

ALEJANDRO HERMIDA DE BLAS (COORD.)

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

# Puentes entre mundos

**NUEVAS REPRESENTACIONES  
DE LA FANTASÍA**





# PUENTES ENTRE MUNDOS



# PUENTES ENTRE MUNDOS

*Nuevas representaciones de la fantasía*



ALEJANDRO HERMIDA DE BLAS  
(coord.)

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

Ediciones Trea

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

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

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

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

Impreso en España — Printed in Spain

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

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

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

# Índice

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

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

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

JULIO SAN ROMÁN CAZORLA  
*Universidad de Oviedo*

## La fantasía: un género que celebrar

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

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



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

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

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

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

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

Con la mención del Celsius 232<sup>2</sup> se pretende mostrar, por una parte, el éxito mundial de la fantasía, así como la naturaleza comunitaria de este género, a la que se dedicará el último punto de este estudio por las implicaciones de dicha ontología en el mercado editorial y en la recepción de la fantasía por parte de los lectores en la actualidad. También sirve para ilustrar el tercer punto: si bien es cierto que la producción de fantasía en otros idiomas distintos al inglés es magnífica y abundante, los autores anglosajones parecen llevarse la palma y las puntualizaciones de Gutiérrez Trápaga y de Fortoul Tapie se tiñen tanto de verdad como de cierto resquemor.

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

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

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

### Recetas fantásticas para ser humanos: intentos de teorizar la fantasía

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

—¿Para que podamos creer en las grandes?

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



—¡No son lo mismo en absoluto!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Renfri replica ante la actitud del brujo:

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

—Sí. Pensaba que sería el mal menor.

—¿Puedo suponer que le rechazaste como a mí?

—Puedes.

—¿Por qué?

—Porque no creo en el mal menor.

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

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

—¿Se puede saber a dónde quieres llegar?

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

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

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

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

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

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

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

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

<sup>3</sup> La traducción es mía.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

El Árbol Partido nunca lo he considerado muy importante.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<sup>6</sup> La traducción es mía.

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

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

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

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

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

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

<sup>7</sup> La traducción es mía.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Bibliografía

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*Puentes entre mundos: Nuevas representaciones de la fantasía* es una monografía colectiva acerca de un género que, desde sus orígenes clásicos, y a través de su reinención en el Romanticismo y su canonización en el siglo xx, se ha convertido en uno de los fenómenos culturales más vivos y dinámicos del xxi: la narrativa fantástica. Los autores son una docena de investigadores universitarios del ámbito de los estudios literarios y culturales. El libro está estructurado en un amplio capítulo introductorio y una serie de estudios de caso que profundizan, desde diversas perspectivas teóricas, en aspectos y ejemplos concretos de la fantasía contemporánea. Esta se aborda tanto en su forma estrictamente literaria —sin olvidar sus antecedentes mitológicos— como en otros medios de expresión —cómic, cine, teleseries o videojuegos—. Este enfoque poliédrico permite establecer una visión, si no exhaustiva, sí bastante ajustada del estado actual de un género multiforme cuyos límites no cesan de ensancharse. La amplia curiosidad que la fantasía contemporánea suscita hace que el libro, aun cumpliendo los estándares de rigor de una publicación académica, pueda aportar nuevos puntos de vista a cualquier interesado en la materia.