

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

Estudios con reconocimiento de Validez Oficial por Decreto Presidencial

del 3 de abril de 1981



LA VERDAD
NOS HARÁ LIBRES

UNIVERSIDAD
IBEROAMERICANA

CIUDAD DE MÉXICO ®

“La dualidad de la naturaleza lilithiana. Un análisis mitocrítico de los personajes de Memorias de Idhún de Laura Gallego a la luz del mito de Adán, Eva y Lilith”

TESIS

Que para obtener el grado de

MAESTRA EN LETRAS MODERNAS

Presenta

ANA MARÍA FORTOUL CAZENAVE TAPIE

Directora: Dra. Laura Marta Guerrero Guadarrama

Lectores: Mtra. Helena Taylor Domínguez

Mtro. Alejandro Vergil Salgado

ÍNDICE

ÍNDICE DE IMÁGENES Y TABLAS	4
INTRODUCCIÓN.....	5
CAPÍTULO 1: Una fantasía española. El horizonte de escritura de Laura Gallego.....	13
1. Sobre la autora, su obra y los reconocimientos recibidos.	13
2. Un recuento de lo escrito sobre la obra de Laura Gallego.....	16
3. Lo fantástico, lo maravilloso, lo extraño y la fantasía	20
4. Algunas clasificaciones de fantasía	27
5. Una breve historia de la fantasía	30
CAPÍTULO 2: Mito y mitología: una forma de desmontar el relato imagen	37
1. Un breve acercamiento a la noción de mito y al símbolo.....	37
2. El relato-imagen: la dualidad de la imagen mítica	48
3. Un acercamiento hermenéutico al mito.....	50
4. Un acercamiento estructuralista al mito	53
5. La mitocrítica de Gilbert Durand	57
6. Un acercamiento mitocrítico hermenéutico.....	60
7. La separación del relato-imagen para la creación de nuevas imágenes	60
CAPÍTULO 3: Buscando la naturaleza dual: un acercamiento al personaje lilithiano	65
1. La configuración del <i>Homo Fictus</i>	65
2. Distintos tipos de personajes.....	70
3. El monohéroe de Campbell	74
4. El héroe arquetípico.....	77
5. Distintos modelos para entender al héroe.....	78
6. El héroe discapacitado o distinto.....	81

7. Un acercamiento al personaje femenino	83
8. La dualidad del personaje lilithiano.....	85
9. La desmitologización de Lilith y el personaje lilithiano	95
10. Consideraciones finales sobre el personaje	98
CAPÍTULO 4: La dualidad y los personajes lilithianos en <i>Memorias de Idhún</i>	101
1. El exilio del Paraíso, dos versiones más del relato-imagen.....	101
2. Una historia bajo las tres lunas: <i>Memorias de Idhún</i> de Laura Gallego	109
3. Las razas idhunitas y el rol de la serpiente	132
3.1. Los dragones y las serpientes	135
3.2 Los unicornios	146
4. El panteón idhunita, una visión diferente de la divinidad	150
5. Dos espíritus: el híbrido lilithiano	157
5.1. Jack, un Adán con fuego de dragón	164
5.2. Victoria, una mágica Eva.....	171
5.3. Christian, una serpiente con alas.....	177
5.4. Alsan, un ser lilithiano sin control	184
6. Shail, el personaje discapacitado.....	188
7. La subversión del héroe	191
8. El relato-imagen de la pérdida del Paraíso.....	199
CONCLUSIONES	203
ANEXO	207
BIBLIOGRAFÍA	215
AGRADECIMIENTOS.....	224

ÍNDICE DE IMÁGENES Y TABLAS

IMAGEN 1: Composición de la imagen.....	49
IMAGEN 2: Ecuación relato-imagen.....	50
IMAGEN 3: Síntesis de la desmitologización y remitificación.....	62
IMAGEN 4: Modelo de los personajes de Northrop Frye.....	70
IMAGEN 5: “Modelo actancial mítico”.....	79
IMAGEN 6: “Adam and Eve (And Lilith?)”.....	91
IMAGEN 7: “Relieve La reina de la noche”.....	92
IMAGEN 8: Evolución de los dragones.....	137
TABLA 1: Tabla comparativa de los personajes lilitianos (híbridos) de <i>Memorias de Idhún</i> ...	161
IMAGEN 9: Árbol genealógico de los miembros de la triada y sus descendientes.....	206
IMAGEN 10: Unicornios.....	206
IMAGEN 11: Dragón.....	207
IMAGEN 12: Shek.....	207
IMAGEN 13: Humanos.....	208
IMAGEN 14: Celestes.....	208
IMAGEN 15: Feéricos.....	209
IMAGEN 16: Varu.....	209
IMAGEN 17: Gigantes.....	210
IMAGEN 18: Szish.....	210
IMAGEN 19: Yan.....	210
IMAGEN 20: Mapa de Idhún.....	211
IMAGEN 21: Mapa de Idhún, después del paso de los dioses.....	212

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es el resultado de varias interrogantes que me he ido haciendo a lo largo de mis estudios tanto de licenciatura como de maestría, las cuales en su mayoría han girado en torno al mito y su presencia en la literatura actual. Preocupación que combino con otros dos intereses que he ido explorando en los últimos años y que planeo seguir investigando en los años por venir: los relatos de fantasía y la obra de Laura Gallego, especialmente la trilogía *Memorias de Idhún*. Esta saga de libros, además, fue la que me introdujo a la autora, y por lo mismo le tengo un especial aprecio entre sus distintas publicaciones.

La fantasía es un género artístico y literario que cada vez se vuelve más popular y que está en evolución constante. Farah Mendlesohn y Edward James en *A Short History of Fantasy* (2012) presentan la evolución de este tipo de narraciones a través del tiempo, pero centrándose sobre todo en la segunda mitad del siglo XX y la primera década del XXI. Ellos explican que la fantasía surge en el siglo XVIII y tiene al mito, la épica, los romances y los cuentos de hadas como antecedentes (6).

Por su parte, Alejandro Vergil explica que a mediados del siglo XX se empieza a plantear la noción de la fantasía moderna, y su principal impulsor es J. R. R. Tolkien (37). De hecho, son muchos los autores que coinciden en que Tolkien, también llamado el padre de la fantasía moderna, marca un cambio en el paradigma de la tradición (Brian Attebery, Vergil, Mendlesohn, entre muchos otros autores). De esta forma, durante el siglo XX se retomó el modelo tolkiano y fue desarrollándose a través de sus ideas. Pero el género no se quedó únicamente en su propuesta fincada en la modernidad, sino que, como menciona María Nikolajeva, hoy en día se está produciendo la fantasía postmoderna, lo que implica una nueva forma de acercarse al fenómeno.

La fantasía cada día es comprendida desde una perspectiva más amplia en la que ya no se trata únicamente de universos secundarios y seres inventados, sino que muestra nuestra realidad y

es una forma de entenderla. Esta manera de acercarse a lo que nos rodea puede mostrar problemas sociales, culturales, políticos, entre muchos otros. La fantasía de ese modo apunta hacia nuestro mundo de forma velada a través de elementos que parecen ajenos. A lo largo del presente trabajo me propongo acercarme a los mitos que le dieron origen, en específico los judeocristianos.

J. R. R. Tolkien en su famoso ensayo “Sobre los cuentos de hadas” (“On fairy-stories” en inglés) (1947) plantea la noción de la “Marmita de los cuentos”, en este caldero se encuentran todos los elementos que componen los relatos y que ya han sido utilizados en otros textos orales o escritos. Cuando un autor hace un nuevo relato retoma ciertos elementos de la marmita y los adapta a la diégesis que está creando, agrega elementos propios que posteriormente se vuelven parte del contenido (Tolkien 27).

Por ejemplo, el relato bíblico del *Génesis* puede ser una de las narraciones que se encuentran en la Marmita de Tolkien. Pero este mito está dialogando constantemente con otras versiones de la misma historia, entre ellas *El Paraíso perdido* (*Paradise Lost* en inglés) de John Milton (1667), o la *Cábala* en la que aparece Lilith, entre muchas otras. Cuando un autor se acerca a este relato en la Marmita puede elegir con cuál de las versiones quiere trabajar, o si quiere elegir elementos de varios de los relatos. En este trabajo mostraré lo que hace Laura Gallego en *Memorias de Idhún*, con dicho mito.

A lo largo de sus escritos, Gallego ha retomado de la Marmita los mitos bíblicos en varias ocasiones. Tanto en *Finis Mundi* (1997), como en *Dos velas para el diablo* (2008) lo hace de forma directa. La primera se sitúa en el año 998 D.C., y relata la historia de un monje de la Iglesia de Cluny, que emprende un viaje para detener el fin del mundo que se llevará a cabo con el cambio de siglo. A lo largo de la novela la autora hace una reflexión acerca de la Iglesia, como institución, y de temas bíblicos como el Apocalipsis, el mesías, etcétera.

Por otro lado, en *Dos velas para el diablo*, la novela explora la relación entre ángeles y demonios. Para ello la autora retoma varios de los personajes que componen la tradición judeocristiana, como Rafael, Gabriel, Lucifer, Azazel, entre muchos otros. En esta novela explora los temas del bien, el mal, el equilibrio y también plantea ciertas preguntas acerca de qué se entiende por Dios¹.

En sus demás novelas las creencias judeocristianas no están representadas de forma tan directa, pero aun así hay algunas referencias intertextuales. En *Memorias de Idhún* se pueden encontrar tres referencias explícitas al texto bíblico. La primera mención es en *La Resistencia* (2004), cuando Shail compara a Kirtash, el asesino, con el ángel de la muerte del *Apocalipsis*: “Es como el ángel exterminador de la Biblia” (*Resistencia* 25) dice Shail, al describir a su enemigo. Posteriormente en *Panteón* (2006), cuando Victoria está embarazada, ella comenta que quiere nombrar a su hija Eva porque fue la primera mujer. A lo que Christian contesta que en realidad la primera mujer fue Lilith. Este comentario muestra que Gallego no se queda únicamente con el relato del *Génesis*, sino que también se adentra en otras versiones de la historia de Adán y Eva. En cuanto a la tercera referencia, también se encuentra en *Panteón*, pero ya no en la narración sino en el paratexto: la segunda parte de este volumen se titula “Génesis” y en esta se pueden encontrar varios mitemas que hacen referencia a lo que sucede en el primer libro de la Biblia, después retomado por Milton en *El paraíso perdido*. De esta forma se puede notar que el

¹ La relación entre ángeles y demonios también es trabajada en la saga *Ahriel*, compuesta por *Alas de fuego* (2004) y *Alas negras* (2009). Sin embargo, en estas novelas, la autora no relaciona la trama y a los personajes directamente con los elementos de la religión judeocristiana. Al retomar a las criaturas y centrar sus temas en el equilibrio y la lucha del bien contra el mal, también se puede hacer una lectura bíblica de estos dos libros.

elemento bíblico está presente en *Memorias de Idhún*, aunque no de forma tan directa como en *Finis Mundi* y *Dos velas para el diablo*.

La presente tesis propone un estudio sobre la relación que se establece entre el mito de Adán, Eva y Lilith y la trilogía *Memorias de Idhún* de Laura Gallego, desde la reapropiación de los mitemas y de los personajes; para ello analizo la forma en que se regresa al *Génesis* directa e indirectamente a lo largo del relato. Con este fin utilizo la mitocrítica hermenéutica como marco metodológico, y el análisis teórico de los personajes se centrará en las propuestas de Northrop Frye, María Nikolajeva y Daniel Camels.

Las preguntas de investigación que me planteé al inicio de este trabajo y que han guiado todo este proceso son: ¿Cómo se retoma el mito de Adán, Eva y Lilith en la fantasía de Laura Gallego? ¿Cómo se configura la fantasía española desde la perspectiva de Gallego y cuáles son algunas de las estrategias que utiliza? ¿Cómo los personajes míticos adquieren una nueva dimensión al ser reinterpretados por Gallego en *Memorias de Idhún*? ¿Cómo la dualidad del personaje mítico de Lilith se refleja en los personajes híbridos de Gallego? ¿Cómo logra Gallego subvertir a la serpiente bíblica y darle un nuevo aspecto cultural? ¿Cómo el mito de Adán y Eva cobra una nueva dimensión cuando se subvierte a la serpiente?

Para responder a estas interrogantes planteé la siguiente hipótesis: En *Memorias de Idhún*, Laura Gallego propone una desmitologización y remitificación, así como una adaptación y subversión de los mitemas del relato- imagen de Adán y Eva, utilizando el modelo del personaje de Lilith, a través de la reconfiguración de los personajes, específicamente los pertenecientes a la Triada, explorando su dualidad lilithiana y su doble naturaleza. Para hacer este estudio me voy a basar en distintas versiones de la historia de Adán y Eva, incluyendo el relato bíblico, la versión con Lilith y *El paraíso perdido* de Milton.

Laura Guerrero, en *Postmodernidad en la literatura infantil y juvenil* (2012), explica que

la Literatura Infantil y Juvenil (LIJ) suele ser considerada como un género menor, con poco valor artístico, y que por eso casi no es estudiada por la academia (11). Sin embargo, ella explica que esto está cambiando paulatinamente, pero sigue siendo un campo muy amplio y poco trabajado (11). Además, estos textos, en la modernidad, eran usualmente didácticos, pero la postmodernidad está rompiendo con este modelo (57-58), y existe una corriente neosubversiva que rompe con los modelos preestablecidos (79). Este carácter subversivo se encuentra en la obra de Gallego, quien va a retomar los textos bíblicos para subvertirlos.

La fantasía es un género muy popular en la LIJ actual. Por eso un estudio de esta corriente se vuelve muy pertinente para este campo de estudios. Además, la mayor parte de los autores que trabajan este tema críticamente (los cuales no son muchos) son los mismos que escriben novelas de este género (James y Mendlesohn 5). Por eso es relevante hacer un estudio crítico-teórico como el que presento, ya que se sitúa desde la academia.

Por otro lado, como se explica en *Mundos de fantasía. De Ulises a El señor de los anillos* (2010), en la fantasía predominan autores varones y/o anglosajones (51). Idea reforzada por James y Mendlesohn quienes argumentan que se centran únicamente en textos en inglés, ya que son los que dominan la escena y crean el canon (6). Entre las pocas mujeres que destacan en este género en inglés se encuentran Ursula K. Le Guin y J. K. Rowling, y en español Ana María Matute.

Por esta razón, creo necesario adentrarme en el estudio de una autora como Laura Gallego, ya que es una mujer que rompe con los estereotipos del canon al ser española, y eso permite ampliarlo. Por otro lado, es una escritora actual que se inserta en la fantasía postmoderna descrita por Nikolajeva y al retomar los mitos no se centra únicamente en las tradiciones europeas, también retoma a Quetzalcóatl, la serpiente emplumada náhuatl. De esta forma se vuelve una autora con una propuesta diferente, que subvierte muchas de las convenciones de

fantasía, como la eterna lucha del bien y el mal o la construcción de los guerreros, que ya no necesitan luchar siempre con la espada. Además, es una escritora que posee un gran valor literario, ha sido galardonada en dos ocasiones con el Premio Barco de Vapor de la Editorial SM, y recibió el Premio Cervantes Chico por el conjunto de sus textos.

Aun con estos reconocimientos, su obra casi no ha sido estudiada desde la academia. A través de la búsqueda del estado de la cuestión encontré únicamente una tesis de maestría que hace un análisis comparativo entre *La leyenda del Rey Errante* (2002) y las *Mil y una noches*. Para el resto de su obra, sólo existen algunos artículos y reseñas. Sobre la trilogía de *Memorias de Idhún* solo se encuentran dos artículos y en ninguno se relaciona el texto con el mito o con el relato adánico.

El mito es un antecedente de la fantasía, este parece ser un aspecto aceptado por la crítica en general. Podemos encontrar esta idea en autores como C. S. Lewis, Laura Guerrero, James Edward, Farah Mendlesohn, Alejandro Vergil, Brian Attebery, J. R. R. Tolkien, entre otros. De esa forma la relación de ambos elementos se presenta de forma clara. Un estudio de una obra de fantasía a la luz del mito de Adán, Eva y Lilith muestra la forma en que se ha retomado el relato bíblico. Por otro lado, Lilith no suele ser visibilizada y la noción del personaje lilithiano, que yo creé, no ha sido empleada anteriormente para acercarse a un texto de fantasía. Es un hecho que es un ser muchas veces olvidado, ya que no aparece directamente en el *Génesis* canónico, pero sí está presente en otros textos judíos y apócrifos.

Como señala Nikolajeva, en la introducción a *Retórica del personaje en la literatura para niños* (2002), los personajes de la novela casi no han sido estudiados por la crítica y la academia (11). De hecho, la autora especifica que la poca teoría que existe acerca del tema debe volver a ser analizada y adaptada a la LIJ, ya que está pensada para la literatura de adultos y los personajes se construyen de forma distinta según el público al que están dirigidos (11). Por eso el

acercamiento a una obra juvenil desde la construcción de los personajes permite profundizar en la forma de acercarse a este elemento fundamental para las novelas dirigidas a este público.

Mi trabajo busca abrir los estudios sobre el género de la literatura de fantasía, al igual que los de la LIJ. Estas dos corrientes como ya he indicado han sido estudiadas muy poco, especialmente en México. Mi tesis plantea algunas formas de entender estos campos, además de proponer una forma mitocrítica de acercarse a la obra de Laura Gallego. Por otro lado, el campo en el que me inserto ha sido muy impulsado por la Universidad Iberoamericana, y especialmente por la Doctora Laura Guerrero Guadarrama.

Sin embargo, el trabajo no puede abarcar todos los temas míticos presentados en la obra de Gallego. En efecto, se pueden encontrar ideas que provienen de la tradición grecolatina, otras de la mitología nórdica, o incluso de las tradiciones prehispánicas. Pero un estudio exhaustivo de todas estas mitologías sería demasiado basto para esta tesis. Del mismo modo, el análisis del relato bíblico se va a concentrar únicamente en la narración de Adán y Eva, aunque se pueden encontrar otros mitemas presentes en la Biblia.

Para llevar a cabo mi investigación, he decidido crear dos términos. El primero es el relato-imagen, el cual me permitirá acercarme a ciertos elementos del mito y a su transformación en las distintas obras (capítulo 2). Por otro lado, también inventé el modelo del personaje lilithiano, el cual se caracteriza por combinar dos naturalezas (capítulo 3).

Mi trabajo se divide en cuatro capítulos. En el primero planteo el horizonte desde donde escribe la autora, así como una explicación de lo que se entiende por fantasía, separándola de lo propuesto por Todorov. En el segundo capítulo presento el marco metodológico acerca del mito, la desmitologización, la mitocrítica y los mitemas y desarrollo el concepto de relato-imagen. Posteriormente en el capítulo tres, expongo el marco teórico para el estudio de los personajes, y planteo el modelo lilithiano. Finalmente, en el capítulo cuatro analizo la obra, centrándome en la

comparación de los mitemas y de los personajes y la subversión de ciertas nociones.

CAPÍTULO 1: Una fantasía española. El horizonte de escritura de Laura Gallego

A cambio solo pedía tiempo, espacio y silencio para
soñar.

Para soñar con la magia. Con cosas imposibles con
Idhún.

