en el esquema estos relatos románticos como una categoría diferente a la de la épica moderna, fuera de la línea central, que ocupan las categorías que representan —en mi opinión— la tradición épica. Al igual que Alberto Santos, considero a *La serpiente de Uróboros*, el último bastión de la fantasía tradicional y, a la vez, el eslabón antecedente de un género del siglo XX, cuyos temas giran en torno a la épica heroica y la aventura (Santos, 2006: 5). La principal diferencia entre la magnífica obra de Erik Rüker Eddison y el resto de obras literarias citadas habitualmente como pioneras y antecedentes del género, estriba en que *La serpiente de Uróboros* genera verdaderamente un universo épico, una auténtica epopeya en sentido estricto que responde punto por punto a la poética tradicional de la épica, aunque su acción se desarrolle en un mundo imaginario. En este aspecto es una obra única en su tiempo, comparable solamente al *Silmarillion* de Tolkien. Pero, aunque la creación y escritura de esta obra es contemporánea, el *Silmarillion* no vería la luz pública hasta después de morir su autor, y nunca fue considerada concluida por este.

Venimos afirmando, a lo largo del presente estudio, que la narrativa de mundos épicos imaginarios representa una continuidad de la poética épica de la tradición, y hemos intentado explicar, en los párrafos anteriores, su genealogía y relaciones con otros géneros narrativos. A continuación mostraré que esta afirmación se sustenta —como señalé anteriormente— en el análisis de los rasgos que definen dicha poética. Para observar esta cuestión debemos —en mi opinión—

centrar nuestra atención en primer lugar en el elemento esencial de dicha poética: el héroe épico (ya que la configuración de la epopeya y del universo que esta genera sólo es comprensible a partir de esta figura central), y comparar los rasgos que lo caracterizan con los que definen al héroe de la narrativa de mundos imaginarios.

El siguiente esquema muestra a la izquierda una lista de rasgos que definen al héroe de la tradición épica, y que son compartidos – de forma general– por el héroe de nuestro género moderno; y a la derecha otra lista de rasgos que suponen una innovación o transformación de la narrativa de mundos imaginarios:

### El héroe en la narrativa de mundos imaginarios

---

<b>RASGOS ÉPICOS</b>	Linaje Capitán de hombres Sistema dialéctico (s/f, m/v, i/s) Cólera Destino trágico Matador de monstruos	<b>RASGOS NUEVOS</b>
	Nobleza de espíritu Diferentes arquetipos Nuevo sistema dialéctico Búsqueda de justicia Destino redentor	

En un primer acercamiento, el héroe épico se nos muestra como modelo ideal humano; un modelo –dice Ernst Robert Curtius– del mismo tipo que lo son el santo o el sabio (Curtius, 1989: 242). El sistema ético de M. Scheler (Scheler, 1927: 609) distingue cinco valores fundamentales en orden descendente: lo santo, los valores espirituales, lo noble, lo útil y lo agradable, y establece una correspondencia entre el valor ético de lo noble y el tipo axiológico del héroe. También Curtius considera que la virtud fundamental del héroe es la nobleza de cuerpo y alma (Curtius, 1989: 243). Aunque, como observa Alfred Weber, no todas las civilizaciones antiguas coinciden en situar la nobleza como la virtud esencial del héroe<sup>5</sup>, podemos constatar que sí lo es para las culturas que compusieron

---

<sup>5</sup> «En el antiguo Egipto la capa superior de la sociedad es una clase burocrática de escribas, y en la vieja China, toda la vida pública depende del conocimiento de los ritos, patrimonio de los hierocráticos mandarines...» Weber, Alfred (1935), *Kulturgeschichte als Kultursozologie*, en Curtius (1989: 242).

los grandes poemas épicos de occidente. El propio Weber afirma que los griegos sí poseían una epopeya heroica antigua con visión trágica de la vida, así como después la tendrían los persas, los germanos, los celtas y los franceses (Curtius, 1989: 242). Debemos añadir la epopeya castellana del Cid y, por supuesto, la epopeya mesopotámica de *Gilgamesh*, que antecede en mucho a la de Homero, y cuya visión trágica de la vida es innegable<sup>6</sup>.

En la praxis, los valores de nobleza se relacionan en la epopeya tradicional con la nobleza de nacimiento o linaje. Los héroes son hijos de reyes, príncipes o grandes nobles, cuando no descendientes de los propios dioses. Gilgamesh es un semidiós, Aquiles es hijo de la diosa Tetis, Eneas de Afrodita, Sigurd descende de Odín y es príncipe, Sigfrid también es príncipe, y Beowulf, Roldán o el Cid pertenecen a la más alta estirpe de sus respectivas naciones. Por otra parte, el héroe puede ser un hombre de estado, un capitán, o, en épocas remotas, un guerrero (Curtius, 1989: 243). En todos los testimonios que han llegado hasta nosotros se da la misma circunstancia: son los mejores guerreros de entre los suyos, y grandes capitanes de hombres.

Respecto a la narrativa de mundos imaginarios, estas características se mantienen de forma general, aunque el nuevo género aporta algunas variantes. El héroe continúa siendo un modelo humano cuya principal virtud es la nobleza, si bien la percepción de este concepto varía significativamente según avanzamos en el tiempo.