Laura Gallego. *La resistencia*

1. Sobre la autora, su obra y los reconocimientos recibidos.

Laura Gallego es una autora española nacida el 11 de octubre de 1977. Estudió Filología Hispánica en la Universidad de Valencia, donde fue la fundadora de la revista *Náyade*, la cual dirigió desde 1997 hasta 2010. Posteriormente hizo el doctorado en filología hispánica enfocándose en la literatura medieval y libros de caballería².

A los once años, Gallego empezó a escribir obras de fantasía con una amiga. Su primer relato fue *Zodiaccia un mundo diferente*, el cual nunca fue publicado. Sin embargo, fue en ese momento que decidió ser escritora (lauragallego.com)³. Posteriormente escribió muchos otros relatos que envió a varias editoriales, pero ninguno fue publicado⁴, hasta que en 1999 ganó el Premio El Barco de Vapor de la editorial SM, con la novela *Finis Mundi*. Este relato fue el número catorce que ella escribió y el primero en ser publicado. Fue a partir de ese momento que

² La biografía de la autora fue recuperada de su sitio oficial.

³ Aunque el libro nunca fue publicado, la autora subió el texto a su página web oficial donde se puede leer y descargar en formato PDF. El link para hacerlo es:

<https://www.lauragallego.com/lecturas/zodiaccia-un-mundo-diferente/>

⁴ Los primeros escritos de Gallego, al igual que *Zodiaccia. Un mundo diferente*, pueden ser descargados del sitio oficial en la sección de lecturas: <https://www.lauragallego.com/lecturas/>

comenzó su éxito y se volvió una importante autora de lengua española en la actualidad, con una larga trayectoria, con varias obras publicadas y algunos reconocimientos.

En el año 2002 volvió a recibir el Premio El Barco de Vapor por *La leyenda del Rey Errante*. Posteriormente en 2011 se le otorgó el Premio Cervantes chico por el conjunto de su obra y en 2012 obtuvo el Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil por la novela *Donde los árboles cantan* (2011). Su obra actualmente cuenta con un total de treinta y siete novelas publicadas, que han sido traducidas a diecisiete idiomas; en su mayoría son relatos de fantasía⁵. Su último libro publicado fue *El ciclo del eterno emperador* en otoño de 2021.

Entre la obra de Gallego, una de sus series más vendidas y queridas por los fans es la trilogía de fantasía⁶ *Memorias de Idhún*, la cual posee un gran valor literario y subversivo, al romper con muchos de los grandes relatos de la modernidad. La autora empezó a desarrollar esta saga a los quince años (Gallego, *Resistencia* solapa), sin embargo, no fue hasta 2004 cuando, por fin, publicó el primer volumen (lauragallego.com). Inicialmente la obra estaba pensada como una serie de seis libros. Sin embargo, posteriormente la autora la volvió una trilogía, en la que cada volumen corresponde a dos de las partes anteriores.

Memorias de Idhún es una trilogía que se compone por *La Resistencia* (2004), *Triada* (2005) y *Panteón* (2006). Por otro lado, en 2014, para celebrar el décimo aniversario de la

⁵ Las únicas novelas publicadas de Laura Gallego que no corresponden al género de fantasía son la saga de seis volúmenes titulada *Sara y las goleadoras*. Esta serie se compone por *Creando equipo* (2009), *Las chicas somos guerreras* (2009), *Goleadoras en la liga* (2009), *El fútbol y el amor son incompatibles* (2010), *Las goleadoras no se rinden* (2010) y *El último gol* (2010).

⁶ El término de literatura de fantasía será explicado posteriormente en este mismo capítulo, y en el capítulo 4 se mostrará el carácter subversivo de la obra.

publicación del primer volumen, Gallego publicó en colaboración con Estudios Fénix la *Enciclopedia de Idhún*, en la cual detalla los elementos que componen su universo inventado. También en 2007 y 2008 se hizo la *Agenda de Idhún*⁷. Simultáneamente, desde mayo del 2009 hasta enero 2021 se adaptaron las novelas en una serie de dieciséis cómics. Y a finales del 2020 e inicios del 2021, Netflix hizo una serie animada que corresponde al primer volumen de la saga, pero fue cancelada posteriormente. También se hizo un juego de mesa sobre la saga, que fue descatalogado. Yo he decidido centrar mi análisis únicamente en la trilogía escrita por Gallego, ya que es el hipotexto⁸, del cual han derivado todos los demás elementos.

Sin embargo, antes de la publicación de *Memorias de Idhún*, Gallego ya había escrito un texto que se puede entender como un antecedente de la trilogía, el cual se titula *El desafío de Zhur*, pero nunca fue publicado⁹. Este relato narra un juego de rol en el que participan un grupo de amigos, pero el juego permea a la vida de los niños, de forma que empiezan a desarrollar las habilidades de sus personajes y desaparecen del mundo real si mueren en la partida. En este relato

⁷ Los textos que acompañaban la *Agenda de Idhún* se pueden encontrar en formato PDF en la página oficial de Laura Gallego en la sección de lecturas.

⁸ Gerard Genette en *Palimpsestos. La literatura en segundo grado* (1982) explica que todo texto A (hipotexto) es retomado por otros textos B (hipertexto), es un fenómeno hipertextual (14). Tanto la serie, como los cómics son un hipertexto, mientras que *Enciclopedia de Idhún* y *agenda de Idhún* corresponden a la transposición intermedial (o ampliación del universo narrativo) descritos por Werner Wolf (4- 5).

⁹ Al igual que los textos juveniles no publicados de Gallego mencionados anteriormente, *El desafío de Zhur* también puede ser descargado de la página oficial de la autora.

<https://www.lauragallego.com/lecturas/el-desafio-de-zhur/>

se encuentran algunas de las especies de Idhún como las serpientes aladas y un mundo de tres soles. Si bien hay algunos elementos que difieren entre los dos mundos de fantasía, también hay muchas similitudes que permiten entender este relato como un antecedente del mundo idhunita.

De hecho, al hacer un recorrido por la obra de la autora se puede notar que hay varias referencias intratextuales. Es decir, que podemos ver que hay ideas que han ido madurando a lo largo de sus distintos escritos y regresan en sus obras futuras, como se destacó con *El desafío de Zhur* y *Memorias de Idhún*.

Incluso me atrevería a decir que la saga *Crónicas de la Torre*, también, puede ser entendida como un antecedente de *Memorias de Idhún*, ya que se encuentran ideas similares en la caracterización de los unicornios como criaturas que conceden o amplifican la magia de las personas. O se puede notar un gran parecido entre los personajes de Kai y Jack, los cuales se parecen mucho en cuanto a carácter y ambos se transforman en un dragón dorado. También, en esta obra hay algunos intentos por subvertir ciertas nociones como la figura del héroe, lo cual se amplía en *Memorias de Idhún*.

2. Un recuento de lo escrito sobre la obra de Laura Gallego

Aunque la obra de Gallego es muy amplia y ha ganado algunos premios, casi no ha sido estudiada por la crítica y la academia. La única tesis que se ha escrito sobre ella, fue hecha en 2014 por Laura Quintana Crellis, para obtener el grado de maestría. En su texto titulado *An Approach to the Arabian Nights, and its Influence on The Legend of the Wandering King by Laura Gallego* hace un análisis comparativo entre *Las mil y una noches* y *La leyenda del Rey Errante*. En este se concentra en analizar los motivos del tapiz, el tiempo, el río y el sueño en ambas obras y ponerlos en contraste. Para dicho propósito primero se concentra en el texto anónimo y luego en la obra de Gallego, permitiendo ver cómo esos motivos han sido retomados

por la autora contemporánea.

Otro de los elementos que destaca es la construcción narrativa en la cual ambas historias están inmersas. Para ella, en ambos textos se puede encontrar un laberinto cronológico. En *Las mil y una noches* este se da por la *mise en abyme*, la cual atrapa al lector y hace que se pierda entre todos los relatos. Por otro lado, en *La leyenda del Rey Errante* se encuentra una confusión cronológica debido a que el texto inicia *in extrema res* y las visiones del tapiz mágico van alterando la forma en que se entiende el tiempo. Al final Quintana Crellis concluye que la obra de Gallego tiene una gran influencia de *Las mil y una noches* y que es una readaptación de los motivos del texto clásico.

Así como Laura Quintana Crellis sostiene que Laura Gallego retoma elementos de *Las mil y una noches*, Francisco Javier García Monserrat en su artículo “Viana de Rocagrís y el mito del amor romántico. Mujeres en la narrativa de Laura Gallego” (2018) sostiene que la autora tiene una gran influencia de los relatos de caballería, la cual se puede notar especialmente en *Donde los árboles cantan*. La novela ambientada en un mundo medieval cuenta la historia de la doncella Viana de Rocagrís. García Monserrat sostiene que al inicio la protagonista y su pareja Robian tienen una relación que se puede entender desde el modelo del amor romántico (o cortés). Sin embargo, este es subvertido cuando Robian intercambia a Viana por su vida frente a la invasión bárbara. Este artículo solo analiza el principio de la obra y no se enfoca en los siguientes encuentros de los dos personajes o en la relación de Viana y Uri, la cual también muestra las limitaciones del amor romántico.

Otro artículo que analiza *Donde los árboles cantan* y su capacidad subversiva es “Propuesta de educación de género a partir de la Fantasía épica de Laura Gallego” (2013) de Irene Horcajo Díez. Ella propone un modelo de educación para incluir temas subversivos y cambiar la forma en que se entiende el rol de la mujer en la sociedad. Para ello se enfoca en el

personaje de Viana, quien pasa de ser una mujer sumisa y que solo sueña con el matrimonio a una guerrera de Nortia. Este cambio en la protagonista muestra cómo se puede romper con el modelo de comportamiento designado por la sociedad. En esta subversión, Horcajo Díez contrapone a Viana con la figura de Robian y sostiene que el caballero se limita únicamente a obedecer lo que le dicen, mientras que ella está dispuesta a luchar por lo que cree.

En este artículo también se habla del rol que tiene la fantasía para subvertir los roles sociales impuestos. La autora explica que la fantasía es un reflejo del mundo en que vivimos. Este recurso permite hablar de temas de actualidad y criticarlos. Esta crítica mediada por la fantasía es muy clara en *Donde los árboles cantan*, pero la ambientación permite ver lo antiguo que es el problema.

La fantasía permite criticar aspectos de la sociedad, esa idea también se ve reflejada en el artículo “Fantasy and Equilibrium in Laura Gallego Garcia’s¹⁰ *Alas de fuego*” (2012) de James Mandrell. El autor sostiene que *Alas de fuego* (2004) es una obra que refleja la situación de España en el año 2004, año en que fue publicada la novela. En efecto, para él, la obra muestra la crisis social que había en el momento en que se escribió y el deseo de muchas personas de poder volver al pasado. La figura del pasado está representada por el Devastador, un demonio que se intenta resucitar, para un regreso a la organización social anterior.

María Rosal Nadales en “Écfrasis y fantasía en *El libro de los portales*, de Laura Gallego” (2016) hace un análisis de la forma en que se describen los portales. Estos se convierten en un elemento cartográfico en la obra de Gallego y también tienen una especial relación con el tiempo,

¹⁰ Las primeras obras de la autora estaban firmadas bajo el nombre Laura Gallego García, últimamente aparece solamente como Laura Gallego. Por ello es necesario aclarar que se trata de la misma autora.

es a través de ellos que se puede viajar. Rosal Nadases se enfoca en la forma en que estos portales pueden ser presentados sin necesidad de un dibujo y cómo el lenguaje muchas veces no basta para describirlos con claridad. Sin embargo, también habla de la relación del diseño de los portales con los elementos de fantasía. Si bien los pintores, dice el artículo, sostienen que ellos se dedican a una ciencia que emplea el arte, en realidad también hay una relación con la fantasía. Estos diseños poseen cualidades mágicas que permiten una exploración distinta del tiempo y el espacio.

Por su parte, Mari Cruz Palomares Marín y Andrés Montaner Bueno en “Tópicos de la fantasía épica en la literatura infantil y juvenil. Un recorrido por la construcción narrativa de *Mago por Casualidad* de Laura Gallego” (2015) se enfocan en la sátira que hace Laura Gallego de los cuentos de hadas en *Mago por Casualidad*. En este artículo se plantea la idea de que los personajes son una ridiculización de los personajes tradicionales de estos relatos. Además de ello se analizan elementos de la fantasía épica, como la importancia de la cartografía, la presencia de los objetos mágicos que pueden ser usados tanto para fines malvados como buenos y también encontramos el viaje del héroe. Al final, los autores proponen un acercamiento didáctico a esta novela, basándose en la idea de que la fantasía es fundamental para el aprendizaje de los niños.

Así como Palomares Marín y Montaner Bueno se enfocan en los elementos de la fantasía épica en *Mago por casualidad*, Francisco Linares Valcárcel trabaja la fantasía y los cuentos de hadas en *Memorias de Idhún*. En su artículo “Algunas conexiones entre el cuento maravilloso y la literatura fantástica actual: *Memorias de Idhún*, de Laura Gallego” (2007) se enfoca en cómo algunos de los elementos recurrentes de estos géneros literarios se pueden encontrar en la trilogía. Entre ellos, analiza la desventura de los héroes, la segregación, los ritos de iniciación y la importancia de los objetos. Al final llega a la conclusión de que los elementos de los cuentos maravillosos siguen estando vigentes en los textos actuales.

Otro artículo que analiza la trilogía de *Memorias de Idhún* es “Las estructuras antropológicas de lo imaginario y la *High fantasy*. Análisis de *Memorias de Idhún* de Laura Gallego desde las propuestas teóricas de Gilbert Durand” (2011) de Natalia González de la Llana Fernández. Aquí la autora estudia a los tres personajes principales. Ella sostiene que Jack/Yandrak¹¹ y Kirtash/Christian parecen estar caracterizado por una oposición en la que Jack es el héroe y Kirtash es el enemigo. Pero esta oposición se rompe gracias al personaje de Victoria/Lunnaris quien a través de sus sentimientos logra romper esta separación. Para analizar los arquetipos que representan a los distintos personajes la autora emplea la propuesta de Gilbert Durand, planteando que los personajes corresponden a un imaginario compartido y que se encuentra en muchas obras.

Es en la línea de la readaptación de relatos antiguos y de elementos comunes a muchas obras que se inscribe mi trabajo. A través de las propuestas teóricas de Gilbert Durand y Paul Ricoeur sobre la mitocrítica, yo analizó cómo se retoman elementos del mito de Adán y Eva, el modelo de Lilith y son reutilizados en la construcción de *Memorias de Idhún*, enfocándome especialmente en la construcción de los personajes y de los híbridos.

3. Lo fantástico, lo maravilloso, lo extraño y la fantasía

Anteriormente se explicó que la mayor parte de las obras de Laura Gallego corresponden al género de fantasía. Pero ¿qué es la fantasía? ¿Acaso está ligado a lo que Tzvetan Todorov planteaba en su conocido libro *Introducción a la literatura fantástica* (1970)?

Todorov presentaba tres géneros literarios: lo fantástico, lo maravilloso y lo extraño, los

¹¹ Todos los personajes híbridos que aparecen en la novela poseen dos nombres, como se explicara en el capítulo 4, cuando se analice su construcción.

cuales están fuertemente conectados. Lo fantástico se da cuando en un mundo como el nuestro se da un acontecimiento increíble y no se sabe si es real o imaginario (32), es decir que el lector se encuentra en una posición ambigua, en la que no sabe qué pasó realmente (38). Por eso se define lo fantástico como “la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural” (32).

Sin embargo, la vacilación no dura mucho tiempo, eventualmente el lector se decide por una interpretación de lo sucedido: ya sea aceptar lo sobrenatural y, por tanto, se inclina del lado de lo maravilloso, o explicar lo sucedido con las leyes de la realidad y acontece lo extraño (49). De esta forma las tres categorías de Todorov están ampliamente ligadas. Otros autores como Omar Nieto y Ana María Barrenechea han ido ampliando la teoría de Todorov y planteando una forma de acercarse a lo fantástico que no se basa únicamente en los elementos temáticos.

Algunos de los pocos autores que han trabajado la fantasía proponen que este género literario y la literatura fantástica son lo mismo. Entre estos teóricos se encuentran Farah Mendlesohn, Edward James o Rosemary Jackson. Sin embargo, hay otra corriente que presenta que la fantasía y lo fantástico son dos géneros literarios distintos. Algunos de los autores de esta propuesta son Bryan Attebery, Alejandro Vergil o el libro *Mundos de fantasía de Ulises a El señor de los anillos, un recorrido por la historia de fantasía*. Dicho de otra forma, es un género que no posee una definición clara.

Ahora bien, volviendo a la obra de Laura Gallego, cuando la enfrentamos con el modelo propuesto por Todorov vemos que no corresponde a lo fantástico, sino que parece mucho más cercana a lo maravilloso, ya que lo sobrenatural es aceptado por los personajes y el lector. En ese sentido me parece que la fantasía propuesta por Attebery o Vergil es mucho más parecida a lo escrito por Gallego. Pero si la fantasía no corresponde a lo fantástico, y no es completamente literatura maravillosa: ¿qué es la fantasía?

En *Mundos de fantasía: de Ulises a El señor de los anillos, un recorrido por la historia de la fantasía* se define este tipo de relatos como un “género ambientado en mundo imaginarios, protagonizados por seres fantásticos o que, en alguna forma, presentan elementos ajenos a la realidad” (7). Los autores de este libro le dan mucha importancia al espacio en que se desarrolla la historia, su carácter sobrenatural y de desfamiliarización¹² con nuestro mundo, al igual que a los habitantes de la fantasía.

Otras de las características recurrentes destacadas de fantasía, en *Mundos de fantasía*, son la lucha entre el bien y el mal, la maduración de los personajes, las aventuras de un héroe arquetípico y la presencia de un entorno desconocido (8). Sin embargo, se destaca que la fantasía no se puede separar de su contexto cultural, ya que en cierta forma está reflejando el mundo en que se vive (6).

¹² Sobre el tema de la desfamiliarización en la fantasía se puede consultar el texto de Marius Conkan “Betraying Reality. Defamiliarization’s Effect on Fantasy Worlds” (2016) en el que el autor explica que “*The sense of wonder is the most important result of defamiliarization and it is essential for the relationship between the reader and the secondary world created by the fantast, as it is built through the extraction of possible objects out of their real categories and their rearrangement as imaginary elements*” (4) [La sensación de maravilla es el principal resultado de la desfamiliarización y es esencial para que el lector se relacione con el mundo secundario creado por el autor de fantasía, al estructurarse a través de la extracción de los objetos fuera de sus categorías reales y reacomodándolos como elementos imaginarios] (al menos de que se indicó, la traducción fue hecha por mí). La desfamiliarización de los objetos es lo que permite darles un carácter de fantasía a las cosas que conocemos y de esa forma se van conformando estos mundos.

Un punto de vista bastante parecido es el de Tolkien¹³, quien también recalca la importancia del espacio en la creación de las historias de este género (3). En su famoso ensayo “Sobre los cuentos de hadas” explica que los cuentos de hadas y la fantasía se desarrollan en un lugar peligroso:

*The realm of fairy-story is wide and Deep and high and filled with many things: all manner of beasts and birds are found there; shoreless seas and stars uncounted; beauty that is an enchantment, and an ever-present peril; both joy and sorrow as sharp as swords. In that realm a man may, perhaps count himself fortunate to have wandered, but its very richness and strangeness tie the tongue of a traveler who would report them. And while he is there it is dangerous for him to ask too many questions, lest the gates should be shut, and the keys be lost. (Tree 3)*¹⁴

¹³ Es importante resaltar la importancia de Tolkien en el género de fantasía. En *Mundos de fantasía* se explica que el autor de *El señor de los anillos* puede ser considerado el fundador de la fantasía moderna. Esto se debe a que el autor renovó el género y le dio una nueva dimensión. La forma de hacer fantasía actual sigue estando muy inspirada en el trabajo de este autor. Esta idea es compartida por muchos otros autores, como Farah Mendlesohn, Edward James, Bryan Attebery.

¹⁴ [“Ancho, alto y profundo es el reino de los cuentos de hadas, y lleno todo él de cosas diversas: hay allí toda suerte de bestias y pájaros; mares sin riberas e incontables estrellas; belleza que embelesa y un peligro siempre presente; la alegría, lo mismo que la tristeza, son afiladas como espadas. Tal vez un hombre puede sentirse dichoso de haber vagado por ese reino, pero su misma plenitud y condición arcana atan la lengua del viajero que desee describirlo. Y mientras está en él

Posteriormente explica que:

*Faërie*¹⁵ contains many things besides elves and fay, and besides dwarfs, witches, trolls, giants or dragons: it holds the seas, the sun, the moon, the sky; and the earth, and all things that are in it: tree and bird, water and stone, wine and bread, and ourselves mortal men, when we are enchanted. (9)¹⁶

De esta forma parece claro que para Tolkien los mundos de fantasía son peligrosos y están llenos de elementos distintos que van dando forma a este género, entre ellos están los mundos y las criaturas. Para explicar este proceso plantea la noción de subcreador, que puede romper con las leyes de la naturaleza (23). Este nuevo creador es el que puede imaginar y dar forma a un nuevo mundo (10).

Para crear estos nuevos mundos, Tolkien plantea que se necesitan tres elementos básicos: la invención, la difusión y la herencia (es decir los antecedentes de la obra) (21). Basándose en la noción de la herencia de la fantasía, el autor plantea la noción de la marmita de los cuentos, un enorme caldero en que se van metiendo todos los elementos que han conformado las historias anteriores. De ahí el nuevo subcreador debe recoger lo que le interesa y adaptarlo a su diégesis.

le resulta peligroso hacer demasiadas preguntas, no vaya a ser que las puertas se cierren y desaparezcan las llaves”] (Tolkien “Sobre” 134).

¹⁵ Tolkien denomina como *Faërie* al mundo de las hadas en donde se desarrollan los relatos de fantasía (10).

¹⁶ [“Fantasía cuenta con muchas más cosas que elfos y hadas, con más incluso que enanos, brujas, gnomos, gigantes o dragones: cuenta con mares, con el sol, la luna y el cielo; con la tierra y todo cuanto ella contiene: árboles y pájaros, agua y piedra, vino y pan y nosotros mismos, los hombres mortales, cuando quedamos hechizados”] (Tolkien, “Sobre” 140).

Es decir, tiene que volver a recubrirlos en función de lo que quiere decir y para que correspondan al nuevo mundo en el que habitan los personajes (27). Algunos de los antecedentes de fantasía, que se encuentran en esa marmita, son los mitos, las sagas heroicas y las leyendas, como se destaca en *Mundos de fantasía*.

La fantasía, explica Tolkien, tiene tres funciones:

- *Recovery*: a través de la fantasía podemos percatarnos de muchas cosas que están a nuestro alrededor y resignificarlas. De esta forma renovamos la forma en que nos acercamos a las cosas cotidianas (57-58).
- *Escape*: la fantasía nos da herramientas para salir momentáneamente de nuestra realidad, aunque siguen haciendo eco a esta (60).
- *Consolation*: el final feliz de los cuentos de hadas produce consuelo en el lector. Esto se da a través del fenómeno de la eucatástrofe, en la cual se plantea el consuelo del final feliz, después de la larga jornada y los distintos peligros que enfrentó el héroe (68).

Por su parte, Robert H. Boyer, Marshall B. Tymn y Kenneth J. Zahorski, en *Fantasy Literature. A Core Collection and Reference Guide* (1979), presentan una definición mucho más amplia de fantasía:

Fantasy, as a literary genre, is composed of works in which nonrational phenomena play a significant part. That is, they are works in which events occur, or places or creatures exist, that could not occur or exist according to rational standards or scientific explanations. The nonrational phenomena of Fantasy simply do not fall within human experience or accord with natural laws as we

know them. (3)¹⁷

Visto desde esta perspectiva, nos damos cuenta de que la fantasía no forzosamente tiene que desarrollarse únicamente en mundos paralelos, sino que puede estar ligada únicamente a las criaturas de fantasía y a sus acciones. Sin embargo, estos autores también resaltan la importancia de los espacios. Si bien no los consideran esenciales para el desarrollo de la obra, comentan que tienen un gran peso y que existen tres formas de construir los lugares de las obras de fantasía:

1. Ignorando al mundo real: “*The primary world*¹⁸ *does not exist physically or geographically*”¹⁹ (5). El ejemplo más usual para definir esta configuración espacial es *El señor de los anillos* (1954-1955) de Tolkien, trilogía que se desarrolla por completo en la Tierra Media. En la obra de Laura Gallego podemos ver algunas obras que crean un mundo completamente externo al nuestro, entre ellas la trilogía *Guardianes de la Ciudadela*.

2. Relacionando el mundo secundario con el primario. Esto quiere decir que existen los distintos mundos simultáneamente y tienen ciertos elementos que permiten comunicarlos, como los portales (6). Podemos ver esta relación en novelas como *El león, la bruja y el armario* (1950) de C. S. Lewis, *La historia interminable* (1979) de Michael Ende o *Memorias de Idhún* de Laura

¹⁷ [Fantasía, como género literario se compone por obras en las que los fenómenos noracionales juegan una parte significativa. Es decir, son obras donde ocurren eventos, o existen lugares y criaturas, que no pueden ocurrir o existir de acuerdo con los estándares racionales o las explicaciones científicas. El fenómeno noracional de la fantasía simplemente no cabe en la experiencia humana de acuerdo con las leyes naturales que conocemos.]

¹⁸ La mayor parte de los teóricos de este género entienden el mundo primario como un reflejo de nuestra realidad y del mundo en que vivimos.

¹⁹ [El mundo primario no existe física o geográficamente.]

Gallego.

3. El mundo de fantasía se encuentra dentro del mundo real: “*the secondary world is simply a particular location within the primary world*”²⁰ (6), como en el caso de *Harry Potter* de J. K. Rowling o *La leyenda del Rey Errante* de Laura Gallego.

Estas tres formas de entender los espacios nos permiten ampliar la visión de Tolkien y de *Mundos de fantasía*. Dicho de otro modo, los mundos secundarios de Tolkien también pueden encontrarse en nuestra realidad, ya que basta con que las criaturas sobrenaturales o los elementos del reino de las hadas se integren a nuestro mundo, aunque esto sea únicamente en ciertos espacios en los que se permite el encuentro. La fantasía en nuestro mundo suele estar escondida y solo ciertas personas tienen acceso a ella.

4. Algunas clasificaciones de fantasía

Al igual que todos los géneros literarios, la fantasía se puede dividir en distintas categorías. Sin embargo, estas dependen del teórico que se emplee, ya que, al ser un tipo de textos poco estudiados, aún hay mucha discrepancia. A continuación, voy a presentar tres formas en que se ha clasificado. En primer lugar, me gustaría explicar la diferencia entre *High Fantasy* y *Low Fantasy*. La Alta fantasía, explica Isabel Clúa, corresponde a los mundos de fantasía que siguen un sistema de verosimilitud autónomo (capítulo 1.3). Es decir, que los elementos maravillosos y sobrenaturales se desarrollan en un mundo independiente y verosímil. La Fantasía baja, por su parte se lleva a cabo en un mundo parecido al nuestro (capítulo 1.3)

Por otro lado, Farah Mendlesohn en *Rhetorics of fantasy* (2008) propone que la fantasía se puede dividir en cuatro grupos: “*These categories are determined by the means by which the*

²⁰ [El mundo secundario simplemente está en una ubicación particular del mundo primario.]

fantastic enters the narrated world'²¹ (xiv). De esta forma propone:

1. *The Portal-Quest Fantasy*: la fantasía de portales corresponde a todos los relatos de fantasía a los que entramos a través de un portal (1). Mientras que la fantasía de misión (*Quest fantasy*) es cuando el personaje debe cumplir una tarea para su pueblo (1). Si bien ambos subgéneros no son idénticos, en ambos tipos de relatos “*a character leaves her familiar surrounding and passes through a portal into an unknown place*”²² (1). Es importante destacar que, para la autora, el elemento mágico se encuentra en el otro mundo y no puede permear al entorno conocido, sin embargo, los personajes que lo poseen sí pueden pasar de un lado al otro (1). Sus orígenes se encuentran en la épica, la Biblia, los relatos artúricos y los cuentos de hadas (3).
2. *The immersive fantasy*: es la fantasía que envuelve al lector y que se desarrolla en un mundo donde se acepta por completo el elemento mágico (59). Este tipo de fantasía está muy ligado a la ciencia ficción²³ (63) y suele presentar la caída del mundo originalmente preestablecido, a través de un cambio en la forma de vida (61). En este tipo de fantasía el personaje también debe dejar su lugar de nacimiento para adentrarse al resto del país de fantasía.
3. *The intrusion fantasy*: es cuando el elemento sobrenatural entra al mundo primario del

²¹ [Estas categorías son determinadas por la forma en que la fantasía entra en el mundo narrado.]

²² [Un personaje deja su entorno familiar y pasa por un portal para entrar a un lugar desconocido.]

²³ Brian Attebery en *Strategies of Fantasy* señala que la principal diferencia entre fantasía y ciencia ficción es que la segunda se enfoca en lo que puede llegar a pasar, mientras que la primera rompe con el mundo en que vivimos, aunque ambos tipos de literatura muestren mundos imaginados a los que no se puede llegar (109- 110).

personaje (114). Este tipo de fantasía se puede combinar con otros tipos, ya que muchas veces lo que inicia la aventura es que hay un elemento que se introduce en el mundo cotidiano del héroe (115).

4. *The liminal fantasy*: este tipo de fantasía es más parecida a lo que Todorov proponía como lo fantástico (182). “*That form of fantasy which estranges the reader from the fantastic as seen and described by the protagonist*”²⁴ (182). Dicho de otra forma, el lector y el personaje dudan del elemento sobrenatural y de si realmente sucedió (182)²⁵.

La clasificación planteada por Mendlesohn se basa en la relación que tienen los personajes y los lectores con el elemento de fantasía, el cual de alguna forma se presenta en el entorno común del personaje. En el caso de *Memorias de Idhún* la relación con el elemento mágico corresponde al modelo de *Portal-Quest fantasy*, ya que los personajes tienen que viajar a otro mundo donde lo sobrenatural es aceptado. Sin embargo, también es intrusión, específicamente en *La resistencia*, donde los elementos de Idhún (mundo de fantasía) se presentan en el mundo primario (el cual se parece mucho al nuestro).

En *Mundos de fantasía*, se presenta otra forma de clasificar y organizar este género literario, en función de elementos temáticos y comerciales:

1. Fantasía heroica: basada en las sagas nórdicas (52), sigue a un héroe único que va a tener un sin fin de aventuras (52). Esto se debe a que no tiene un solo objetivo que lo guíe (52), sino que en cada aventura va a realizar algo distinto en función al episodio. Se suele

²⁴ [Esa forma de fantasía que provoca extrañamiento en el lector con relación a los elementos fantásticos, de acuerdo con la visión del protagonista.]

²⁵ Estas categorías para entender la fantasía son retomadas posteriormente por Isabel Clúa en su obra *A lomos de dragones. Introducción al estudio de la fantasía* (2017).

ambientar en un espacio parecido a la Edad Media, por lo que también es llamada fantasía medieval. Aunque hay otras obras que prefieren configurarla como Espada y brujería, es decir que combina a los caballeros con elementos mágicos, los cuales se encuentran en todas partes (53).

2. Fantasía épica: suele estar dividida en trilogías (69) y relata el eterno enfrentamiento entre el bien y el mal (66). Este tipo de relato suele desarrollarse en un mundo completamente inventado por el autor (66).
3. Fantasía juvenil: esta categoría corresponde a una cuestión comercial y se da porque muchos de los libros del género son pensados para adolescentes (94). Si bien es cierto que la fantasía puede ser escrita para cualquier edad, es un hecho que muchas de las sagas suelen dirigirse a los jóvenes.
4. Otros Universos: corresponde a la fantasía que se va mezclando con otros géneros literarios (106).

En el caso de la obra de Gallego vemos que nos encontramos con la fantasía épica, en la que aparece la lucha entre el bien y el mal. Sin embargo, este conflicto será cuestionado por la autora, como se mencionará en el capítulo 4 de este trabajo. También podemos clasificar *Memorias de Idhún* como una obra de fantasía juvenil, debido al público al que está dirigida.

5. Una breve historia de la fantasía

El género de fantasía como se conoce y se ha explicado en las páginas anteriores es bastante nuevo, sin embargo, sus antecedentes se remontan hasta los mitos. Como se plantea en *Mundos de fantasía* los mitos, a través de las criaturas sobrenaturales, seres con poderes, magia, lugares inventados como el Monte Olimpo presentan algunos de los elementos que regresan (12). Sobre este aspecto, Brian Attebery escribe el libro *Stories about stories* (2014) en el cual destaca la

importancia de los mitos como parte de la tradición de fantasía.

Los mitos son uno de los principales antecedentes de la fantasía, no obstante, se pueden encontrar varios otros. Edward James y Farah Mendlesohn en *A short history of fantasy* hacen un recuento de los distintos textos que inspiraron a este género:

*The ancient Greek and Roman novel, the medieval romance, and early modern verse and prose texts all commonly use what we consider to be the tropes of fantasy: magical transformations, strange monsters, sorcerers, and dragons, and the existence of a supernatural world.*²⁶ (7)

Posteriormente agregan:

*While myth, legend and saga provide many of the components of Modern Fantasy, the influence of ancient novels has only recently been recognized. These are mostly melodramatic stories of shipwreck and adventure, but some of them have strong fantasy elements.*²⁷ (9)

Una vez que plantean que todas estas formas de literatura fueron antecedentes de la fantasía moderna, hacen hincapié en algunos géneros para marcar su influencia. En el siglo XIX, explican, los autores empiezan a escribir cuentos de hadas propios y originales, en lugar de

²⁶ [Las antiguas novelas griegas y romanas, los romances medievales y los primeros versos modernos y textos en prosa comúnmente usan el tropos de la fantasía: transformaciones mágicas, monstruos extraños, brujos, dragones y la existencia del mundo sobrenatural.]

²⁷ [Mientras que el mito, la leyenda y la saga poseen varios de los componentes de la fantasía moderna, la influencia de las novelas antiguas apenas ha sido reconocida. Estas suelen ser historias melodramáticas de naufragios y aventuras, pero algunas de ellas tienen muchos elementos de fantasía.]

únicamente recolectarlos (11). También en ese siglo llegan a Europa los relatos chinos y japoneses (13). Por otra parte, señalan que la novela gótica ya es una forma de fantasía (16).

Posteriormente se enfocan en el siglo XX, en el cual se desarrolló principalmente la fantasía. Ellos enfatizan que van a centrar su análisis en los textos de habla inglesa, ya que es la que domina el género (6). En la primera mitad del siglo la fantasía se populariza y empieza a innovar (27). En ese momento estaba dirigida principalmente a niños (27). Dos de los grandes exponentes de esta primera etapa son L. Frank Baum, con *The Wonderful Wizard of Oz* (1900), quien es el primero en introducir los mapas para que el lector se oriente (26) y E. Nesbit, *The Story of the Treasure Seekers* (1899), que crea la *Low fantasy* (26).

A mitad del siglo XX aparecen dos figuras que transforman completamente la forma de hacer fantasía: C. S. Lewis (1898-1963) y J. R. R. Tolkien (1892- 1973). Este último va a desarrollar su mundo mucho más que otros autores; después de un proceso de veinte años creó la Tierra Media (44) con su lenguaje, mapa, historia, mitos (47). Además, plantea que el héroe de la fantasía no tiene que ser forzosamente el mejor guerrero o mago, sino que puede ser una persona ordinaria (45), que puede afectar al mundo entero: “*Tolkien married the adventure fantasy with epic: suddenly, the journey on which the participants embarked had world-shattering consequences*”²⁸ (48).

Por su parte C. S. Lewis en *Crónicas de Narnia* (1950-1956) propone una gran combinación de mitologías y tradiciones que se mezclan para crear el relato, aunque predomina la tradición cristiana (52). Uno de los elementos destacados de esta saga es que las figuras femeninas se encuentran en cierta igualdad de condiciones que las masculinas (59).

²⁸ [Tolkien combinó la fantasía de aventuras con la épica: de repente, el viaje en el que se embarcaban los personajes tenía consecuencias a nivel mundial.]

En los años 50, la fantasía empieza a separarse de la ciencia ficción (68), y ambos géneros marcan una diferencia y parece que la fantasía empieza a caer, al inicio de la década, hasta el éxito de *El señor de los anillos*, que reinventa el género:

*Despite the presence of really excellent writers, by the end of the 1950's fantasy appeared to be in trouble. Science fiction was booming, the supernatural was popular, but fantasy seemed to have lost its way. In the next decade, thanks to the impact of Tolkien, and of Ballantine adult fantasy series, all of it was to change.*²⁹

(74)

El género deja de ser episódico, lo que provoca que sea más difícil su publicación en revistas (67), y se centra especialmente en caprichos de los autores (61), lo que dificulta su difusión.

Los 60's son considerados la época de oro de la fantasía para niños (75). En este momento el género se vuelve heterogéneo, separándose en función a la situación geográfica de su escritura y al público que está dirigido. Los textos británicos se separan de los norteamericanos y también se empieza a dividir la fantasía infantil de la juvenil y de la que está dirigida a adultos (75).

En la década de los 70's, vuelve a haber un acercamiento entre la fantasía y la ciencia ficción, ya que muchos autores migran de un género al otro (91-92) y de esa forma crean textos híbridos (97). En esta época, gracias a la influencia de Tolkien los autores vuelven a interesarse por la historia y a usarla en sus mundos (97), además de que vuelven a contar los mitos, cuentos

²⁹ [“Aunque hay excelentes autores, al final de los años 1950 la fantasía parece estar en problemas. La ciencia ficción está en su apogeo, lo sobrenatural era popular, pero la fantasía parecía estar perdiendo el camino. En la siguiente década, gracias al impacto de Tolkien, y a las series para adultos de Ballantine, esto cambió.”]

de hadas y leyendas (102). Fue en este momento que empezaron a aparecer los subgéneros, y hubo un auge de la fantasía de animales y la de terror (112).

Al entrar en los 80's el mercado es dominado por la *Quest fantasy* (119), la cual va a tratar de subvertir las formas anteriores (125). Además, en este momento vuelve a presentarse un auge del género (130), con la predominancia de trilogías interconectadas (125) y el regreso a las leyendas artúricas, vistas desde nuevas perspectivas (126)

En los 90's el género se divide en muchas más categorías, la fantasía de Espada y brujería se encuentra en declive, y es reemplazada por la medievalista (143). Los mundos medievalistas van a presentar una fuerte relación con nuestra realidad, presentando ciertos elementos de nuestro mundo, pero adaptados al entorno de la obra (150). También la extensión de los relatos aumenta (144).