Las obras que inauguran el género y que –como ya hemos dicho anteriormente– podemos considerar inequívocamente «epopeyas modernas», siguen observando sin alteraciones la relación directa entre nobleza y linaje. Todos los héroes del *Silmarillion* de Tolkien son reyes o hijos de reyes, y muchos de ellos son elfos inmortales (que podemos considerar una raza de semidioses nacidos antes del advenimiento de los hombres). También los héroes de *La serpiente*

---

<sup>6</sup> Rafael Jiménez Zamudo define el *Poema de Gilgamesh* –acertadamente en mi opinión– como «a lucha de un hombre que, con el alma desnuda, con sus alegrías y tristezas, se enfrenta a la inexorabilidad de la muerte; la oposición entre el hombre mortal y el dios inmortal» (Jiménez Zamudo, 2015: 38).

de *Uróboros* de Eddison son reyes o grandes señores. Respecto al oficio o papel, en ambos casos es compartido con el que los héroes representan en la tradición, es decir, todos son guerreros y capitanes de hombres (Beren<sup>7</sup> presenta algunas particularidades).

Los relatos de Howard también son protagonizados por grandes guerreros que capitanean ejércitos como es el caso del Rey Kull o el más popular de sus héroes: Conan. Si bien, este último presenta una variante ya que carece de linaje, es hijo de un simple herrero bárbaro, también es cierto que el héroe acaba reinando en Aquilonia.

Las obras posteriores de Tolkien –*El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*– introducirán importantes innovaciones en este aspecto. Sus protagonistas principales, aunque rodeados de reyes, grandes señores y capitanes, serán los sencillos y aburguesados hobbits Bilbo y Frodo Bolsón. Podemos considerar que estos nuevos héroes Tolkienianos están más cerca en muchos aspectos del «antihéroe» de la novela moderna que de Sigurd o cualquier otro gran héroe de la tradición épica. En primer lugar, no solo carecen del linaje semidivino o señorial de los grandes héroes, los hobbits ni siquiera son guerreros, y no poseen las capacidades sobrehumanas de Aquiles, Juss, Fëanor, o Beowulf. La característica que los define principalmente es –como observó Michael Moorcock en su ensayo *The Epic Poob*– la moderación. Los hobbits son un pueblo tranquilo y pacífico que considera las aventuras como una excentricidad. Son, en definitiva, un pueblo anti-heroico. Moorcock considera que esta moderación, que como regla rige la fantasía de Tolkien, es a la vez la característica que la arruina, que «la hace fallar

---

<sup>7</sup> La balada de *Beren y Luthien* representa un caso anómalo en la obra, es una historia de amor inmersa en el universo épico del *Silmarillion* y no una narración propiamente épica. Introduce el tema de la mujer inmortal (Luthien es una princesa de los elfos, enamorada de un hombre mortal cuya inspiración –como ya apuntamos– Tolkien tomó de *La hija del rey del país de los elfos* de Lord Dunsany) y lo coloca en el lugar central del relato. Beren es valiente, y acomete acciones heroicas por conseguir su objetivo: el amor de Luthien; pero es la princesa inmortal la que acude en su auxilio y logra con su poder robar un silaril de la corona de Morgoth.

como un genuino romance, por no hablar de una epopeya» (Moorcock, 1982).

Es cierto que este héroe, o anti-héroe de las novelas de Tolkien responde efectivamente a una estética anti-épica, y hay una marcada tendencia en dichas obras a delimitar una estricta frontera entre lo «seguro» y lo «peligroso» que –a priori– deja poco espacio a la posibilidad de una acción verdaderamente épica (sobre todo porque coloca a sus héroes en el límite «seguro»). Los hobbits son antihéroes modernos, arquetipos burgueses, pero son una innovación consciente en una obra moderna introducida por el autor que, seguramente, mejor entendía la épica en su tiempo. La estética tolkiniana pretende traducir el concepto heroico a un código comprensible y, sobre todo, asumible en el paradigma de un mundo nuevo, un mundo eminentemente burgués.

El nuevo héroe de la narrativa de mundos imaginarios continúa siendo un modelo de nobleza, pero el concepto de nobleza no se relaciona directamente (al menos no siempre) con el linaje, con la nobleza de nacimiento, sino con la nobleza de espíritu. Tanto Bilbo como Frodo muestran una abnegada perseverancia en el cumplimiento del deber que les ha sido encomendado. Son innegablemente valientes y poseen una enorme fortaleza de espíritu que les hace prevalecer cuando todo parece perdido en acciones en las que cualquier otro habría perecido.

La introducción de este nuevo arquetipo heroico dará pie a una flexibilidad en las obras posteriores de la que carecía la tradición épica. Úrsula K. Le Guin, por ejemplo, en sus *Crónicas de Terramar* otorga el protagonismo al mago Gavilán, que podemos considerar un antecedente de otros populares héroes hechiceros como Harry Potter o Kvothe (protagonista de *Crónica del asesino de reyes* de Patrick Rothfuss). El propio Moorcock (tan crítico con Tolkien) hará de su héroe más popular, Elric de Meliboné, un oscuro emperador brujo que sirve a los señores del caos. Podría considerarse a Elric en un doble sentido antihéroe. Por una parte –como acabamos de apuntar–, es un servidor del caos y no del orden; por otra, desde el primer momento se niega a asumir el papel de temible rey conquistador que la sociedad de Meliboné y su retorcido sistema

valores le impone como emperador de la misma (valores que, paradójicamente, encarna a la perfección su primo Yyrkoon, primer antagonista de la serie de novelas). Es en este aspecto (y a pesar de lo crítico que, como hemos visto, Moorcock se manifestó hacia la obra de Tolkien) comparable a los héroes de *El Señor de los Anillos*: como a Aragorn, a Elric le abrumba el peso de la regia herencia y se siente incapaz de alcanzar la grandeza de sus antecesores y, también como el heredero de Gondor, se verá obligado a seguir su propio destino y equilibrar los errores de sus antepasados. También podemos establecer un paralelismo con Frodo y su estoica aceptación de un heroico destino no deseado.

En las décadas de los 80 y 90 del siglo XX, las citadas sagas y novelas que acompañan a los juegos de rol establecen el concepto de héroe dividido en arquetipos o tipos de personaje (se establecen habitualmente compañías de héroes a semejanza de la que protagoniza la Compañía del Anillo, de entre los cuales sólo algunos personajes mantienen los rasgos del modelo tradicional). Tracy Hickman, uno de los primeros autores de la serie de las *Crónicas de la Dragonlance*, presenta al protagonista de la siguiente forma en sus notas: «nuestro personaje principal aparece en escena. [...] Tanis es otro arquetipo, un guerrero semielfo» (Hickman, 2003: 27). Lo mismo ocurre con el resto de los personajes: Tash es un kender ladrón, Storm es un paladín, Goldmoon una sacerdotisa sanadora, etc. El héroe épico, por el contrario, es un arquetipo en sí mismo, un modelo ejemplar de nobleza, valor, fuerza y talento militar; y, en todo caso, siempre un guerrero y capitán de hombres.

Volviendo al héroe da la tradición, observamos que la nobleza, se traduce como virtud específicamente heroica en la capacidad del héroe de dominarse a sí mismo, pero la voluntad del héroe ansía ir más allá de esto: aspira al poder, a la responsabilidad, a la osadía (Curtius, 1989: 243). Por ello, Curtius apunta una importante tensión que amenaza con romper el difícil equilibrio del héroe, la que se produce entre «la virtud específicamente heroica» que nos presenta como «el dominio de sí mismo» y la voluntad de trascender hacia el poder y la responsabilidad, que vendría marcada por la tendencia a la osadía como rasgo heroico. Esta tensión se manifiesta

estéticamente en la epopeya a través de la dialéctica entre la fuerza y la sabiduría. El héroe debe, por tanto, alcanzar el equilibrio entre ambas virtudes, pero la fuerza es caracterizada, generalmente, como una virtud relacionada con la juventud y la inexperiencia que le empuja hacia el orgullo y la cólera. De este modo, se desequilibra la balanza, y el héroe adolece de falta de sabiduría (virtud representada generalmente por la vejez). Como afirma Curtius, Aquiles no sólo es colérico, sino irreflexivo, de modo que Odiseo tiene que impedir que tome medidas militares precipitadas y Patroclo, guerrero de mayor edad que él, debe guiarlo con prudentes consejos; por la misma razón le han dado un preceptor, el anciano Fénix. La cólera de Aquiles es el motor de la acción dramática de la *Iliada*, de la misma forma que lo es en la *Canción de Roldán* o el *Cantar de los Nibelungos*. Sin un héroe encolerizado –dice Curtius– o una divinidad colérica, no hay epopeya (Curtius, 1989: 246-248), la cólera es el motor de la acción dramática.

En este punto habría que matizar que existen diferencias formales destacables entre las epopeyas en las que hay un héroe encolerizado y aquellas otras en las que es una divinidad la que actúa movida por la cólera. En este segundo caso, que podemos ejemplificar con la *Odisea*, el héroe no precisa ser joven e irracional, ya que no será él quien actúe movido por la cólera. La dialéctica sigue existiendo, pero el héroe se nos muestra como ejemplo de equilibrio, o al menos de búsqueda de equilibrio, entre ambas virtudes, Odiseo es el ejemplo arquetípico.

Curtius advierte que no debemos interpretar este aparato dialéctico simplemente como una meditación psicológica sobre la diferencia de las edades, comparable a la que fue tan popular en la tardía comedia ática y en la teoría literaria helenístico-romana. En Homero se trata de una idea arcaica, primitiva (Curtius, 1989: 248). Basándose en la comparación de datos lingüísticos, de la Mitología y de la Sociología, Georges Dumézil intentó reconstruir los orígenes de ese contraste en la religión indoeuropea prehistórica. Los resultados de sus estudios demuestran la existencia de un sistema social, religioso y cósmico común a los pueblos indo-iranos, celtas, germanos e italos. Un sistema estructurado sobre tres funciones

principales: gobierno, guerra y fertilidad. La ejecución de estas tres funciones se repartía entre dos sujetos: Varuna, el rey mágico y terrible; y Mitra, el rey sabio y justiciero (Dumézil, 1940: 144-145).