Al final de esta década aparecen tres figuras que revolucionan el panorama: Terry Pratchett (1948- 2015), J. K. Rowling (1965) y Philip Pullman (1946) (165).

En el siglo XXI, empieza la idea de la fantasía postmoderna:

*Writers and critics in the post-modern world are sympathetic to the playfulness and willingness to experiment that has characterized much of the best fantasy. Some have begun to realize that fantasy does not necessarily equate with escapism, but offers alternative ways of explaining and coping with reality.*³⁰ (217)

En este siglo, la fantasía empieza a mostrar elementos de nuestro mundo, de forma que cuestiona

³⁰ [Escritores y críticos en el mundo postmoderno simpatizan con el deseo de jugar y la voluntad de experimentar que caracteriza la mayor parte de la mejor fantasía. Algunos han empezado a darse cuenta de que la fantasía no es necesariamente equivalente al escapismo, sino que ofrece un camino alternativo para explicar y asimilar la realidad.]

nuestra cultura y reflexiona en lo que se tiene que trabajar o en lo que llaman la atención de los autores. Se vuelve a la exploración y al juego que caracterizaba a este género al inicio.

Por su parte, Brian Attebery, en *Strategies of Fantasy* (1992), explica que, desde finales del siglo XX, ya estaba la fantasía postmoderna, la cual tiene un fuerte carácter irónico (40). Para él hay un regreso a los relatos del pasado, siendo consciente de sus problemas y sus limitaciones (40). Dicho de otra forma, es un regreso a los textos anteriores desde una perspectiva crítica.

Este regreso a textos anteriores desde una mirada crítica puede ligarse con la noción de parodia postmoderna de Linda Hutcheon. Ella explica que en la postmodernidad la parodia es un elemento crucial (políticas 187), el cual no forzosamente implica un elemento de burla, sino que superpone un texto parodiante sobre un texto parodiado (ironía 4). Al crear un nuevo escrito basándose en uno anterior puede criticarlo y mostrar sus límites (políticas 192). Por eso se puede entender que la fantasía postmoderna está parodiando textos anteriores para mostrar una visión crítica.

María Nikolajeva propone que la fantasía postmoderna busca romper con ciertos relatos del pasado e interrogarlos (146). Entre lo que cuestiona está la batalla entre el bien y el mal, ya que no se pueden distinguir claramente estas categorías (147), sino que es una cuestión de perspectiva. Esto se debe a que la fantasía postmoderna emplea la intersubjetividad como herramienta narrativa, y eso permite ver distintos puntos de vista sobre el mismo tema (151). La polifonía de puntos de vista provoca que se trate de evitar las narraciones en primera persona y se prefiera la tercera persona (147).

Otro elemento que destaca en la fantasía postmoderna es el elemento intermedial. Es decir, hay muchas obras que en esta época están pasando de un medio a otro, ya sea a través de la adaptación o desarrollando elementos paralelos a la obra. El ejemplo de *Harry Potter* puede servir para mostrar esta cualidad, ya que se ha adaptado a cómics y películas, pero también se han

creado parques temáticos, fanfiction, para expandir el universo narrativo. *Memorias de Idhún* también presenta elementos transmediales, gracias a la adaptación a una serie o al cómic. Sin embargo, por las características de este trabajo no se van a estudiar las relaciones intermediales de la obra de Gallego.

El recorrido por la historia de la fantasía nos muestra cómo el género ha ido mutando y ha ido recuperando elementos que vienen desde los mitos, pero no se ha quedado únicamente en esos aspectos. Laura Gallego y *Memorias de Idhún* pueden ser clasificados como parte de la fantasía postmoderna, tanto por las fechas de publicación, como por el regreso a los relatos del pasado desde una perspectiva crítica, el cuestionamiento del bien y el mal y el empleo de la intersubjetividad. Todos estos elementos serán trabajados y explicados posteriormente en el capítulo 4 de esta tesis.

El panorama desde el que escribe Laura Gallego es el de una autora española postmoderna, que se inscribe en el género de fantasía, el cual suele ser dominado por los anglosajones. Su trilogía *Memorias de Idhún* corresponde a la *Portal-Quest*, la *Intrusion*, la fantasía épica y la juvenil. Además, hay un importante regreso a los relatos del pasado, entre los cuales elegí enfocarme en el mito de Adán y Eva. Antes de poder pasar al análisis de la obra me parece pertinente exponer el marco metodológico que me permite acercarme a la adaptación de los mitos.

CAPÍTULO 2: Mito y mitología: una forma de desmontar el relato imagen

No es más que una leyenda— sonrió Domivat, con amabilidad—. Pero no se trata de la forma, sino del fondo. Se trata de la idea que subyace bajo el disfraz del mito. ¿Quieres oírla?

Laura Gallego. *Panteón*

Roland Barthes en *Mythologies* (1957) hace un estudio de cómo la cultura occidental está llena de mitos y cómo vamos imaginando nuevos en función de lo que nos rodea. El autor muestra que siguen estando muy presentes en nuestra cultura y que siempre estamos buscando formar nuevos relatos de este tipo. Tratamos de encontrar héroes, acontecimientos y lugares como los que protagonizaban las historias de la antigüedad. El autor plantea que en realidad estamos creando mitos constantemente a través de la publicidad y de los elementos cotidianos: algunos de los que analiza en su obra son los relatos adaptados al cine, los marcianos, los juguetes, etcétera. Todos son elementos que podemos encontrar en la vida diaria o de los que escuchamos usualmente. De este modo, muestra que el pensamiento mítico ha sido adaptado por otros medios y ya no tiene la misma estructura que en la antigüedad; pero sigue estando muy presente.

Esta permanencia del pensamiento mítico, en la actualidad, se puede ver en distintas obras literarias, como los relatos de fantasía.

1. Un breve acercamiento a la noción de mito y al símbolo

Para entender este pensamiento mítico que seguimos empleando, primero tenemos que pensar: ¿qué entendemos por mito? ¿Cuál es su relación con el símbolo? ¿Cómo los símbolos se convierten en mitos?

José María Mardones, en *El retorno del mito* (2000), explica que estos relatos han sido

entendidos desde distintas perspectivas a través de la historia y sostiene que en la actualidad se suele pensar en el mito como “una explicación precientífica, ingenua y sobrepasada” (39). Estas historias eran la forma en que anteriormente se trataba de explicar los fenómenos que no se entendían y por ello ya no se pueden considerar como algo verdadero, y muchas personas los consideran como poco valiosos, ya que la ciencia ha demostrado que están equivocados. Sin embargo, el autor se opone a esta visión y sostiene que toda civilización humana está construida sobre distintos mitos, aunque estos no sean religiosos (48- 49). Visión que también encontramos en el pensamiento de Barthes, como se expuso al inicio de este capítulo.

Para desmontar esta visión de los mitos, explica que los mitos tienen cuatro funciones generales:

1. Mística o metafísica: esta consiste en una reconciliación entre la conciencia humana y los elementos anteriores a su existencia (47). Es una explicación de lo que había antes del ser humano.
2. Cosmológica: busca crear una imagen del universo y de lo que lo conforma (48).
3. Sociológica: el mito es usado para crear y mantener un orden social (48). Es decir que crea una jerarquía social.
4. Psicológica: crear ideales y metas para que los individuos traten de alcanzarlos (48).

Finalmente se puede llegar a una definición del mito como “una primera forma de conocimiento que sitúa a las cosas en la realidad proporcionándoles un lugar, separando, clasificando y ordenando el espacio humano, que queda así iluminado” (70). Por otro lado, es el reflejo de la forma de pensamiento de una cultura (75) y una representación del inconsciente colectivo (101), y eso se logra a través de la creación de imágenes. Las distintas imágenes que se conforman a través de esos relatos tienen un alto nivel simbólico: “El constructivismo mítico encuentra en el símbolo las piezas elementales y fundamentales de las que surge el mito” (21).

Esto implica que el mito es una historia centrada en símbolos, que se vuelven imágenes de la cultura y del inconsciente colectivo. De este modo el mito es un relato-imagen³¹, que nos muestra una forma del pensamiento³².

Carlos García Gual en *Historia mínima de la mitología* (2014) propone una cronología del mito desde la antigua Grecia hasta el siglo XX. Pero antes de adentrarse en este ejercicio, hace un capítulo proponiendo una explicación de estos relatos, y para eso inicia diferenciando los mitos de la mitología. La mitología para él sería el estudio de los mitos, así como su recopilación (capítulo 1), mientras que el mito suele ser entendido desde cinco acepciones distintas:

- 1) “Relato fabuloso tradicional, casi siempre de carácter religioso, protagonizado por dioses y héroes” (capítulo 1).
- 2) “Un relato poético que sirve para ilustrar y dar imágenes a una doctrina” (capítulo 1).
- 3) “Un objeto fantástico o un personaje extraordinario al que la imaginación eleva a

³¹ Para crear la noción de relato-imagen me basé en la propuesta de Paul Ricoeur, en *La mémoire, l'histoire, l'oubli* (2000). Él explica que tanto la memoria como la imaginación se estructuran en función de imágenes (5). Sin embargo, no se pueden combinar estos tipos de pensamiento, ya que la imaginación se basa en cosas inventadas, mientras que los recuerdos vienen de hechos (5). Sin embargo, creo que los mitos en realidad están combinando tanto los recuerdos del pueblo que les dio origen, como la imaginación que permitió crear los personajes. Por esa razón creo que están utilizando dos discursos con base en imágenes y combinándolos en una sola narración, son un relato-imagen.

³² Desarrolló la noción de relato-imagen más adelante en este mismo capítulo, en el apartado “2. El relato-imagen: la dualidad de la imagen mítica”.

un plano superior a lo real, algo o alguien cuya imagen deja un impacto deslumbrante de la fantasía colectiva” (capítulo 1).

- 4) “Una ficción o una imagen falsa, fabulosa e inexistente en nuestro mundo cotidiano, algo atractivo, pero más allá de la experiencia y lo verificable” (capítulo 1).
- 5) “Lenguaje de la fantasía o del imaginario, esa facultad de representación del mundo que está detrás de los mitos, que produce las representaciones y relatos míticos” (capítulo 1).

Estas cinco acepciones nos muestran cómo el mito se puede entender desde una perspectiva más bien religiosa (1 y 2), desde una idealización de la realidad (3), o desde la creación de ideas nuevas (4 y 5). Un elemento que se mantiene en casi todas las definiciones es que los mitos son relatos con un fuerte componente fantástico o imaginativo.

Otro de los puntos que sostiene el autor es que los mitos pueden tener significado en distintos planos y desde distintas perspectivas (capítulo 1). Dicho de otra forma, son relatos que no poseen un solo significado, sino que pueden tener distintos niveles de significación y no tienen una sola interpretación.

A través de estas consideraciones, propone una definición del mito como: “un relato tradicional que evoca la actuación memorable y paradigmática de unos personajes excepcionales (dioses y héroes) en un tiempo prestigioso y lejano” (Capítulo 1). Desde esta perspectiva podemos reconocer ciertas características que los conforman: los personajes sobrenaturales que se encuentran por encima de los demás, la temporalidad pasada de las narraciones y el relato tradicional. A diferencia de Mardones, parece que no es tan importante el símbolo y las imágenes que conforman esta historia.

Posteriormente, García Gual hace algunas aclaraciones sobre el mito. Para empezar,

explica que sólo tiene sentido cuando se estudia desde la mitología. Cuando se estudian individualmente los mitos no llegan a desarrollar la totalidad de sus posibilidades, ya que solo se puede apreciar un fragmento de la narración. Por otro lado, explica que su origen se encuentra en la oralidad y las historias que pasaban de una persona a otra, por eso hay tantas versiones de una misma narración y todas tienen la misma validez. Estos relatos posteriormente son dogmatizados y se vuelven religión y finalmente pierden su carácter religioso para volverse literatura (capítulo 1).

Para el autor, hay distintas formas en que el mito ha ido permeando en la cultura actual, él sostiene que sigue estando muy presente y lo seguimos empleando. Estos relatos se encuentran en nuestra forma de pensar, ya sea a través de un personaje o evento (mito aludido), a través de una narración que lo vuelve a contar como se entendía anteriormente (el mito novelado), prolongando la historia que se contaba (el mito prolongado), a través de la burla (el mito ironizado) y cambiando su intención y significado anterior (el mito subvertido) (Capítulo 8). Estas cinco maneras en que el mito se mantiene nos permiten ver que su permanencia en nuestra forma de pensamiento y aun se pueden emplear para decir nuevas cosas. Esto se debe a que el mito ha ido evolucionando desde la antigüedad y se ha ido adaptando a nuevas formas de literatura, pero es importante resaltar que desde esta nueva perspectiva se tiene que separar el significado religioso que presentaba anteriormente de los elementos narrativos que lo componen, y que se pueden llamar literarios. También en estas distintas adaptaciones se resaltan elementos que se mantienen en todo momento.

Paralelamente a esta idea de que los mitos provienen de los relatos orales, Paul Ricoeur explica que todos los mitos pueden ser entendidos como la reinterpretación de un relato anterior, o un hipotexto (*Conflicto* 317), ya sea de la tradición oral o de otros mitos. Esto implica que los distintos mitos se hacen eco constantemente y por eso no se puede hablar de un relato original.

Para el teórico francés, a diferencia de Carlos García Gual, el mito está íntimamente ligado al símbolo (*Conflicto* 32). De hecho, el mito se estructura a través de símbolos (32), sin embargo, “el mito no agota en absoluto la constitución semántica del símbolo” (32). Lo que quiere decir que el símbolo siempre puede significar más cosas que el mito. Además, los textos literarios inspirados en el mito son un tipo de *bricolage*. Es decir que emplean elementos ya existentes y deshechos para combinarlos y formar algo nuevo (45). El mito por lo tanto está compuesto por distintos elementos de otros relatos y de la cultura, pero siempre manteniendo el símbolo en su centro. Por otro lado, Ricoeur separa el mito de las fábulas, y explica que el primero no se le puede entender como historias irreales (136), ya que se interesa por nuestra relación con el mundo, la cual es real, aunque no se puede probar matemáticamente (136).

Los mitos, para Ricoeur:

1. “Colocan a la humanidad entera y su drama bajo el signo de un hombre ejemplar” (266).
2. “Otorgan a esta historia un impulso, una velocidad, una orientación al desarrollarla entre un comienzo y un fin” (266).
3. “Exploran la falla de la realidad humana representada por el pasaje, el salto de la inocencia a la culpabilidad” (266).

A través de esto llega a la siguiente definición del mito:

relatos tradicionales que cuentan acontecimientos ocurridos en el origen del tiempo y que proveen un apoyo del lenguaje a las acciones rituales; hoy en día, para nosotros, los mitos ya no constituyen explicaciones de la realidad; pero precisamente porque perdieron su pretensión explicativa, revelan una significación explorativa. (*El conflicto* 384)

Además, dice que hay que entender el mito

no como una falsa explicación por medio de imágenes y de fábulas, sino un relato

tradicional referido a acontecimientos ocurridos en el origen de los tiempos y destinado a fundar la acción ritual de los hombres de hoy y, de modo general, a instaurar todas las formas de acción y de pensamiento mediante las cuales el hombre se comprende a sí mismo dentro de su mundo. (*Finitud* 170- 171)

De esta forma, mantiene que el mito no se puede entender únicamente como un relato-imagen, sino que hay que tener presente la importancia que tenía en una cultura y cómo ayudó a formar el pensamiento humano.

De acuerdo, a lo que sostiene Ricoeur un acercamiento al mito tiene que ir más allá del relato-imagen que se presenta en primer lugar. Hay que pensarlo desde la forma en que servía para explicar el mundo de los pueblos que lo crearon, pero ya no hay que verlos como explicaciones, ahora hay que verlos como una forma de explorar el mundo y a los seres humanos.³³

Por otro lado, en la actualidad se separa el mito de la historia, de ese modo el tiempo mítico ya no corresponde a nada (*Finitud* 311), pero eso permite entender el mito como mito y desde sus símbolos (312): “Comprender el mito como mito significa comprender lo que, con su tiempo, su espacio, sus acontecimientos, sus personajes, su drama, añade al mito a la función reveladora de los símbolos primarios elaborados anteriormente” (312). De esta forma, al regresar al relato-imagen es más sencillo regresar al aspecto simbólico, que es el punto central y en el cual Ricoeur va a centrar la teoría de la desmitologización y la remitización. Esto se logra al separar

³³ Ricoeur también le da mucha importancia a la parte ritual del mito. Sin embargo, para fines de este trabajo yo no voy a centrarme en esta parte, ya que el punto de interés para mí es el relato mítico y la forma en que este es desmontado.

los mitos de una explicación histórica y del contexto en que fueron creados y considerarlos desde los elementos que lo componen literariamente.

Ricoeur también explica que en muchas culturas se puede encontrar la misma estructura mítica y relatos muy parecidos, sin embargo, los mitos son diversos y no son siempre iguales (318). Esto se debe a que la forma del mito es un acontecimiento que sucedió en un tiempo mítico cuando es recuperado y transmitido en forma de relato (318) y es en esta narración que se encuentra la función simbólica (319). Por eso es importante regresar al relato-imagen, analizar su forma, sus personajes, los acontecimientos y después desvelar el símbolo que subyace en el centro.

Otro elemento que destaca del mito es que anteriormente tenía un grado explicativo muy importante. Esto quiere decir que era empleado para poder explicar y entender el mundo en que se desarrolló (*Finitud* 171). Los mitos muchas veces eran pensados como una forma de explicar fenómenos naturales para los cuales en la época no se tenían los conocimientos suficientes para entenderlos. Sin embargo, el autor francés destaca que, en la actualidad, ya no podemos ver ese carácter explicativo de los mitos, ya que nos encontramos en otro contexto (171), y por eso es que hay que regresar a su componente simbólico.

Después de las definiciones anteriores del mito, queda claro que el símbolo es uno de sus elementos centrales y al que hay que volver. Pero ¿qué entendemos por símbolo?

Ricoeur sostiene que el símbolo es “*toda estructura de significación donde un sentido directo, primario y literal designa por añadidura otro sentido indirecto, secundario y figurado, que sólo puede ser aprehendido a través del primero*”³⁴ (*El Conflicto* 17). De acuerdo con esta idea, el símbolo posee varios significados y a través del primero se llevan a cabo una serie de

³⁴ Cursivas en el original

asociaciones que permiten descubrir los demás significados. Es a través de la interpretación que podemos entender el significado del símbolo (17). Es muy importante tomar en cuenta el momento cultural en que se interpreta un símbolo, ya que el sentido puede cambiar de acuerdo con su contexto (21), además el símbolo va evolucionando constantemente (264). Los símbolos necesitan del aspecto lingüístico para existir: “Hay simbolismos porque lo simbolizable se halla, en primer lugar, en una relación lingüística” (64). Es en el lenguaje (oral, artístico, etc.) que se crean los símbolos y se les da significado.

Los mitos, también permiten dar sentido a los símbolos (288), a través de las imágenes como las que ilustran estos símbolos. En *Finitud y culpabilidad* (1960), el filósofo francés también explica que los símbolos tienen tres dimensiones (176):

1. La dimensión cósmica responde a la idea de que el símbolo proviene de un elemento sagrado, que a su vez está inspirado por la naturaleza (176). Esto quiere decir que muchos de los símbolos nacen como elementos sagrados que están tratando de acercarse y entender el mundo.
2. La dimensión onírica es la que permite que el símbolo deje su carácter cósmico para entrar en la psique humana (177). Esto quiere decir que es a través del sueño que los humanos pueden conocer los símbolos de la psique, y ya no solo los del universo. Dicha forma de entender el símbolo está ampliamente ligada a las teorías psicoanalíticas (177).
3. La dimensión poética corresponde al momento en que el símbolo se vuelve lenguaje y, por lo tanto, puede ser expresado (179).

Northrop Frye hace un análisis detallado de los símbolos, en el segundo capítulo de *Anatomía de la crítica* (1957). En primer lugar, explica lo mismo que plantea Ricoeur, es decir, el símbolo es polisémico y solo nos da un sentido explícito, mientras que hay muchos significados

implícitos (101). Sin embargo, él completa esta idea planteando que el símbolo es una estructura verbal y, como tal, tiene dos dimensiones: una interna y una externa, las cuales llama centrípeta y centrífuga respectivamente (102). Todas las estructuras verbales tienen la capacidad de mirar hacia adentro de la obra y de obtener un significado interno, pero también pueden mirar hacia afuera y obtener un significado externo (102). Por ello el símbolo tiene que conectar estos distintos significados, internos y externos, para obtener una mayor dimensión y mostrar mayor cantidad de sentidos, los cuales tienen que ser interpretados por el lector.

Posteriormente, Frye va a plantear que hay cuatro fases de la crítica simbólico-literaria:

1. La fase literal y descriptiva: los símbolos aquí son entendidos como signo, es decir como un elemento que se encuentra dentro del texto (111). Desde esta perspectiva, se debe buscar el símbolo en lo que dice el texto y no pensar en lo que quiso decir el autor (102) o en otras interpretaciones, hay que tomarlo como está escrito sin parafrasearlo (107). Por esa razón la crítica literaria no se puede basar en el sentido literal del texto (106), ya que esta fase se encuentra antes de la interpretación.
2. Fase formal: los símbolos son entendidos desde las imágenes que van formando. Desde esta perspectiva, la obra literaria es mimesis y por ello está tomando elementos de la realidad y volviéndolos ficción al crear las distintas imágenes que la componen (114-115). En esta fase el símbolo debe ser entendido desde el relato-imagen.
3. Fase mítica: los símbolos son entendidos como arquetipos. Las obras literarias, siempre están retomando obras anteriores y las están reescribiendo (132). Los arquetipos son una forma de hacerlo, ya que son elementos recurrentes (135) y universales (158- 159). Por eso “el estudio de los arquetipos es el estudio de los símbolos literarios como partes de un todo” (158).
4. Fase anagógica: los símbolos son entendidos como mónadas. “La visión anagógica de la

crítica induce a la concepción de la literatura como existente en su propio universo, no ya como comentario sobre la vida o la realidad, sino como conteniendo vida y realidad en un sistema de relaciones verbales” (164). En esta última fase se entiende la literatura como un microcosmos en el que todos los símbolos pueden llevar a otros símbolos (162). Es decir, que todas las estructuras verbales pueden llevar a nuevos significados e imágenes. Frye propone estas cuatro formas de entender los distintos símbolos, desde un significado literal que no ve la multiplicidad de acepciones que puede tener el mito, hasta la idea de que los significados están contenidos dentro de la obra, que en realidad es un todo y, por lo mismo, puede mostrar una gran cantidad de significados. Las distintas fases nos van conduciendo a entrar cada vez de forma más profunda en los símbolos, para entender sus distintos significados; sin embargo, nunca podemos conocer la totalidad, hay una parte que siempre se mantiene oculta y que depende de la época y del lector.

Gilbert Durand, en *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra* (1993), propone que hay tres dimensiones de los mitos, que muestran su relación con el símbolo:

1. La dimensión mecánica que corresponde al aparato simbólico, es decir los elementos que componen el símbolo (las imágenes arquetípicas, el lenguaje, los signos) (19- 20).
2. La dimensión cultural que explica que los símbolos se encuentran en todo tipo de conocimiento (23), pero es gracias a los mitos que se pueden organizar y comprender (30). Dicho de otro modo, es gracias a los mitos que podemos entender los distintos símbolos, ya que estos relatos son una forma de la cultura y es esta la que da sentido a los distintos significados.
3. La dimensión genética que explica que los símbolos tienen una historia, vienen de una cultura y han ido evolucionando (22)

Las dimensiones planteadas por Durand nos explican de dónde vienen los símbolos y cómo entenderlos desde un estudio antropológico buscando su significado; mientras que Frye nos propone una aproximación literaria en la que vemos cómo los símbolos aparecen en el lenguaje. Ambas visiones se complementan, ya que Durand nos explica la forma en que podemos pensar en el origen de los mitos y Frye nos muestra la forma de acercarnos a este fenómeno dentro de la obra literaria.

¿Cómo este símbolo pasa a ser un relato? ¿Qué es lo que permite esta transformación de símbolo a mito? ¿Qué rol juega la imagen en esta transformación?

2. El relato-imagen: la dualidad de la imagen mítica

Cuando contemplamos una obra de arte en un museo, la ilustración de un libro, un dibujo en la esquina de un cuaderno, etc., la imagen nos es presentada en el plano de la realidad (si es que hay algo llamado realidad); está concretizada en el plano en que nos encontramos. Sin embargo, esta imagen también hace referencia al plano de lo intangible, o de la idea, ya sea del autor cuando lo creó, o del espectador que lo contempla.

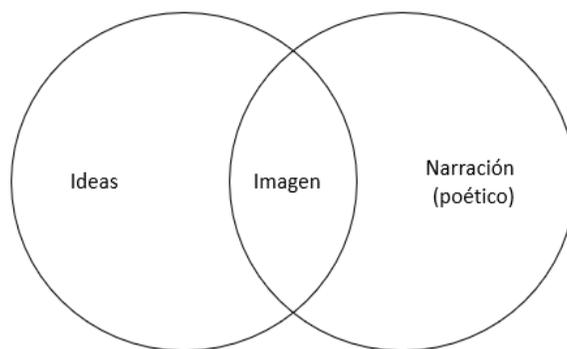
Paul Ricoeur, en *Historia, memoria y olvido* menciona que tanto la imaginación, como la memoria se dan a través de imágenes, las cuales son “cuasi visuales y auditivas” (21). Para el autor francés, no se trata únicamente de la imagen que observamos en un museo, sino que hay imágenes que se crean mentalmente, las cuales nos hacemos para representarnos un elemento.

La imagen³⁵ es creada a través de la imaginación y de una idea, pero cuando la

³⁵ La RAE (Real academia de la lengua española) define la imagen como “figura, representación, semejanza y apariencia de algo”, otra de las definiciones es “Recreación de la realidad a través de

observamos ya está en nuestro mundo, en nuestra realidad, se vuelve tangible, en nuestro plano. Lo mismo sucede cuando nos encontramos ante una imagen poética, o literaria, pues ella se encuentra en nuestro plano donde la podemos leer o escuchar, pero también proviene de una idea desde donde fue creada y a la que regresa cuando el espectador la recibe. La imagen se encuentra en ambos planos, es un intermedio entre la idea y la literatura que le da forma, es el puente que permite salir de lo intangible, pasar a lo tangible y volver a las ideas.

De esta manera, si entendemos el mito como un relato-imagen implica que hay una imagen que se encuentra entre lo tangible (el relato) y la idea (símbolo). De esta forma proviene de las ideas y a través de elementos de imaginación, como se mencionó anteriormente con las acepciones de Carlos García Gual, se convierte en una narración. Esta transformación se lleva a cabo en la creación de los personajes y los espacios míticos que fueron imaginados por los seres humanos, que trataban de darle sentido a su mundo, lo que permite estructurar la narración y que las ideas se puedan contar, escribir y transformar.



elementos imaginarios fundados en una intuición o visión del artista que debe ser descifrada”

(<https://dle.rae.es/imagen>).

IMAGEN 1: Composición de la imagen³⁶

Por otro lado, la idea del mito también se encuentra en el inconsciente colectivo que crea los símbolos que están en la base del mito. Los símbolos, por lo tanto, están altamente ligados con las ideas que subyacen en esta dualidad. Mientras que, del otro lado, se encuentra la narración que concretiza los símbolos y posee un alto carácter poético. De esta manera nos podemos encontrar con la siguiente expresión:

$$\begin{array}{l} \text{Mito} \\ \text{(Relato-imagen)} \end{array} = \text{Símbolo (ideas)} + \begin{array}{l} \text{Narración} \\ \text{(poético)} \end{array}$$

IMAGEN 2: Ecuación relato-imagen

La imagen, en el mito le da cuerpo al símbolo, utilizando la narración poética y dando pie al relato-imagen. Es la narración la que permite que el símbolo se concrete en un relato-imagen. Este tipo de relato es dual y recupera elementos simbólicos y narrativos, y es la imagen la que permite la comunicación entre ambos. Esta dualidad suele ser entendida como parte de un todo y no se separa. Sin embargo, con procesos como la desmitologización, que veremos más adelante, se rompe con esta dualidad para volver a crearla.

3. Un acercamiento hermenéutico al mito

Una vez que se entiende la potencia del símbolo en el mito se puede llegar al ejercicio hermenéutico de desmitologización. Este procedimiento es muy usual en los textos de la LIJ, aunque no es la única forma en que la hermenéutica se plantea.

³⁶ Todos los esquemas son míos, a menos de que se especifique la fuente de la que fueron tomados.

De acuerdo con la propuesta de Ricoeur, el mito es el revestimiento narrativo del símbolo y al regresar a este último se puede llegar a la idea central que subyace ahí (*Conflicto* 288). Al quitar los elementos narrativos como los personajes, los lugares y las acciones, podemos percatarnos de que sigue estando un elemento simbólico que se puede encontrar repetido en distintas mitologías (*Finitud* 318). Desde esta perspectiva, el filósofo francés lleva a cabo su procedimiento.

Ricoeur explica que para que se pueda llevar a cabo la desmitologización, en primera instancia hay que permitir que el mito pierda su carácter explicativo. De este modo, “revela su alcance exploratorio y comprensivo” (*Finitud* 171). Es decir, al perder la explicación, en realidad se está mostrando que ahí hay una forma de explorar y comprender ciertos fenómenos. Es ahí donde se encuentra su función simbólica. Esto se logra separándose de la religión (29) y regresando al relato-imagen.

Para el filósofo, la desmitologización es un proceder hermenéutico que consiste en desbaratar el mito, que ya perdió su función explicativa y entendiéndolo desde el símbolo. Esto quiere decir que hay que separar las distintas partes y regresar al símbolo, eliminando todas las herramientas narrativas que lo recubren. Dicho de otra forma, es un intento por limpiarlo de los elementos del relato para regresar a su carácter simbólico, y no quedarse únicamente con lo que cuenta (*Conflicto* 350). La desmitologización, por lo tanto, es un ejercicio de intento de comprender el mito fuera del recubrimiento narrativo que posee y es una forma de “interpretar el mito, es decir, referir las representaciones objetivas del mito a [la] comprensión de sí que se muestra y oculta en él” (352).

Al hablar de desmitologización hay que tener cuidado de no confundirlo con la desmitificación. En *El conflicto de las interpretaciones* (1969), Ricoeur señala la diferencia entre estos dos conceptos:

Por un lado, desmitizar es reconocer el mito como mito, pero a fin de renunciar a él; en ese sentido, es necesario hablar de desmitificación; el resorte de esta renuncia es la conquista de un pensamiento y de una voluntad desalineados; lo positivo de esta destrucción es la manifestación del hombre como productor de su existencia humana; es una antropogénesis. Por otro lado, desmitizar es reconocer el mito como mito, pero a fin de liberar en él el fondo simbólico; es necesario entonces hablar de desmitologización; lo que desarticulamos aquí no es tanto el mito como la racionalización segunda que lo tiene cautivo, el pseudo logos del mito. (305)

Dicho de otro modo, la desmitificación trata de mostrar el componente humano y racional que hay detrás del mito. Mientras que la desmitologización busca romper con el intento de objetivación, recuperar los símbolos que se encuentran en el relato-imagen y separarlos de los elementos narrativos que los acompañan. Por ello, con la desmitologización se trata de mostrar el “revestimiento mítico que recubre la proclamación” (350) y de ese modo trabajar con el elemento base. La desmitologización elimina el pseudo- saber del mito, esa es la principal diferencia con la desmitificación (312).

La desmitologización, por lo tanto, es un proceder hermenéutico en el que se trata de eliminar lo que acompaña al símbolo para poder recuperar esta parte del relato y mostrar cuáles son los elementos que lo componen. Se busca regresar al símbolo y limpiar lo que está a su alrededor. Cuando ese símbolo se encuentra de nuevo limpio, se puede pasar por el proceso de remitificación.

La remitificación, por su parte, es un proceso en el que se busca restaurar el significado del símbolo. Esto quiere decir recuperarlo y revestirlo con nuevos elementos narrativos y de esa manera permitir que vuelva a tener un significado en un nuevo contexto, es la creación de un

nuevo relato-imagen. El símbolo vuelve a ser parte de un nuevo discurso, pero primero tuvo que ser limpiado (Vergil 77, retomando a Ricoeur).

El ciclo de la desmitologización y remitificación permite comprender, desde una nueva perspectiva, el mito y los símbolos que se encuentran en su interior, lo que permite la creación de nuevos textos literarios y otras artes. Ya no necesitan mantenerse en su contexto o prototexto, sino que pueden ser adaptados a otros relatos, épocas y espacios; y siguen estando presentes. Para llevarlo a cabo, el símbolo tiene que seguir siendo reconocible, y mantener algunos de sus significados de base, pero también puede ampliar su polisemia. Estas nuevas formas de entenderlo provienen del nuevo contexto, pero no están en conflicto con las anteriores.

4. Un acercamiento estructuralista al mito

Desde la perspectiva estructuralista, Claude Lévi-Strauss plantea otra forma de acercarse al fenómeno de los mitos. En “*La estructura de los mitos*” (1958) sostiene tres puntos importantes acerca del mito:

- 1) *Si les mythes ont un sens, celui-ci ne peut tenir aux éléments isolés qui entrent dans leur composition, mais à la manière dont ces éléments se trouvent combinés.*
- 2) *Le mythe relève de l'ordre du langage, il en fait partie intégrante; néanmoins, le langage, tel qu'il est utilisé dans le mythe, manifeste des propriétés spécifiques.*
- 3) *Ces propriétés ne peuvent être cherchées qu'au-dessus du niveau habituel de l'expression linguistique, autrement dit, elles sont de nature plus complexe que celles qu'on rencontre dans une expression linguistique de type quelconque.*

(*Anthropologie* 232)³⁷

Para el antropólogo no podemos pensar el mito fuera del lenguaje, pero tenemos que ir más allá de este para entenderlo. Esto quiere decir que el mito es una forma de lenguaje y desde esta perspectiva tenemos que comprenderlo e interpretarlo, pero al mismo tiempo no podemos olvidar que están haciendo referencia a algo mucho más amplio y que utiliza el lenguaje para transmitirlo.

Otro aspecto que resalta es que “*la substance du mythe ne se trouve ni dans le style, ni dans le mode de narration, ni dans la syntaxe, mais dans l’histoire qui y est racontée*”³⁸ (232). El punto de interés de Lévi-Strauss es, entonces, los elementos de la historia y lo que se cuenta. Esto se debe a que hay ciertos elementos de las historias míticas que podemos encontrar en distintas culturas y que se repiten en distintas ocasiones (229).

Estos elementos recurrentes se logran a través de la recuperación de los diversos mitemas. Los mitemas son definidos como las unidades de sentido que constituyen el mito y que se basan

³⁷ “1) Si los mitos tienen un sentido, este no puede depender de los elementos aislados que entran en su composición, sino de la manera en que estos elementos se encuentran combinados. 2) El mito pertenece al orden del lenguaje, del cual forma parte integrante; con todo, el lenguaje, tal como se lo utiliza en el mito, manifiesta propiedades específicas. 3) Estas propiedades sólo pueden ser buscadas por encima del nivel habitual de la expresión lingüística; dicho de otra manera, son de naturaleza más compleja que aquellas que se encuentran en una expresión lingüística cualquiera.” (*Antropología* 233)

³⁸ “La sustancia del mito no se encuentra en el estilo, ni en el modo de la narración, ni en la sintaxis, sino en la historia relatada.” (*Antropología* 233)

en la relación de distintos elementos (233). Así estructuran la narración de los mitos y los momentos claves que están en la base. Son estos los que regresan en las distintas culturas y religiones de las distintas partes del mundo y que reconocemos al analizar los mitos. Lévi-Strauss ejemplifica esta idea haciendo un análisis del mito de Edipo. En su ejemplo, el autor destaca los distintos elementos que constituyen el mito y cómo están en relación con otros.

Al hacer el análisis de los diversos mitemas, se tiene que tomar en cuenta que hay distintas versiones de un mismo mito y, por lo tanto, todas se tienen que tomar en cuenta y estudiar (240). Cada una de las variantes puede presentar algunos mitemas, que en las demás no se encuentran y, por ello, hay que prestarles la misma atención a todos (241). La variedad de narraciones es una forma de enriquecer los mitemas.

Octavio Paz en “Claude Lévi-Strauss o el nuevo festín de Esopo” (1967) hace una relectura de los mitemas del antropólogo francés y les da una nueva interpretación. Él sostiene que no existe una oposición entre el pensamiento lógico y el pensamiento mítico y que eso provoca que no sepamos cómo leer y acercarnos a los mitos (501). De hecho, el mito tiene una lógica en la que se pueden sustituir ciertos elementos por signos matemáticos y se encontraría una ley general (507). Paz explica que los mitos tienen que ser estudiados como una estructura mental (505).

Los mitos poseen un carácter histórico, ya que fueron escritos por una sociedad (505), y es el contexto el que proporciona su significado (507). Por eso “un término positivo (dios, héroe, monstruo, animal, planta, astro) puede transformarse en uno negativo: sus cualidades dependen de su posición dentro del mito” (507). Esto implica que el mito puede cambiar de significado en función a la cultura y hay que tener cuidado con la forma en que los interpretamos desde los nuevos contextos históricos.

Al igual que Carlos García Gual, Paz resalta la importancia de entender el mito desde su

constelación mítica (507), ya que son eslabones dentro de la mitología. Es a través de la lectura mitológica, que los mitos cobran significado (508), ya que de otra forma solo se tiene acceso a una pequeña parte del relato. De este modo, se puede entender que la mitología es el relato completo, mientras que los mitos son pequeñas partes de este relato que se pueden entender parcialmente desde su individualidad.

Una vez planteadas estas ideas, Paz explica que los mitos regresan en las culturas: “la pluralidad de mitos, en todos los tiempos y en todos los espacios no es menos notable que la repetición en todos los relatos míticos de ciertos procedimientos” (501). Esta idea, que ya se encontraba en otros de los autores que hemos estudiado, muestra que no son únicos de un lugar o espacio y hay elementos que regresan.

Posteriormente, él explica el mito como algo diacrónico y sincrónico, que forma parte de la lengua. Estos relatos hacen referencia a algo que pasó anteriormente y que no se puede repetir, por eso puede ser entendido como habla, ya que es “un decir irrepetible” (501). Por otro lado, lo relaciona con la lengua ya que su estructura se actualiza cada vez que se transmite (501).