La narrativa de mundos épicos imaginarios también sostiene su arquitectura dramática sobre la base del aparato dialéctico Mitra-Varuna o *sapientia-fortitudo*. Si centramos nuestro análisis en la obra inaugural, *La serpiente de Uróboros*, observaremos que el señor Juss es presentado como modelo de perfecto equilibrio entre los valores físicos y los valores espirituales, el Odiseo de Eddison. Es algo mayor en edad que el resto de los héroes, es astuto y elocuente; pero es aún lo suficientemente joven como para conservar el vigor corporal. El resto de los señores busca siempre su consejo y, tanto Brándoch Dahá, como Spitfire; tienden a la cólera y la irracionalidad por su carácter orgulloso, en el caso del primero, y temperamental en el del segundo (asemejándose estos más a Aquiles, Roldán o Sigfrido). Habría que señalar, además, que al igual que en la *Iliada* o en el *Cantar de los Nibelungos*, la acción dramática de *La serpiente de Uróboros* se produce por la cólera de los héroes, cuando su compañero y familiar Goldry Bluszco es secuestrado por el enviado infernal de Gorice XII.

Por otra parte, la obra presenta también una figura equivalente a la de la divinidad encolerizada de la epopeya antigua, encarnada en el antagonista: el rey Gorice XII. Se trata de un poderoso nigromante cuya estirpe se reencarna una y otra vez para gobernar Brujolandia. Lo interesante con relación al asunto que estamos tratando ahora es que esta figura representa —en oposición a la reina Sofonisba— uno de los polos de la dialéctica Mitra-Varuna. Gorice encarna en este esquema el papel de Varuna, el rey mágico y terrible, «todo lo inspirado, imprevisible, frenético, rápido, mágico, terrible, sombrío, exigente, totalitario»; en oposición a Mitra, el rey sabio y justiciero, «lo ordenado, exacto, majestuoso, lento, jurídico, benévolo, claro, liberal, equitativo» (Dumézil, 1940: 144-145), cuya representación en esta epopeya moderna es la reina Sofonisba.

En cuanto a la obra de Tolkien, el *Silmarillion* tampoco muestra divergencias al respecto. Aunque se narran algunos acontecimientos anteriores de relevancia, la verdadera acción dramática del libro

comienza cuando la traición de Morgoth (el asesinato del rey Finwë y el robo de los Simarils) provoca la cólera de Fëanor que lleva al pueblo de los noldor a guerrear a la Tierra Media. Fëanor es seguramente el héroe más orgulloso e irascible de toda la producción épica universal, llegando a declararse enemigo de los propios dioses por el robo de sus joyas y condenando a su stirpe eternamente a mantener un juramento que sólo producirá ruina y dolor. Algo parecido podemos decir de Turin Turambar, el más trágico de los héroes del *Silmarillion* (capaz de matar a todos cuantos le aman cegado siempre por la ira y el orgullo), y del resto de los héroes de la obra.

Thorin en *El Hobbit* y Bóromir en *El Señor de los Anillos* son los personajes que mejor encarnan el papel de héroe colérico y orgulloso. En este caso la contrapartida —el héroe sabio y templado— está mucho más repartida, pueden representarla Gandalf, Elrond, Aragorn, o los propios hobbits. Tenemos también una muestra reducida del esquema en la pareja Légolas-Gimli, que acabará convirtiéndose en un tópico del género que contrapone la sabiduría y el carácter templado del elfo al colérico e irreflexivo del enano (Tanis y Flint en la *Dragonlance*, por ejemplo).

La batalla entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad, es una reinterpretación moderna de este sistema dialéctico. En la epopeya antigua, los héroes griegos no son, moralmente, mejores ni peores que los troyanos. Eneas o Héctor no son malvados, de la misma forma que las acciones de Aquiles u Odiseo distan mucho de ser ejemplares. Es cierto que el cristianismo supone un cambio de mentalidad al respecto y los poetas medievales harán de Roldán o el Cid héroes moralmente superiores a sus antagonistas infieles, pero la oposición radical entre el bien y el mal en la épica es una aportación de la narrativa de mundos épicos imaginarios. Melkor, o Sauron (otros en menor medida como Sáruman), encarnan la figura del rey mágico y terrible: Varuna. En oposición a ellos Mánwe y el resto de los valar, (Gandalf, o Elrond a una escala menor) encarnan a Mitra, el rey sabio y justiciero. La diferencia básica con la tradición épica es que para Tolkien el equilibrio sólo puede alcanzarse con la derrota del mal. Es decir, el sistema está distorsionado, no se trata ya de un verdadero

esquema dialéctico que orbita alrededor de un centro, de una búsqueda de síntesis entre la hipótesis y la antítesis. Este nuevo sistema será asumido, salvo contadas excepciones (las Crónicas de Elric, por ejemplo) por la mayoría de los continuadores del género.