También retoma la noción de mitemas de Lévi-Strauss y los entiende como: “las unidades constitutivas del mito son frases u oraciones mínimas que, por su posición en el contexto, describen una relación importante entre los diversos aspectos, incidentes y personajes del relato” (502). Además, son los mitemas los que le dan estructura al mito (502), los elementos que se repiten en muchas culturas (503) y que podemos reconocer a través de la repetición de temas y motivos (502- 503). Esta definición está inspirada y es muy parecida a la que presenta el antropólogo francés en “La estructura de los mitos”.

Paz llega a la conclusión de que

en contra de lo que se ha pensado tradicionalmente, los mitos no contienen ninguna verdad. Su valor es sobre todo estético. Los mitos no nos dicen nada

sobre el hombre, aunque sí nos enseñan mucho sobre la extraña capacidad de su mente para aislar y combinar fonemas, notas, números, mitemas y toda clase de signos. (510)

Desde esta perspectiva, el escritor mexicano rompe con lo que muchos otros autores sostienen y resalta el carácter artístico de los mitos, que muchas veces se olvida. Esta idea de los aspectos que conforman el mito y que proporcionan belleza es mucho más importante para Paz, al igual que la forma en que están constituidos.

Para Paz, los mitos poseen una gran similitud con la poesía, la ciencia y la filosofía (526): “el mito no es poema ni ciencia ni filosofía, aunque coincida con el primero por su procedimiento (función poética), con la segunda por su lógica y con la última por su ambición de ofrecernos una idea del universo” (527). Dicho de otra forma, los mitos tienen una función poética, una lógica científica e intenta contestar preguntas filosóficas. Los mitos, desde esta perspectiva no pueden ser entendidos desde ninguno de estos acercamientos, sino desde la combinación de las tres.

Finalmente, afirma que los mitos han cambiado y ahora se encuentran en otros elementos de la vida cotidiana, el pensamiento mítico persiste (526- 527). Como mencioné al inicio de este capítulo con la visión de Roland Barthes, el pensamiento mítico, que para Paz tiene aspectos científicos, filosóficos y poéticos, sigue estando presente en la actualidad y se ha adaptado a nuevos elementos. Esta forma de pensamiento se mantiene y sigue formando nuevos relatos-imagen, con distintos símbolos.

5. La mitocrítica de Gilbert Durand

Basándose en la desmitologización de Ricoeur y los mitemas de Lévi-Strauss, Gilbert Durand propone una metodología de análisis de los relatos míticos que denomina “mitocrítica”. Aunque la visión estructuralista y la hermenéutica en un primer acercamiento parecen ser acercamientos

contrarios, Durand los combina creando una teoría de la interpretación de los mitos. La mitocrítica:

evidencia, en un autor, en la obra de una época y de un entorno determinados, los *mitos directores* y sus *transformaciones* significativas. Permite mostrar cómo un rasgo de carácter personal del autor contribuye a la transformación de la mitología dominante, o, al contrario, acentúa uno u otro mito dominante³⁹. (347)

Es decir que la mitocrítica trata de entender una obra literaria o artística desde los mitos que la conforman y que le dan sentido (342). Busca identificar los distintos mitos y mitemas que están estructurando la nueva obra y de esa manera encontrar esos hilos conductores, que vienen de estos relatos antiguos. La mitocrítica es un análisis que se centra en los mitos anteriores y trata de hacerlos presentes.

Una de las herramientas que Durand muestra para hacer este tipo de análisis son los mitemas, que se pueden presentar:

1. De forma patente por la repetición explícita de su o sus contenidos (situaciones, personajes, emblemas, etc.) homólogos;
 2. De forma latente, por la repetición de su esquema intencional implícito en un fenómeno muy cercano a los «desplazamientos» estudiados por Freud en el sueño.
- (345)

Dicho de otra forma, los mitemas que se analizan pueden ser presentados de forma directa, retomando elementos explícitos, pero también pueden ser con la repetición de algunos ejes del relato. Tanto si son explícitos, como si no son obvios, los mitemas que son empleados para estructurar el texto se pueden identificar en muchas otras obras, y es ahí donde el método de

³⁹ Cursivas más.

Durand puede emplearse.

Para ello, trata de combinar las distintas metodologías que trabajan el mito, ya sean antiguas o actuales. Específicamente, sostiene que los planteamientos de Ricoeur y Lévi-Strauss no son tan incompatibles como ellos sostienen. Él propone un estructuralismo figurativo (93), es decir una combinación entre el estructuralismo de Lévi-Strauss y la cuestión simbólica que se encuentra en el centro de la desmitologización.

Por ello su metodología propone tres puntos desde los que se pueden adaptar los distintos mitemas:

1. “En primer lugar, una relación de los «temas», es decir, de los motivos redundantes, u «obsesivos» que constituyen las sincronicidades míticas de la obra” (343).
2. “En segundo lugar, se examinan, con el mismo espíritu, las situaciones y las combinatorias de los personajes y decorados” (343).
3. “Finalmente, se utiliza un tipo de tratamiento «a la americana» como el que Lévi-Strauss aplica al mito de Edipo, mediante la localización de las distintas lecciones del mito y de las correlaciones entre una lección de un mito con otros mitos de una época o de un espacio cultural bien determinado” (343). Esto corresponde a los mitemas que se han trabajado anteriormente.

Estas tres opciones planteadas por Durand consisten en identificar los temas, los personajes, las situaciones y los elementos relacionales que se encuentran en la nueva obra. De esta forma, podemos percatarnos de que los mitos pueden aparecer de muchas formas distintas en la literatura y hay que identificarlos para analizarlos.

Los mitos suelen estar más presentes en la literatura y las artes de lo que solemos pensar, ya que pueden aparecer de varias maneras distintas como señaló Durand. Además, los podemos encontrar y entender en distintos espacios y con muchos recubrimientos. En algunas ocasiones la

referencia aparece de forma directa, pero también nos podemos percatar de que en ciertas ocasiones aparece muy matizada y es la interpretación la que permite llegar a entenderla.

6. Un acercamiento mitocrítico hermenéutico

Alejandro Vergil, en su tesis de maestría *La restauración del mito edénico y la configuración del daimonion de la trilogía La materia oscura, de Philip Pullman. Una aproximación mitocrítica-hermenéutica* (2018), dedica el segundo capítulo a plantear el marco teórico-metodológico con el que va a analizar la obra de Pullman. Al final plantea que en realidad lo que se desmitologiza son los mitemas (78), uniendo de esta forma los procedimientos hermenéuticos y estructuralistas propuestos anteriormente. Él explica que en realidad cuando se adaptan los mitos, el núcleo del relato se mantiene inalterable gracias a los mitemas, mientras que el componente literario se desplaza y transforma por un nuevo revestimiento (78).

Por esto, Vergil rompe con la idea de que la estructura de los mitos se mantiene todo el tiempo. Para él, si bien no hay que omitir la estructura, hay que priorizar el contenido (79). Esto se debe a que el mito puede cambiar su estructura con el tiempo, pero el contenido se mantiene. Claro que no se puede omitir la parte estructural del mito cuando se analiza estos relatos, ya que sigue siendo una parte crucial (80).

Posteriormente, Vergil cita a Laura Guerrero para explicar que uno de los acercamientos del proceder neohermenéutico es retomar los relatos antiguos y les proporciona un nuevo significado en la postmodernidad (80). Entre estos relatos están los mitos que regresan a través de la desmitologización y remitificación de los mitemas. Esta es una tendencia muy usual en la LII.

7. La separación del relato-imagen para la creación de nuevas imágenes

Ya que se entendió cómo funciona el proceso de desmitologización y remitificación de los

mitemas como lo plantea Alejandro Vergil, puedo regresar a la noción de mito como relato-imagen. Como se explicó anteriormente la imagen es la que permite pasar del símbolo a la narración mítica. Pero ¿qué pasa con la imagen durante el proceso de desmitologización y remitificación?

La imagen, en un primer momento, parece mucho más relacionada con la parte narrativa del proceso mítico que con el elemento simbólico. Es mucho más fácil pensar en la imagen relacionada con los personajes, los eventos, los espacios del relato. Desde esta perspectiva se puede pensar que corresponde al recubrimiento narrativo, del que hablaba Paul Ricoeur. Si lo entendemos desde esta relación una parte de lo que se elimina del mito para poder adaptarlo es la imagen, manteniendo únicamente el símbolo. Así, durante el proceso de remitificación se crearía una nueva imagen, en un nuevo contexto que permite representar el símbolo y darle una nueva dimensión.

Pero pensar la desmitologización y remitificación de la imagen únicamente desde la parte narrativa es una simplificación de este proceso. Implica extraer la imagen y alejarla del símbolo, olvidando que también tiene una fuerte relación con este. Pero si recordamos los esquemas presentados anteriormente en este capítulo podemos ver que la imagen sigue manteniendo un carácter simbólico, al ser la concretización de este no se les puede separar tan sencillamente.

Si tomamos la idea de Vergil de que son los mitemas en realidad los que están siendo desmitologizados y remitificados podemos agregar la imagen en esta relación. Los mitemas son la unidad básica que compone el mito y por eso pueden ser asociados con el símbolo. Sin embargo, esa parte asociada con el símbolo es un elemento que comparte con la imagen. Esto se debe a que el mitema puede ser entendido como una forma de la imagen, aunque esta es mucho más amplia.

En este momento me parece importante hacer una aclaración: tanto el mitema como la

imagen son mucho más amplios que el símbolo que se encuentra en el centro. El mitema, además de relacionarse con los símbolos, también corresponde a las relaciones entre los distintos elementos que constituyen el relato, como lo describía Claude Lévi-Strauss. La imagen, tampoco, se puede limitar únicamente al símbolo, ya que como se explicó anteriormente también está ligada a la narración.

Volviendo al proceso de desmitologización, ya no se puede pensar que únicamente se pierde la imagen con la adaptación del mito. A lo largo de este proceso, el símbolo, los mitemas y una parte de la imagen se van a conservar, para que posteriormente el mito siga siendo reconocible. Es un hecho que la desmitologización toma ciertos elementos de la imagen y los elimina para tratar de depurar el símbolo, pero puede desvestirlo por completo. La imagen como concretización de la idea, debe estar presente todo el tiempo en este proceso para que el símbolo se mantenga y no se quede únicamente como una idea abstracta.

Por eso cuando pasamos a la remitificación nos encontramos con que hay ciertos elementos constitutivos de la imagen que se mantienen y que permiten identificarlos, del mismo modo que los mitemas siguen presentes. Por eso se puede decir que una parte de la imagen del relato-imagen es desmitologizada y remitificada y en este proceso acompaña al símbolo y a los mitemas, como se puede apreciar en el siguiente esquema:

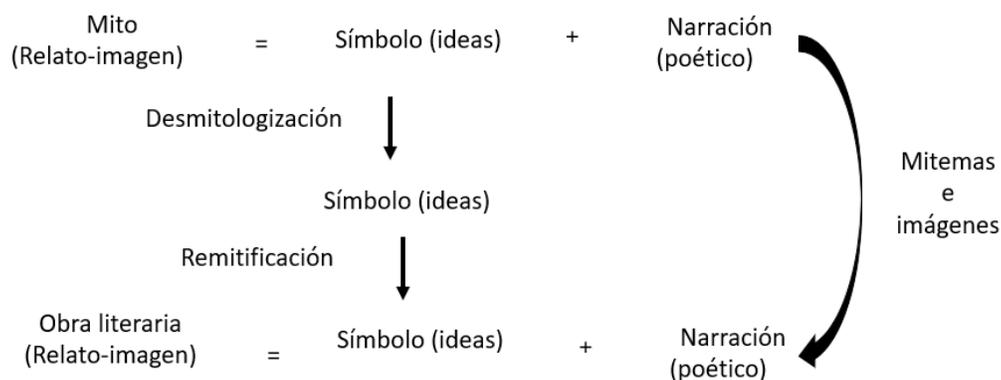


IMAGEN 3: Síntesis de la desmitologización y remitificación del relato-imagen

De esta forma, si bien la nueva narración de la obra narrativa crea distintos personajes, espacios y acciones, el símbolo no viajó solo por este proceso. En todo momento fue acompañado por los mitemas y las imágenes y por eso puede ser identificado. Como explicaba Durand, lo podemos reconocer a través de personajes, situaciones o los mitemas y estos están ampliamente ligados con las imágenes. En todas estas formas de adaptación se mantiene la imagen como la concretización del símbolo y, por lo tanto, hay ciertos elementos que permean a la nueva narración. La imagen es desmitologizada y remitificada y en ese proceso muta, pero mantiene ciertos elementos los cuales están ligados al símbolo, mientras que va a agregar los nuevos elementos narrativos.

De esta forma, si volvemos a la noción de relato-imagen podemos entender que durante el proceso de desmitologización pierde su elemento narrativo, y eso implica parte de la imagen que lo compone. Sin embargo, durante la remitificación vuelve a completarse con nuevos elementos narrativos, de forma que crea un nuevo relato-imagen, el cual es la obra en la que se adaptó el mito, manteniendo los símbolos y los mitemas, siempre acompañados de imágenes que los concretan y desde donde los podemos ubicar.

El mito, como relato-imagen con una dualidad entre el símbolo y la narración, pasa por la

desmitologización y la remitificación de mitemas como explicaba Vergil en su tesis, pero también de la imagen. La imagen se vuelve un elemento que se desbarata y se vuelve a crear, con ciertos elementos comunes en ambos relatos y que permiten identificar el mito subyacente. Este proceder de desmontar el relato-imagen para recuperar el símbolo y crear otro relato-imagen se llevará a cabo en el capítulo 4, donde se analiza el mito de Adán y Eva y su readaptación en *Memorias de Idhún* de Laura Gallego.

CAPÍTULO 3: Buscando la naturaleza dual: un acercamiento al personaje lilithiano

Y, por último, existe en Idhún un tipo de criatura dual cuya existencia es fruto de la fusión por medios mágicos entre dos razas genéticamente incompatibles: los híbridos.

Laura Gallego. *Enciclopedia de Idhún*

En los mitos, entendidos desde la perspectiva planteada en el capítulo anterior, los personajes suelen ser dioses o semidioses, con grandes poderes y se encuentran por encima de los demás. Con el paso del tiempo encontramos nuevos tipos de personajes, que ya no siempre tienen que ser superiores a los demás. Pero ¿cómo se configuran los personajes? ¿Qué los caracteriza? ¿Cómo han ido cambiando estos personajes? ¿Cómo se conforma el personaje lilithiano? A lo largo de este capítulo realizaré un recorrido por distintos textos teóricos acerca del personaje, para finalmente desarrollar el modelo lilithiano.

1. La configuración del *Homo Fictus*

E. M. Forster consagra dos de los capítulos de su libro *Aspectos de la novela* (1927) al análisis de los personajes, los cuales titula “La gente”. Él explica que eligió esta denominación para referirse a los personajes que componen los relatos, ya que los actores de las narraciones suelen ser humanos (20). Él incluso afirma que, “los actores de una historia son o fingen ser seres humanos” (20), es decir que los personajes no humanos, como animales u objetos animados, en realidad se comportan como las personas (20). Esta regla se puede retomar en algunos tipos de obras de la LIJ, como las fábulas.

Sin embargo, a mi parecer habría que hacer un análisis mucho más detallado de este fenómeno, ya que en la LIJ podemos encontrar varios géneros que rompen con esta regla como

los libros de fantasía. En este tipo de literatura se encuentran muchos personajes no humanos y aunque tienen un cierto parecido con nuestra naturaleza, tampoco se podría decir que están actuando de la misma forma que nosotros. Cuando pensamos en seres como los dragones, los ogros o muchos otros monstruos de la literatura, podemos percatarnos de que no siempre actúan como seres humanos, sino que representan al otro o al enemigo del héroe. Estas criaturas en lugar de actuar como nosotros, también permiten contrastar a los seres humanos y cuestionarlos⁴⁰.

Por ejemplo, en la saga *La materia oscura* de Phillip Pullman el lector se encuentra con varias especies no humanas, entre ellas están los daimonions, las brujas, los osos acorazados. En varias ocasiones la voz narrativa o los distintos personajes hacen énfasis en el hecho de que estas criaturas no se comportan como los humanos y marcan claramente las diferencias. Claro que estos seres se pueden comparar con los humanos y tienen ciertos parecidos con la naturaleza de las personas, pero eso no significa que sean personas trasladadas a cuerpos no humanos como decía Forster. Otro ejemplo se puede encontrar en *Memorias de Idhún* de Laura Gallego⁴¹.

Posteriormente, Forster, partiendo de la idea de que los personajes de ficción pueden ser comprendidos como humanos, plantea el término “*Homo Fictus*” para referirse a los actores de las obras. Él contrapone esta noción con la noción de *Homo Sapiens* (25). De esta forma explica que, si bien los personajes representan a la especie humana en las obras, son únicamente mimesis. Es decir que el *Homo Fictus* en realidad no es un humano, aunque actúe como uno (25). Una de

⁴⁰ Al final de este capítulo se va a hablar de los personajes Lilithianos, los cuales combinan varias naturalezas, y de ese modo ya no se pueden entender únicamente como una representación del ser humano, sino que son mucho más complejos.

⁴¹ En el capítulo 4 se llevará a cabo el análisis de los personajes de la trilogía *Memorias de Idhún* de Laura Gallego, como seres no humanos y Lilithianos.

las principales diferencias entre estos dos tipos de *Homos* es que se puede conocer al *Homos Fictus* en su totalidad. Es decir, a través de la narración se puede conocer los pensamientos de los distintos personajes, cosa que no sucede en la realidad, no podemos conocer lo que pasa por la cabeza de las personas a nuestro alrededor. Por eso los personajes “nos hablan de una especie humana más comprensible y, por tanto, más manejable; nos ofrecen una ilusión de perspicacia y de poder” (28).

El autor también plantea dos tipos de personajes: los personajes planos y los redondos. Los personajes planos (muchas veces entendidos como estereotipos o caricaturas) “se construyen en torno a una sola idea o cualidad” (31). Estos personajes muchas veces son vistos como poco interesantes, ya que son demasiado sencillos (32). Sin embargo, Forster se opone a esta concepción, argumentando que también tienen un propósito y una función (32-33). Por otro lado, los personajes redondos o complejos son aquellos que poseen varias características y son los que pueden evolucionar a lo largo de la narración (31). Hay que señalar que estos dos tipos de personajes se pueden combinar en un mismo relato (32).

Otro elemento que desarrolla Forster es la idea de que la vida de las personas se basa en cinco elementos básicos, los cuales son retomados por la literatura, pero de forma distinta:

1. El nacimiento, el cual no conocemos de forma directa, ya que no sabemos cómo nacimos (22). Este es un buen punto de inicio para las novelas, aunque en muchas ocasiones se narra de forma rápida para llegar a la acción (23).
2. La muerte también es un fenómeno que conocemos indirectamente (22). Es el punto al que pueden llegar los personajes en las novelas (24).
3. La comida es un proceso diario para el *Homo Sapiens*, sin embargo, el *Homo Fictus* no lo necesita. La comida es usada como una forma de socialización en la mayor parte de los casos (24).

4. El sueño consiste en una tercera parte de nuestro tiempo, sin embargo, en las novelas es un tema poco trabajado (24).
5. El amor es uno de los elementos más usuales en la literatura y que más regresan (24). Él resalta que por amor entiende todo tipo de sensaciones, las cuales siempre están presentes y se pueden sentir al mismo tiempo que otras cosas (22).