También en la obra arquetípica del género contemporáneo, *La canción de hielo y fuego*, encontramos evidencias de la dialéctica sapientia-fortitudo. De hecho considero que la reinterpretación de esta dialéctica por parte de Martin es un tema central de la obra. La saga puede leerse como una reflexión sobre la figura heroica, una meditación sobre la contraposición de los valores que esta figura encarna. Tanto Eddard como Rob mueren fruto de intrigas y traiciones cortesanas, son –como Aquiles– héroes que nunca perdieron una batalla, pero que no tienen sentido fuera del mundo épico de la guerra. Para G.R.R. Martin, los verdaderos héroes –en sentido estricto– no tienen sentido en la corte, que representa, en oposición al campo de batalla, el «mundo real» o, al menos, un mundo anti-épico. Los susodichos héroes se caracterizan, como Aquiles o Roldán, con la virtud heroica de la fuerza y carecen de la sabiduría. Esto es más evidente en Rob que por su juventud encarna a la perfección el papel de héroe impulsivo y temerario pero, tanto él como su padre, desatienden los consejos que podrían haber evitado su tragedia. Su nombre vivirá en las leyendas, como el de Aquiles, pero igual que el mirmidón, deberán renunciar a la vida para ello.

Otro ejemplo claro de esta oposición, probablemente el más magistral de la obra de Martin, lo encontramos en los hermanos Lannister. Los gemelos, Cersei y Jaime, asumen la virtud del valor, la fuerza, la arrogancia y la irascibilidad; su hermano pequeño es el paradigma de la sabiduría. Tyrion es inteligente, astuto y, sobre todo, elocuente (virtud que los griegos relacionaban más íntimamente con la sabiduría). En muchos aspectos, Jaime y Tyrion se nos presentan como unos modernos Aquiles y Néstor. El propio

Tyrion dirá: «Mí mejor arma está en el cerebro; mi hermano tiene su espada, el rey Robert tiene su maza, y yo tengo mi mente»<sup>8</sup>.

En la epopeya antigua el desequilibrio entre las virtudes heroicas del valor (o la fuerza) y la sabiduría marca de forma trágica al héroe, cuyo destino es una moneda de doble cara: la gloria y la muerte. El ejemplo arquetípico vuelve a ser Aquiles, cuya madre le declara que si va a luchar a Troya alcanzará la máxima gloria entre los hombres, pero morirá. Lo mismo ocurre con otros héroes jóvenes valientes y vigorosos, pero orgullosos e irreflexivos, como Sigfrid o Roldán. Y un destino semejante comparten la mayoría de los héroes del *Silmarillion* (epopeya moderna absolutamente fiel a la poética tradicional), así como Thorin y Bóromir en las obras posteriores (en términos de creación, no de publicación) de Tolkien. Este destino no afecta, por el contrario, a los héroes de epopeyas en las que el motor de la acción dramática es la cólera divina, ya que en este caso su final trágico no es un elemento necesario (sí lo es por el contrario su peripecia trágica).

De esta forma, las citadas innovaciones de la narrativa de mundos épicos imaginarios que producen —como decíamos— un nuevo paradigma dialéctico que gira en torno a la polaridad del bien y el mal, el orden y caos, la luz y la oscuridad; tampoco asumen, de forma general, el destino trágico como rasgo esencial de sus héroes. Esto se debe a que a sus héroes les mueve un motor diferente, no les guía la cólera (defecto producido por su desequilibrio en el sistema dialéctico), sino la búsqueda del orden y la justicia (que se interpreta en el nuevo sistema dialéctico bien-mal como virtud sanadora del desequilibrio producido por la acción de las fuerzas del caos). Si el destino trágico es el fin al que conduce la cólera del héroe, fruto de su desequilibrio entre las virtudes heroicas; el equilibrio de las virtudes heroicas del héroe moderno (manifiesto en su búsqueda de la justicia) conduce a un destino redentor. Por ejemplo Aragorn no sólo no muere trágicamente, como sí lo hace

---

<sup>8</sup> Martín, G.R.R. (2002), *Juego de tronos*, Barcelona, Gigamesh, 2002, cap. «Tyrion 2», p.129.

su orgulloso y airado antepasado Isildur, sino derrota en batalla a las fuerzas de Mordor y es coronado Rey de Gondor.

Con relación a esta última idea, debemos señalar otro rasgo característico del héroe de la tradición épica heredado por sus modernos sucesores: su condición de matador de monstruos. Los monstruos se presentan como manifestaciones del mal que el héroe debe derrotar. Como Perseo, o Belorofonte, Conan es un matador de monstruos. También lo es el señor Juss, quien mata a la mantícora en *La serpiente de Uróboros*. Tolkien incluso recrea con gran fidelidad la hazaña de Sigurd, matador del dragón Fafnir, en su relato de Turin Turambar y el terrible Glaurung.

Además del héroe, la narrativa de mundos épicos imaginarios hereda una serie de temas y tópicos de la tradición. Algunos de estos son asumidos en su forma original, otros son reelaborados por los autores modernos. A continuación presento una lista de los más destacables.

### Temas y tópicos

ÉPICA	Criaturas míticas Dragón Troya Retorno al hogar Profecías Intervención divina	Invención de nuevas razas y criaturas Jinetes de dragones Reelaboración del tema Viaje a lo desconocido Anunciación del héroe	NUEVOS

En primer lugar observamos la presencia de criaturas míticas o mitológicas. Rara es la obra épica de la tradición que prescindiera de ellas (el *Poema de Mio Cid* es una excepción), y no conozco ninguna obra dentro del género que estudiamos que lo haga. Muchas de estas criaturas son tomadas directamente de la tradición, tanto de la grecolatina (el hipogrifo y las mantícoras en la *Serpiente de Uróboros*, centauros y minotauros en las *Crónicas de Narnia*), como de la germánica (los trols en *El Hobbit*, los gigantes en *La canción de hielo y fuego*). Otras son reelaboraciones de criaturas apenas definidas en los textos tradicionales que conservamos, como los elfos y los enanos a los que Tolkien dio forma a partir de poco

más que los nombres y alusiones de la *Edda* (Sanz, 2013: 15 y ss.) y que hoy en día se han convertido en un elemento canónico del género.

Por otra parte la invención de bestiarios originales es un componente importante de la creación de los mundos imaginarios en los que se desarrollan las epopeyas modernas. Tolkien es el verdadero pionero en este aspecto, su complejo universo épico está plagado de invenciones como los balrog, los lobos huargo, las águilas gigantes, los hombres oso, etc. Gran parte de los autores posteriores se han limitado a imitar sus creaciones, pero algunos han sido capaces de innovar generando universos diversos con vida propia como el de Moorcock –habitado por dioses y demonios de diferentes planos–, o Martin, cuyas creaciones originales –los caminantes blancos, los Otros, o los niños del bosque– destacan su universo entre la amalgama de mundos épicos topicalizados.

De entre todas las criaturas míticas sobresale el dragón, verdadero símbolo de la narrativa de mundos épicos imaginarios. «Un dragón –escribe Tolkien– no es una fantasía frívola. Sean cuales sean sus orígenes, en lo fáctico o en la invención, el dragón en la leyenda es una poderosa creación de la imaginación de los hombres, más rica en significado de lo que su carro lo es en oro» (Tolkien, J.R.R., 2014: 23). No es difícil saber, cuáles fueron los dragones que inspiraron su imaginación, lo cierto es que –como el propio Tolkien afirmó, y aunque pueda sorprender– los dragones de la tradición son escasos. En su opinión, en la literatura del norte tan sólo hay dos significativos Fáfñir, el dragón de los Völsungos, y el de Beowulf. Al hablar del dragón de Beowulf, Tolkien profundiza en la idea que posteriormente dará forma a los grandes gusanos de fuego que asolarán su mundo. Define al monstruo como una realidad polarizada entre dos concepciones diferentes. Por un lado, el dragón representa «la personificación de la maldad, la codicia, la destrucción» (el lado negativo o reverso del modelo heroico); pero existe una segunda naturaleza, según Tolkien, en el monstruo al que se enfrenta Beowulf que lo hace no ser suficientemente dragón, «no ser llanamente un dragón de cuento de hadas». Hay en la leyenda «toques vivos» que lo muestran como «un gusano real, con una vida

bestial y un pensamiento propio» (Tolkien, J.R.R., 2014: 23). Este dragón es el germen de los grandes dragones de Tolkien –Glaurung o Smaug–, que terminarán de configurarse a imagen del otro gran dragón de la mitología germánica: Fafnir.

Sin embargo, si bien hemos hablado de la influencia de Tolkien como modelo arquetípico para la mayoría de los continuadores del género, Glaurung y Smaug no siempre servirán de modelo principal a los dragones de obras posteriores. La narrativa de mundos épicos imaginarios va a optar de forma general por un nuevo tópico: el dragón domesticado que sirve de montura. Un dragón bestial, sin la inteligencia ni la independencia de Fafnir o Smaug. Los dragones de Moorcock serán una especie de fuerza de aviación para el Imperio Melibonés, también habrá jinetes de dragones en la *Dragonlance*, e incluso Martin optará por este nuevo modelo de dragón como arma de destrucción masiva al servicio de los Targaryen.

Además del matador de monstruos, otros temas de la tradición épica serán reinterpretados por el nuevo género. El tema de Troya es uno de los más recurrentes. La *Canción de hielo y fuego*, por ejemplo, puede perfectamente leerse como una *Iliada* moderna (se repite el secuestro de una doncella cuyo colérico marido –prometido en este caso– lleva a la guerra a una coalición de grandes señores que acabará destruyendo un imperio y su dinastía gobernante). Por otra parte, el regreso del rey Aragorn a Gondor en *El Señor de los Anillos*, muestra similitudes con el regreso de Odiseo a Ítaca. Aunque el tema del retorno al hogar es comúnmente reemplazado en la narrativa de mundos épicos imaginarios por el del viaje a lo desconocido, uno de los elementos más característicos del género, ya que da sentido a la invención de un mundo imaginario que es, por tanto, desconocido. Otro tema persistente es el descenso al Hades, presente en el –ascenso en este caso– de Juss al Zora Rach Nam Psarrion, o la visita de Daenerys a la Casa de los Eternos.

El tema del infierno, o mundo de los muertos, remite al mundo de lo sobrenatural: de los dioses y la magia. Estos dos elementos son una parte constitutiva muy importante de los universos épicos imaginarios. La existencia e intervención de los dioses es un rasgo estético común a toda la producción del género. Evidentemente no

adquiere la misma importancia en todas las obras, en el universo de Tolkien, por ejemplo, los dioses campean por la tierra media y participan de las guerras de hombres y elfos, incluso uno de ellos – Melkor– es el Enemigo Oscuro. En la obra de Eddison, sin embargo, esta participación de los dioses es mucho más velada. Pero podríamos observar las mismas diferencias si comparamos la *Iliada* o el *Poema de Gilgamesh* –donde los caprichos de los dioses determinan los destinos de los hombres– con el *Cantar de los Nibelungos* o el *Poema de Beowulf*. La obra de G.R.R. Martín vuelve a ser muy interesante en este aspecto, ya que presenta un universo en el que conviven diferentes fes religiosas sin que el lector tenga certeza de cuál es la verdadera, en el caso de que haya alguna verdadera.