Para Forster estos son los elementos básicos de la actividad humana y muchos pueden ser retomados por la literatura, pero ya no tienen la misma importancia. Esto se debe a que los seres humanos tienen necesidades que en la ficción se pueden omitir o ser entendidas desde otra perspectiva.

María Nikolajeva, en *Retórica del personaje en la literatura para niños*, retoma estos elementos de la vida humana, los adapta a la LIJ y posteriormente los amplía. Ella se centra especialmente en tres de los puntos de Forster para marcar la diferencia que se produce en la literatura infantil. Ella sostiene que, en la literatura para niños, la muerte no suele venir con el final de la narración, ya que no suele ser la muerte del protagonista, sino de un ser querido y eso hace que el niño tenga que lidiar con esa experiencia (336). Por otro lado, sostiene que, como el amor romántico no está tan presente en este tipo de literatura, la comida reemplaza al sexo y se vuelve el objeto de deseo del personaje (338). Por último, explica que en varios libros-álbum sí se llega a explorar la cuestión onírica, a diferencia de la literatura en general (339). De hecho, yo agregaría que no es únicamente en este tipo de textos, por ejemplo, en *Memorias de Idhún*, el sueño está presente como una forma de diálogo con el subconsciente de los personajes.

Entre los elementos que Nikolajeva agrega se encuentran el trabajo, la escuela, las actividades de entretenimiento. El trabajo, para ella, es una actividad que suele verse desde una perspectiva externa en la LIJ, ya que es el niño quien observa que sus padres están trabajando (365). Sin embargo, hay actividades que pueden ser adaptadas a la realidad del niño para que

sean parte de su vida cotidiana, como el presidente de la clase (366). Dicho de otra manera, se llevan actividades que hacen los adultos a la realidad de los niños y se presentan de forma en que ellos también puedan efectuarlas.

En lo que concierne a la escuela, la autora sostiene que está presente en la LIJ, aunque muchas veces menos tiempo que en la vida real (364). Ella propone que, en realidad, es utilizada de dos formas distintas: como escenario para que suceda la acción (364) y como limitación del personaje (365). Mientras que las actividades de entretenimiento son recurrentes y ocupan una gran parte de la vida de los personajes (366). Además, uno de los pasatiempos más empleados es la lectura (366).

Nikolajeva explica que esas son las acciones normales que efectúan los personajes en la LIJ y que muchas veces nos parecen tan cotidianas que no les prestamos atención. Ella sostiene que la acción de alguna forma tiene que volverse extraordinaria a lo largo de la narración para llamar la atención del lector (371).

Por otro lado, en el primer capítulo propone que existen dos formas de representar al personaje:

1. Representación mimética: el personaje está reflejando la realidad (31). Esta perspectiva es la más empleada para entender a los actores de las narraciones (31).
2. Representación semiótica: “los personajes, así como todos los elementos del texto, están hechos sólo de palabras y [...] no tienen referentes en el mundo real” (31).

Esta forma de entender a los personajes se puede extrapolar a la literatura en general, ya que, también, se les entiende de forma mimética o semiótica.

Posteriormente, también destaca que en la literatura para niños los personajes muchas veces suelen usarse de forma didáctica y para transmitir una ideología, es por eso que se busca que representen modelos de comportamiento (77). Sin embargo, muchas veces no son los

personajes niños los que muestran esa ideología, sino que es a través de los personajes adultos que se les da forma a los pensamientos del autor (78). Dicho de otra forma, es a través de los comentarios que hacen los adultos respecto al comportamiento de los niños que el autor llega a presentar su ideología. Esto permite que el lector se identifique más con los/as personajes niños/as, ya que no están actuando como pequeños a quienes se les enseñan cosas, lo cual es clave en la literatura para niños (82).

2. Distintos tipos de personajes

Northrop Frye, en *Anatomía de la crítica*, plantea un análisis de los distintos personajes en la literatura. Para él, los héroes son cruciales para entender la ficción: “Las ficciones, por lo tanto, pueden clasificarse, no moralmente, sino de acuerdo con el poder de acción del héroe” (53). Una vez que ha expresado la importancia del personaje presenta las cinco etapas por las que ha pasado su desarrollo:

1. El héroe mítico (o los dioses): es un ser divino que se caracteriza por ser superior a los demás personajes y a su entorno (53). Esto pone al héroe al nivel de un dios como un ser todopoderoso que puede efectuar cualquier cosa.
2. El héroe romántico (o los semidioses) es superior en ciertos aspectos a los demás seres y a su entorno. Tiene la capacidad de hacer cosas maravillosas, pero sigue siendo un humano. Para que este personaje se desarrolle hay que aceptar que cambien algunas de las leyes de nuestro mundo. Es muy usual que aparezca en leyendas y cuentos populares (54).
3. El héroe mimético superior (o simplemente héroe) tiene habilidades más desarrolladas que los otros seres, pero inferior a la naturaleza. En esta parte el personaje es un héroe humano, pero sin poderes (54). Es muy usual en la épica y la tragedia. Un ejemplo sería Aquiles (54).

4. El héroe mimético inferior representa a una persona común y corriente. Es el tipo de héroe que se encuentra en las novelas realistas (54).
5. El héroe irónico es inferior a los demás personajes (54- 55). Es decir que sus capacidades están más limitadas que las de los demás personajes.

Posteriormente explica que estos personajes siguen un ciclo, es decir que cambian de un tipo a otro de acuerdo con su evolución y la de los modelos literarios. El orden sería empezar con el mito, pasar al romance, después al mimético superior, al mimético inferior y al irónico. Sin embargo, al llegar al irónico no se termina el ciclo, sino que se regresa al héroe mítico para volver a iniciar (57). Yo resumí el modelo de Frye en la siguiente tabla:

IMAGEN 4: Modelo de los personajes de Northrop Frye

	Tipo de personaje	Relación del personaje con la naturaleza	Relación del personaje con otros personajes
Mito	Dioses	Superior	Superior
Romance	Semidioses	Parcialmente superiores	Humanos idealizados y superiores, pero inferiores a los dioses
Narrativa mimética superior	Héroe	Inferior	Superior
Narrativa mimética inferior		Inferior	Iguales
Narrativa irónica		Inferior	Inferior

María Nikolajeva retoma los distintos tipos de personajes de Frye y los adapta a la LIJ. En un primer momento explica que en un gran número de ocasiones se piensa que los niños serían personajes irónicos, ya que suelen ser inferiores a los adultos. Sin embargo, ella sostiene que aquellos que argumentan esto es debido a una concepción de qué es un niño y no se dan cuenta de que el niño es mucho más capaz de lo que se piensa (61). Por otro lado, ella explica que, tanto en la clasificación de Frye como en la adaptación que ella efectúa, las distintas

categorías se mezclan mucho en la LIJ (62). La clasificación de Nikolajeva es la siguiente:

1. El héroe mítico, el cual retoma de Frye, pero argumenta que no existe actualmente, ya que se ha perdido la fe que acompañaba a estos seres divinos (63). Sin embargo, estos personajes siguen inspirando a los que ahora se desarrollan en la LIJ (66- 67).
2. El héroe romántico corresponde a un personaje que obtiene poderes y por eso puede hacer cosas imposibles. Es uno de los tipos más usuales en la LIJ, especialmente en los cuentos de hadas y la fantasía (67-68). Sin embargo, su origen se encuentra en la épica (69). Sus características son amplificadas: fuerza, valor, velocidad (69). Sin embargo, para Nikolajeva casi no existen heroínas románticas (70)⁴².
3. El personaje mimético superior “son humanos superiores a otros humanos en términos, por ejemplo, de valentía, sabiduría y patriotismo” (72). En la LIJ se suelen usar como modelos de comportamiento y con un propósito educativo (72- 73).
4. El personaje alegórico representa conceptos abstractos o reales, así como ideas filosóficas y teológicas (73). En la LIJ suelen ser usados de forma didáctica, aunque no son muy usuales, ya que se tiene miedo de que el niño no entienda la alegoría (73).
5. El personaje emblemático es convencional y tiene una sola característica (es decir es un personaje plano) y se emplea de forma educativa (76). Eran muy usuales en los primeros textos de LIJ y actualmente se han transformado para ser usados de forma irónica (76).
6. Personaje mimético inferior es un tipo reciente en la literatura para niños, que se popularizó después de la Segunda Guerra Mundial, y representa a niños normales y realistas (78- 79).

⁴² Esta idea de Nikolajeva sobre los personajes femeninos será cuestionada posteriormente en el apartado “Un acercamiento al personaje femenino” en este mismo capítulo.

7. Personaje irónico es una forma de entender al héroe muy nueva en la LIJ. Se caracterizan por ser inferiores a los demás (80).
8. Personaje metaficcional “de alguna manera transgrede las fronteras de la narrativa” (84). Nikolajeva retoma a Patricia Waugh y explica que el viaje entre mundos es también una forma de metaficción (84).

Estas distintas categorías nunca están completamente separadas, ya que en la LIJ se pueden encontrar personajes que se encuentren en categorías distintas, que en algunos momentos parecen opuestas. Ella utiliza el ejemplo de Harry Potter que con sus poderes es un héroe romántico, pero también es un personaje mimético inferior ya que es un niño a quien le interesa más el deporte que las clases y que necesita lentes (70- 71).

Para Nikolajeva la literatura para niños está llena de arquetipos y se adaptan ciertas características de estos (87). Por eso, ella dice que “los personajes superficialmente imposibles de la literatura para adultos pueden aparecer en la ficción para niños con algunas condiciones” (88), son transformados para entrar en la estética infantil. Por otro lado, los héroes sólo pueden encontrarse en la literatura de fórmulas (97). Esto me parece una afirmación demasiado contundente, ya que hay héroes que también aparecen en literaturas innovadoras, que no siguen fórmulas, como en *Memorias de Idhún*⁴³. En efecto, la trilogía de Gallego presenta héroes románticos, los cuales llevan a cabo la acción. Sin embargo, no siguen las fórmulas de la literatura, ya que rompen con la idea del amor romántico, pero también cuestionan varias veces la división entre el bien y el mal, mostrando que depende únicamente de la perspectiva desde dónde se cuente la historia.

⁴³ Los héroes de *Memorias de Idhún* van a ser analizados en el siguiente capítulo.

3. El monohéroe de Campbell

Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras* (1949) hace un análisis del mito desde la psicología y especialmente de los héroes que lo componen. En un primer momento explica que todos los mitos en realidad poseen una estructura que se repite y cuentan una sola historia (17). Esto quiere decir que todos los héroes míticos deben llevar a cabo las mismas proezas y siguen un esquema similar de aventuras, eso es lo que llama el Viaje del héroe.

Campbell explica que los héroes míticos suelen poseer capacidades extraordinarias y pueden hacer cosas que ninguna otra persona es capaz de realizar (53). Entre sus habilidades se encuentra que tienen un poder creador, el cual poseen desde su nacimiento (346). Esto implica que desde su inicio son personajes que salen de lo normal y que pueden llegar a hacer cosas increíbles. De hecho, para el autor, estos héroes aparecen cuando la sociedad se corrompe y ellos son concebidos para rescatar al mundo (336).

Desde el inicio de su vida, el camino del héroe está marcado por el destino, pero tiene que llevar a cabo un viaje para poder lograr su misión y reestablecer el orden en el mundo. Este viaje se divide en tres grandes etapas, que posteriormente son desglosadas en distintos elementos: la separación o partida, las pruebas y el regreso.

1. La separación o partida es el primer momento del viaje del héroe, este corresponde a lo que sucede antes del inicio de la aventura y los primeros pasos en el mundo exterior. Este se divide de la forma siguiente:
 - a. La llamada a la aventura es cuando el héroe recibe el mensaje de que debe partir para cumplir una misión (67): “el destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de su sociedad a una zona desconocida” (73).
 - b. La negativa a la llamada es cuando el héroe trata de evitar partir. Si no se marcha

se vuelve una víctima más que debe ser rescatada (74).

- c. La ayuda sobrenatural se da cuando el héroe acepta emprender el viaje y se encuentra con un ser que le proporciona un objeto mágico que le va a permitir vencer a su enemigo (84).
 - d. El cruce del primer umbral es cuando el héroe sale a lo desconocido (94), este suele ser cuidado por un guardián que protege de los peligros del otro lado (94). En muchos relatos hay una puerta o un umbral físico para marcarlo.
 - e. El vientre de la ballena corresponde a la entrada a lo desconocido (108). Esta llegada a lo desconocido se puede entender como la muerte del héroe o el viaje al mundo de los muertos, de donde el héroe tiene que encontrar la forma de regresar (106).
2. La iniciación corresponde a las pruebas que debe enfrentar el héroe durante su viaje, y cómo al regresar a su sociedad se ha vuelto un hombre.
- a. El camino y las pruebas: a lo largo de su viaje el héroe debe pasar por varias pruebas (115).
 - b. El encuentro con la diosa: la diosa representa la belleza (129) y es con ella que el héroe al final se va a casar, y esa la última prueba del héroe (138). En otras ocasiones también puede ser un encuentro con la madre cósmica (128).
 - c. La mujer como tentación: en algunas ocasiones la mujer no solo aparece como la diosa, sino que también puede tratar de tentar al héroe (142).
 - d. La reconciliación con el padre: el héroe antes de emprender el viaje suele competir con el padre (157), sin embargo, conforme avanza en su aventura empieza a entender al padre y al final puede haber una reconciliación (170).
 - e. Apoteosis: el héroe, al cumplir su misión, obtiene un carácter divino (174).

- f. La gracia última se da cuando la aventura ya terminó y el héroe puede vivir tranquilamente en su mundo, sin preocupaciones (204).
3. El regreso es el momento en que el héroe regresa a su hogar y lleva la solución al problema que desencadenó el viaje.
- a. La negativa al regreso: el héroe debe volver con el conocimiento adquirido, pero hay veces en que no quiere volver (223).
 - b. La huida mágica: durante su regreso el héroe puede ser ayudado por la diosa o ser detenido por la divinidad que no está de acuerdo con lo que hizo (226- 227). Cuando tiene a los dioses en contra debe huir para salvarse (229).
 - c. El rescate del mundo exterior: la situación del mundo donde se encuentra el héroe lo convence de querer volver (237), para rescatar a la gente de su comunidad (246).
 - d. El cruce del umbral de regreso: es el momento en que el héroe regresa a su hogar y enseña a la comunidad lo que ha aprendido (248).
 - e. La posesión de los dos mundos: el héroe una vez que ha regresado puede volver a salir al mundo desconocido (258).
 - f. Libertad para vivir es cuando el mundo ya está tranquilo gracias a las acciones del héroe y hay una nueva paz (269).

El viaje del héroe planteado por Joseph Campbell muestra una forma de articular los mitos, que ha sido retomada por muchos relatos, entre ellos varias novelas de fantasía. A lo largo de esta travesía, se supone que el héroe pasa por un proceso de maduración y por ello puede volverse parte de la comunidad, esto se debe a que es presentado como un proceso de iniciación (19). Al entenderlo desde una perspectiva literaria se puede notar que los distintos personajes pueden pasar por esta travesía y van madurando.

4. El héroe arquetípico

En algunas de las propuestas anteriores se ha mencionado la noción de arquetipo. ¿Qué es un arquetipo? ¿Cómo se compone? Carl Gustave Jung explica que hay algunos tipos arcaicos que se encuentran en el inconsciente colectivo, a los que denomina arquetipos (10- 11). El psicoanalista explica que “el arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente, que al concientizarse y ser percibido cambia de acuerdo con cada conciencia individual que surge” (11). Dicho de otro modo, los arquetipos se encuentran en el imaginario colectivo de todas las personas, pero en cada caso se representa de una forma distinta.

Por otro lado, los arquetipos se suelen encontrar especialmente en las leyendas y los mitos, es en estos relatos que se concretizan, por lo general (11). Esto se debe a que el mito es una representación de la psique de un grupo (12).

Los arquetipos de este modo pueden ser entendidos en una forma similar a las imágenes míticas mencionadas en el capítulo 2. Es decir que los arquetipos están concretizando símbolos del inconsciente colectivo y es en el mito que obtienen una dimensión. Sin embargo, como en cada persona se pueden presentar de forma distinta, se puede entender que los arquetipos se van adaptando en función de los distintos contextos. Incluso se podría decir que en cada individuo hay un proceso de desmitologización y remitificación de los arquetipos, ya que están retomando estos símbolos que son recubiertos a través del mito y cada quien le pone un nuevo recubrimiento. Posteriormente analizaré cómo el arquetipo de Lilith ha sido desmitologizado y remitizado y de ese modo plantearé la idea del personaje lilithiano.

Jung a lo largo de su trabajo solo menciona algunos arquetipos en específico, los cuales son los más usuales. Entre estos se encuentran:

1. El anima: corresponde a la parte femenina de la persona (31).
2. La sombra: es la parte oculta de la persona (26).

3. El animus: la parte masculina de la persona (34).
4. El anciano sabio
5. La madre y el padre
6. El héroe
7. El tramposo

Jung explica que estos son algunos de los arquetipos más usuales, pero no los únicos. Por eso es interesante pensar que existen miles de arquetipos y, por ello, no voy a centrarme en estos arquetipos en específico, sino que en la noción misma de arquetipo.

Pero antes me parece pertinente hacer una aclaración. La teoría de Jung está enfocada desde una perspectiva psicoanalítica, sin embargo, también puede ser llevada a la literatura. Esto se debe a que los tipos que se presentan se pueden concretizar fácilmente a través de personajes, que representan esa característica del inconsciente colectivo. Los personajes pueden llegar a entrar en esas categorías y nos pueden llevar a pensar en otros arquetipos.

5. Distintos modelos para entender al héroe

En los estudios literarios se han hecho diversos estudios para tratar de acercarse a los héroes y a los personajes de las narraciones. Dos de los modelos más conocidos son el actancial de A. J. Greimas y el que Vladimir Propp hace de los cuentos de hadas, los cuales serán explicados a continuación.

Vladimir Propp en *Morfología del cuento* (1928) hace un estudio estructuralista de los cuentos populares rusos. Para ello se enfoca en distintos elementos como la estructura de la narración, la cual, según él, está basada en treinta y una funciones. Estas funciones son elementos de la narración que se encuentran en distintas obras y que se pueden entender como el esqueleto de la narración. Por otro lado, las funciones se pueden agrupar a través de las esferas de acción

(105). Dicho de otro modo, se pueden clasificar en función al rol (esfera de acción) que tiene el personaje que las efectúa. La relación entre el rol y el personaje se puede dar de tres formas:

1. El personaje corresponde perfectamente al rol que juega (107).
2. El personaje cumple con varios roles (107).
3. Varios personajes corresponden a una esfera de acción (108).

Una vez hecha esta aclaración voy a exponer a las siete esferas de acción descritas por Propp:

1. El agresor (también llamado malvado) representa al enemigo del héroe que lucha para detenerlo (105). Este personaje no tiene muchas apariciones, Propp incluso dice que son únicamente dos: una al principio en donde aparece de repente y se marcha del mismo modo y después cuando el héroe lo va a buscar para enfrentarlo (111).
2. El donante (o proveedor) es el que le da un objeto mágico al héroe, para que pueda realizar su misión (105). Este personaje suele ser encontrado por casualidad (111).
3. El auxiliar es aquel que apoya al héroe en su misión (105).
4. La princesa y su padre. Muchas veces no es clara la diferencia entre estos dos personajes (106). La princesa es el personaje al que el héroe busca y tiene que rescatar del agresor (106). Estos personajes suelen estar presentes desde la situación inicial del relato (111).
5. El mandatario envía al héroe a cumplir con una misión (106).
6. El héroe (106).
7. El falso héroe es aquel que quiere ser el héroe, pero no tiene la capacidad y en muchas ocasiones engaña para ser visto como héroe (106).