La presencia de la magia también puede presentar diversas formas y grados. En *La canción de hielo y fuego*, por ejemplo, está lo suficientemente dosificada para que la trama pueda resultar, hasta cierto punto creíble. Otras obras, como la de Moorcock, se desarrollan en mundos plagados de planos dimensionales con poderosísimos demonios.

La adivinación o los augurios, incluso las grandes profecías, son uno de los elementos sobrenaturales de la tradición épica más presente en el género moderno. Algunos ejemplos son la maldición que Mandos impone a Fëanor y su descendencia, motor de la acción dramática en el *Silmarillion*, o la profecía que ejercerá de modelo de anunciación del héroe para el género: «El retorno del rey», explícita en un poema de *El Señor de los Anillos*: «De las cenizas subirá un fuego / y una luz asomará en las sombras / el destronado será de nuevo rey / forjarán otra vez la espada rota»<sup>9</sup>.

En *La serpiente de Uróboros* una profecía anuncia que el duende Mivarsh morirá devorado por un cocodrilo, y una adivinación anuncia la ruina de Krothering, señorío de Brandoch Dahá, así como el hecho de que él no obtendría venganza por mano propia. El sino Elric, protagonista de la obra de mayor éxito de Moorcock,

---

<sup>9</sup> El poema se encuentra en Tolkien, J.R.R. (1977), *La Comunidad del Anillo*, Barcelona, Minotauro, Libro II, cap. 2 «El concilio de Elrond», p. 343.

está sujeto también a una profecía que lo designa como el último emperador de Meliboné y el causante de la ruina del imperio. Quizá por influencia de esta última obra, el argumento de la trilogía *La espada de Joram* de Margaret Weis se origina a partir de una profecía parecida, que dice que nacerá de la casa real alguien que está muerto (quiere decir sin magia) y que no obstante vivirá, que morirá de nuevo y volverá a vivir. Y cuando regrese, en su mano llevará la destrucción del mundo.

La *Canción de hielo y fuego* abunda en profecías de diversa índole. La obra de Martin es especialmente interesante también en este aspecto porque, más allá de funcionar como un rasgo tópico del género de ficciones de mundos imaginarios, las profecías y augurios son un elemento constitutivo esencial de su estructura argumental. Su función dentro del texto la diferencia de otras obras ya que no construyen un esqueleto lineal para la trama, sino un auténtico laberinto de posibilidades. Algunas de sus posibles interpretaciones son contradictorias entre sí y forman una compleja trama que incluye al lector en el juego especulativo y actúa a favor del misterio que envuelve la conclusión de la historia.

### 3. Conclusiones

Para concluir este estudio esbozaré las ideas principales a modo de conclusión para que puedan servir al lector como recapitulación de lo escrito en estas páginas. La narrativa de mundos épicos imaginarios es un género moderno cuya poética gira en torno a dos elementos esenciales: por un lado, la configuración de un universo imaginario de carácter mítico y arcaizante que pretende revivificar un anhelado universo idealizado en el que se recuperan los valores profundos del ser humano. Por otro, se trata de un género continuador de la estética de la épica tradicional cuyo principal aporte consiste en adaptar los temas y estructuras de esta poética a la realidad de un nuevo tiempo y un nuevo receptor. Esta adaptación consiste principalmente en el meticuloso desarrollo inventivo de dichos mundos imaginarios, y en la creación de nuevos mitos y de un nuevo modelo de héroe que, asumiendo la

problemática de su tiempo y de determinados rasgos de la estética contemporánea, no renuncie a la arquitectura poética que la épica ha mantenido a lo largo de milenios.

## Referencias bibliográficas

- Albaladejo Mayordomo, Tomás (1986): *Teoría de mundos posibles y macroestructura narrativa*, Alicante, Universidad de Alicante.
- (1992): «Semántica extensional e intensionalización literaria: El texto narrativo», recuperado el 17 de septiembre de 2015 de <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:Epos-26765422-E271-0071-184B-55B59D9077AD/Documento.pdf>
- Borges, Jorge Luis (1980): *Literaturas germánicas medievales*, Madrid, Alianza.
- Bernárdez, Enrique (2002): *Los mitos germánicos*, Madrid, Alianza.
- Callois, Roger (1970): *Imágenes, imágenes*, Buenos Aires, Sudamericana.
- Carpentier, Alejo (2002): «Prólogo», en *El reino de este mundo*, Madrid, Alianza.
- Carter, Lin (1934): «En torno a Hyperbórea y Clark Ashton Smith», en «Introducción» Smith, A. C., *Hiperbórea*, recuperado el 20 de enero de 2015 de <http://www.vitalibros.cl/catalogoweb/colecciones/800/810/813/hyper.pdf>
- Cogman, Bryan (2012): *Juego de tronos, tras las cámaras de HBO*, Barcelona, Random House Mondadori.
- Curtius, Erns Robert (1989): *Literatura europea y Edad Media Latina*, Madrid, Fondo de Cultura Económica.
- Dumézil, Georges (1940): *Mitra-Varuna, Essai sur deux représentations indo-européennes de la souveraineté*, París, Gallimard.
- Durand, Gilbert (2004): *Las estructuras antropológicas del imaginario*, Madrid, Fondo de Cultura Económica.
- García Berrio, Antonio y Huerta Calvo, Javier (1992): *Los géneros literarios, sistema e historia*, Madrid, Cátedra.
- Graves, Robert (1969): *Los mitos hebreos. El libro del Génesis*, Buenos Aires, Editorial Losada.
- (2008): *Los mitos griegos*, Barcelona, RBA.

- Hernández San José, Daniel (2012): «Tras el rastro de la épica goda. Reflexiones a partir de los estudios filológicos de Tolkien», *S.T.E. Estel, Revista oficial de la Sociedad Tolkien Española*, 14.
- Hickman, Tracy (2003): «Notas», en *Crónicas de la Dragonlance*, Barcelona, Timun Mas.
- Jackson, Rosemary (1981): «Introduction», en *The Literature of Subversion*, London and New York, Methuen & Co.
- Jiménez Zamudio, Rafaél (2015): «Introducción» a *Poema de Gilgamesh*, Madrid, Cátedra.
- Mars, Sergio (2012): «Fantasía épica desde finales del siglo XIX hasta nuestros días», en *Castellón Fantasti' CS 2012*, Recuperado el 16 de noviembre de 2012 de <http://trazosenelbloc.blogspot.com.es/2012/11/fantastics-2012-y-sergio-mars-fantasía.html>
- Martín Jiménez, Alfonso (1993): *Mundos del texto y géneros literarios*, Coruña, Universidad da Coruña.
- Moorcock, Michael (1982): «The epic Pooh», en *Revolution Science fiction*, recuperado el 19 de enero de 2015 de <http://www.revolutionsf.com/article.php?id=953&page=5>
- Ong, Walter J. (1982): *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Rodríguez Pequeño, Javier (2008): *Géneros literarios y modelos de mundo*, Madrid, Eneida.
- Santos Castillos, Alberto (2006): «Introducción», en Eddison, Erik R., *La serpiente de Uróboros*, recuperado el 19 de septiembre de 2015 de [www.busateo.es/busateo/Biblioteca/E/E/Eddison,%20Eric%20Rucker%20-%20La%20Serpiente%20Uroboros.pdf](http://www.busateo.es/busateo/Biblioteca/E/E/Eddison,%20Eric%20Rucker%20-%20La%20Serpiente%20Uroboros.pdf)
- Sanz Rodríguez, Mónica (2013): «La poesía éddica y Tolkien: una mirada general», *Revista Tolkien Española*, recuperado el 20 de enero de 2015 de [www.revistatolkienespañola.org/contenidos/articulos/la-poesía-ddica-en-tolkien---una-mirada-general/](http://www.revistatolkienespañola.org/contenidos/articulos/la-poesía-ddica-en-tolkien---una-mirada-general/)
- Scheler, Max (1927): *Der Formalismus in der Ethik und die materiale Wertethink*, Halle.
- Sprague de Camp, L. (2008): «Introducción», en Howard, *Conan el Conquistador*, recuperado el 20 de enero de 2015 de <http://espanol.geocities.com/alacifcl>

- Thomas, Paul Edmund (2006): «Introducción», en Eddison, Erik R., *La serpiente de Uróboros*, recuperado el 19 de septiembre de 2015 de [www.busateo.es/busateo/Biblioteca/E/E/Eddison,%20Eric%20Rucker%20-%20La%20Serpiente%20Uroboros.pdf](http://www.busateo.es/busateo/Biblioteca/E/E/Eddison,%20Eric%20Rucker%20-%20La%20Serpiente%20Uroboros.pdf)
- Todorov, Tzvetan (1984): *Introducción a la literatura fantástica*, México, Premia
- Tolkien, Christopher, R.R. (1990), *Los cuentos inconclusos de Númenor y la Tierra Media*, Barcelona, Minotauro.
- (2002): *El libro de los cuentos perdidos. Historia de la Tierra Media*, Barcelona, Minotauro.
- (2010): Tolkien, J.R.R., *El retorno de la Sombra; Historia de El Señor de los Anillos*, Barcelona, Minotauro.
- (2013): «Entrevista», en *Diario Le Monde*, recuperado el 20 de enero de 2015 de <http://www.fancueva.com/cine-series/christopher-tolkien-asegura-que-peter-jackson-eviscero-al-trabajo-de-su-padre-convirtiendolo-en-una-pelicula-de-accion/>
- Tolkien, John .R.R. (2014): «Sobre los cuentos de hadas», en Rusli, ed., *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*, recuperado el 20 de enero de 2015 de <http://www.fiuxy.com/ebooks-gratis/3575377-los-monstruos-y-los-criticos-y-otros-ensayos-j-r-r-tolkien.html>
- Yakin, Kimberly (2009): «A Journey through Fantasy», recuperado el 19 de septiembre de 2015 de [http://www.librodot.com/en/yakin/get\\_fantasy/58](http://www.librodot.com/en/yakin/get_fantasy/58)