Propp explica que a los personajes se les puede comprender desde sus atributos, los cuales pueden ir cambiando. Por atributos él entiende las “cualidades externas de los personajes” (115).

Él señala tres elementos para comprender los atributos del personaje: su aspecto, su entrada en

escena y su hábitat. Después hay muchos otros elementos, pero menos relevantes (117).

A. J. Greimas en *Semántica estructural* (1966) retoma a Propp para plantear su modelo actancial. Los actantes son los tipos de actores que aparecen en el relato y dependen de las acciones que efectúan (267). Esto quiere decir que son un tipo de personajes que llevan a cabo ciertas acciones específicas que los caracterizan. Para Greimas hay seis tipos de actantes y se puede resumir en el siguiente esquema:

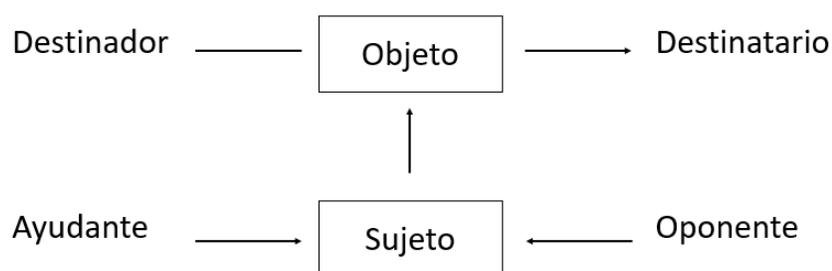


IMAGEN 5: Greimas, A. J. “Modelo actancial mítico”. *Semántica estructural*, p. 276.

De acuerdo con esta propuesta el sujeto es aquel que realiza la acción (270), mientras que el objeto es aquello que alguno de los personajes desea (270). Por su parte el destinador es aquel que envía al personaje y el destinatario es aquel que lo recibe (271). Por su parte el ayudante es aquel que ayuda al sujeto para que obtenga el objeto, mientras que el oponente va a tratar de detenerlo (270).

La propuesta de Greimas nos presenta los distintos roles que se tienen en la narración tradicional. Sin embargo, tanto su propuesta como la de Propp se pueden extrapolar a la literatura en general donde los personajes pueden cumplir con estos roles. Hay ciertos puntos de encuentro entre lo propuesto por Propp y el modelo de Greimas. El ayudante y el auxiliar están cumpliendo con las mismas funciones, mientras el agresor y el oponente son el enemigo del héroe o sujeto. También el mandatario y el destinador se parecen. En algunos relatos se puede encontrar que la

princesa y el objeto son lo mismo, ya que el héroe desea a la princesa.

Por su parte, Gemma Lluch combina la propuesta de Propp con la de Greimas. Ella sostiene que los distintos tipos de personajes planteados por Propp en realidad son las funciones actanciales:

Propp dice que estas funciones se integran en la esfera de acciones de los personajes que las realizan. En nuestro modelo, diferenciamos los términos *personaje* y *actante*. Aunque fuera Greimas quien, a partir de Propp, acuñara el concepto de actante, lo usaremos aquí para diferenciarlo del de personaje: por actante entendemos el rol funcional o el papel que polariza un conjunto de funciones y por personaje, el individuo de ficción que las desempeña específicamente en cada texto singular. Así, cada personaje desarrolla unas funciones que se reparten entre los diferentes actantes, aunque no de la misma manera porque puede ocurrir que: un actante sea desarrollado por diferentes personajes, que un único personaje desarrolle diferentes funciones actanciales o que una única función actancial sea desarrollada por un único personaje. (34- 35)

De esta forma ella propone que las funciones actanciales no corresponden únicamente a un personaje, sino que están marcando un tipo de actante, que se puede concretizarse de distintas formas en función al relato y a la caracterización de los *Homo Fictus*.

6. El héroe discapacitado o distinto

Daniel Camels en *La discapacidad del héroe. Diferencias y discapacidad en las narraciones dedicadas a la infancia* (2009) hace un recorrido por distintos personajes que se pueden considerar discapacitados en la literatura infantil. Esto se debe a que él considera que los personajes deben ser entendidos desde su perfil psicológico, pero también desde el psicomotriz

(15). Esto se debe a que hay muchos personajes que presentan discapacidades y diferencias.

Él explica que hay que diferenciar los conceptos de diferencia y discapacidad, aunque muchas veces están asociados. Para él la diferencia es “un sin número de fenómenos donde prima un exceso de singularidad” (15), mientras que la discapacidad es “indicadora de carencias o déficits localizables” (15) y está se divide en tres categorías: motriz, sensorial y mental⁴⁴ (15). Sin embargo, la diferencia en muchos relatos es vista como una forma de discapacidad (28), como los pequeños, zurdos o gordos. Es en ese sentido que explica que muchas veces lo que se entiende por diferencia y es tratado como discapacidad puede ser un elemento cultural que cambia con la historia (14-15).

El tratamiento que puede tener la diferencia y la discapacidad en un texto puede ir desde la familiaridad hasta la extrañeza (23). En algunos textos se hace muy clara la diferencia y se trata como algo extraño que llama la atención, desde esta perspectiva en muchas ocasiones se trata de meter el elemento moralizante (68). Sin embargo, en otros relatos se ve la diferencia como un elemento más que caracteriza al héroe y que le permite hacer cosas que ningún otro personaje es capaz de efectuar, ya que la carencia le puede aportar otras características. Un ejemplo sería el personaje de Daredevil de Marvel Comics, el cual no puede ver, pero eso le permitió desarrollar su sentido del oído hasta el grado de ser capaz de escuchar el latido del corazón de una persona. De hecho, Camels incluso especifica que en los relatos tradicionales muchas veces se encuentran personajes diferentes que tienen el rol actancial de héroe (26).

La discapacidad, según Camels, se puede usar para cumplir con distintos propósitos;

⁴⁴ El autor explica que lo más común es que se presenten las discapacidades motrices, después las sensoriales y que es raro que se presenten las discapacidades mentales. Sin embargo, es usual que aparezcan personajes locos o tontos, los cuales son vistos como discapacitados por los otros (77).

comúnmente es un elemento moralizante (68). Sin embargo, también puede ser para elevar al héroe y para que resalten sus cualidades (101), o para inspirar la piedad del lector (75). Incluso en algunos momentos el personaje que tiene una apariencia más normal es visto como el diferente, ya que es el único no diferente (97). Esto depende de cómo se trata el tema.

7. Un acercamiento al personaje femenino

Ahora bien, la mayor parte de las teorías expuestas anteriormente consideran únicamente al personaje masculino o se enfocan sobre todo en ellos. Incluso María Nikolajeva habla de un personaje andrógino. Ella sostiene que la mayor parte de las veces cuando se tiene una niña como protagonista, esta puede ser transformada en varón fácilmente y que el género del personaje no es relevante para que se desarrolló la trama (91). Sin embargo, esto a mi parecer no tiene congruencia, ya que en muchas ocasiones eso influye en la caracterización del personaje, y no es un elemento que se pueda omitir. Por eso creo que es importante considerar a los personajes femeninos desde su ser femenino.

Como explicó Áurea Xaydé Esquivel en su clase magistral que impartió en el *Seminario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil* en otoño 2021, los personajes femeninos se suelen entender desde su contraparte masculina. Además, en casos como la Mujer Maravilla se le representa muchas veces con atributos masculinos, ya que es una guerrera y se olvida su rol como mujer. Usualmente se destaca la forma en que retoma los valores de los héroes varones y en pocos momentos se puede ver desde una perspectiva de mujer, solo parece ser la contraparte de ellos. Es en ese sentido que me gustaría desmontar los arquetipos mencionados por María Nikolajeva, como los roles de la mujer, o romper con la idea de Propp de que siempre hay que salvar a la princesa que es el objeto de deseo.

Nikolajeva asume que es muy extraño que existan heroínas románticas, como si las

mujeres no pudieran tener estas habilidades y ser grandes heroínas. En ese sentido me gustaría proponer algunos contraejemplos a su argumento. Para empezar, está la Mujer Maravilla que se mencionó anteriormente, pero también está Hermione Granger de la saga *Harry Potter* de J. K. Rowling, Lyra en *La materia oscura* de Phillip Pullman o Victoria en *Memorias de Idhún*. De hecho, en la obra de Laura Gallego encontramos muchas mujeres que tienen poderes y que se vuelven heroínas románticas; ninguna podría ser reemplazada por un hombre, no son personajes andróginos. Desde sus características de mujer habría que entenderlas y reflexionar sobre estas heroínas.

Un elemento interesante con estos personajes es que en ocasiones no necesitan ser únicamente guerreras para llevar a cabo su misión. Por ejemplo, Dana en *Crónicas de la Torre*⁴⁵ de Laura Gallego es una poderosa archimaga y en algunas ocasiones debe luchar para salvarse a sí misma o a los seres que quiere. Sin embargo, en ningún momento se la señala como una guerrera, sino que es desde su capacidad mágica que logra triunfar. Ella no solo puede luchar de forma violenta, sino que puede hacerlo desde otro acercamiento y ese es uno de los puntos que me gustaría resaltar de los personajes femeninos. Si bien pueden ser guerreras, también es un hecho que muchas veces tienen otros atributos que les permiten enfrentarse al mundo desde una visión completamente distinta. No siempre necesitan luchar, pueden hacerlo desde otras estrategias y lograr los mismos resultados que cualquier otro guerrero.

⁴⁵ La saga *Crónicas de la Torre* de Laura Gallego se compone inicialmente por tres volúmenes que cuentan las aventuras de Dana, los cuales son *El valle de los lobos* (2000), *La maldición del maestro* (2001) y *La llamada de los muertos* (2003). Posteriormente apareció un cuarto libro, que corresponde al *spin-off* de uno de los personajes titulado *Fenris, el elfo* (2004), que cuenta la historia del personaje homónimo.

Ahora bien, es un hecho que no se suele pensar en estas mujeres heroínas, ya que usualmente corresponden a arquetipos que las limitan. Nikolajeva señala los siguientes roles que juegan las mujeres en la mayor parte de la literatura: mujer del mundo verde, hija, mujer marimacha, la mujer casadera, la amistad entre mujeres, la solterona (91- 94). En muchas historias tradicionales se piensa que la mujer debe de cumplir con alguno de estos roles. Sin embargo, a mí me parece una visión muy limitada de la mujer.

A mi entender son personajes igual de importantes que los masculinos y que pueden llevar a cabo acciones heroicas, así como grandes proezas. Sin embargo, para eso muchas veces hay que subvertir el rol que juega la mujer en la obra literaria. Estamos en un momento en que socialmente se está buscando un cambio en la forma de entender a la mujer y este tiene que ir acompañado por la transformación de su representación. En algunas obras ya empezamos a ver cómo se rompe con esta visión estereotípica de la mujer y cómo los roles se están tratando de abrir. Lo que puede tener y lo que puede hacer.

Por eso posteriormente voy a hacer un análisis bastante detallado de Victoria, como una heroína romántica, y presentaré cómo también está rompiendo con el papel habitual de la mujer. Ella no solo es una gran guerrera de Idhún, sino que también por mantener su cualidad de mujer y su doble naturaleza, permite entenderla de forma distinta a los demás personajes. Otro ejemplo de mujer que ha roto con los esquemas establecidos es Lilith, la cual en algunas ocasiones ha sido tomada como un símbolo del feminismo.

8. La dualidad del personaje lilithiano

El personaje de Lilith suele ser estudiado desde su relación con los hombres. Sin embargo, el enfoque que yo le quiero dar en este trabajo es desde una perspectiva dual, en la que representa varias naturalezas o ideas. La figura de este personaje, en las distintas versiones del relato-

imagen, está cruzada por una doble perspectiva, la cual voy a tratar de mostrar en las siguientes páginas para entenderla cómo un modelo de la multiplicidad y destacar su aspecto de mujer, pero también de criatura más salvaje, para posteriormente poder desmitologizarla y hablar de lo que entiendo por personaje lilithiano.

¿De dónde viene este personaje? ¿Cómo ha pasado por tantas acepciones distintas? ¿Qué características ha mantenido y cuáles ha perdido? ¿Cómo se combinan las distintas naturalezas en este personaje? ¿Cómo la dualidad ha marcado su evolución?

Tracey Louise Smith en su tesis titulada *Lilith a mythological study* (2008) menciona que la primera aparición de este personaje fue hace unos 3000 años en la religión mesopotámica, bajo el nombre Lilitu (10). Sin embargo, en esa época no era un solo ser: “*The Sumerian wind spirit Lilitu was not a single entity, but a group of troublesome spirits who preyed on children and women*”⁴⁶ (10). De acuerdo con este relato-imagen, Lilitu correspondía a un grupo de espíritus del aire que creaban muchos problemas. Otra de las características de estas criaturas es que se relacionaban con las cosas infectadas y con la sexualidad. Entre todas las características de los Lilitu, la única que retoma realmente el personaje de Lilith y que va a conservar hasta nuestra época es la parte sexual. Este personaje suele ser entendido como una imagen de la mujer sexualizada.

Siegmund Hurwitz también presenta otro origen del personaje de Lilith, el cual también está ligado con la cultura sumeria. Él presenta el origen de esta figura como un ser dual, ya que retoma elementos de dos divinidades: Lamashtû e Ishtar (capítulo 1). Cada una de estas diosas tenía ciertas características que posteriormente van a ser retomadas por el personaje del relato-

⁴⁶ [Lilitu, el espíritu del viento sumerio, no era una entidad singular, sino un grupo de espíritus problemáticos depredadores de niños y mujeres].

imagen judeocristiano.

Lamashtû era una diosa demonio, con una inclinación hacia la maldad mayor a la de los demás demonios (Black 116). Su principal característica era que mataba a los bebés, ya fuese cuando la madre estaba embarazada o cuando acababan de nacer (116). La muerte de los niños a manos de la diosa es un elemento que se puede encontrar en muchas mitologías como un miedo que la gente tenía de perder a los recién nacidos, es una de las imágenes centrales que se asocian con este personaje. Lilith va a ser una de las formas en que posteriormente se vuelve a adaptar este mito y este temor.

Por su parte Ishtar (también llamada Inana) era la deidad femenina principal de la cultura mesopotámica. Se le consideraba como la diosa del amor sexual (108). Sin embargo, este tipo de amor podía presentar aspectos negativos, por ejemplo, se pensaba que era la culpable de la muerte de su amante Dumuzi (108). Este aspecto del amor sexual es la característica que Lilith retoma de esta diosa.

Tomando estos tres elementos de la mitología babilónica se pueden mostrar dos dualidades que se encuentran en el origen de la figura de Lilith. En primer lugar, como menciona Hurwitz, está la dualidad de las dos diosas, donde, por un lado, Lamashtû está asociada con la muerte, pero también puede procrear y dar vida, como lo muestra su parte relacionada con Ishtar. De esta forma se puede pensar en ella como la dualidad entre vida y muerte.

Por otro lado, también encontramos dualidad en su naturaleza. El hecho de que haya sido inspirada por los Lilitu nos muestra que es un espíritu del viento, pero al considerar a Ishtar también se puede pensar que inicialmente era una diosa. Lamashtû por su parte presenta una tercera naturaleza al agregar al demonio, el cual es dual en sí mismo, ya que también es una diosa. De esta forma, el origen de Lilith se puede encontrar en diversas naturalezas y multiplicidades. Desde su origen es un ser dual, que no puede ser definido de un solo modo.

Desde su ascendencia babilónica ya se pueden ver varios aspectos que en el mito judeocristiano van a definir al personaje de Lilith: una relación con la vida y la muerte, así como la asociación con seres de distintas naturalezas, específicamente los demoníacos.

Aunque Lilith proviene de esas dualidades babilónicas, no es hasta la época judeocristiana que se consolida en un solo personaje que va a estar cruzado por esta herencia. Pero antes de continuar es importante recordar el relato-imagen judío de Lilith, ya que, como dice Hurwitz, es a través de esta iteración que se ha mantenido y se ha conocido a este personaje en la cultura actual (capítulo 1).

El mito de Lilith es un relato-imagen poco conocido en el mundo cristiano, pero está mucho más presente en la tradición judía. Esto se debe a que la Biblia, en la mayor parte de sus traducciones, no presenta ninguna referencia directa a esta mujer. Sin embargo, algunos especialistas sostienen que hay una mención de este ser en Isaías 34:14⁴⁷. Aunque en ningún momento aparece su nombre directamente se asume que es el personaje aludido. Sin embargo, como explican John Clute y John Grant “*her existence is recorded in the Talmud*⁴⁸ *and various*

⁴⁷ En algunas versiones, los traductores decidieron poner el nombre de esta criatura. Un ejemplo es la *Biblia de Jerusalén*: “también allí reposará Lilit, que se hará con una guarida” (*Biblia de Jerusalén*, Isaías 34:14). Pero en otras versiones como la *Biblia Reina Valera*, en lugar de Lilith se traduce como “la lechuza”. Esto muestra que no hay un consenso acerca de la mención de esta criatura en el texto. Depende de la interpretación y la traducción de la versión de la Biblia.

⁴⁸ La RAE define el Talmud como “Libro que contiene la tradición oral, doctrinas, ceremonias y preceptos de la religión judía” (<https://dle.rae.es/Talmud>)

*apocryphal documents, though not in Genesis*⁴⁹ (581). El *Talmud* de este modo sería una fuente primaria en la que aparece este relato, y donde no depende de la traducción. Entre otros textos que la mencionan se encuentra el *Zohar*⁵⁰ (Vernor 45).

La historia de Lilith, si bien está escrita en esos textos, es conocida más bien a través de la oralidad. Sin embargo, todos los estudios sobre el personaje se basan en la versión escrita por Robert Graves y Rafael Patai en *Los mitos hebreos* (1963). Al sexto día de la creación, Dios creó al hombre y la mujer a su imagen, estos fueron Adán y Lilith, ambos nacieron de la tierra. Sin embargo, la utilizada para dar forma a Adán estaba limpia y pura, mientras que, en el caso de Lilith, Dios “utilizó inmundicia y sedimento en lugar de polvo puro” (Graves 92). Sin embargo, la pareja no estaba feliz, ya que no se ponían de acuerdo y ambos querían cosas distintas, en momentos diferentes. Otro de los problemas es que ella “se sentía ofendida por la postura reclinada que él exigía. «¿por qué he de yacer debajo de ti –preguntaba [Lilith]–. Yo también fui hecha con polvo y, por tanto, soy tu igual»” (92).

Cuando Adán trató de forzar a su esposa, ella huyó al Mar Rojo, donde empezó a tener más de cien hijos al día, hijos con otros demonios (sus descendientes se llamaban *lilim*). Adán fue a quejarse con Dios, quien envió a varios ángeles a buscarla, sin embargo, ella se negó a volver. Dios la castigó haciendo que cien de sus hijos murieran diariamente. Posteriormente, Dios creó a Eva para que se quedara con Adán. Cuando ellos probaron el fruto del árbol prohibido, fueron castigados y se volvieron mortales. Sin embargo, Lilith se mantuvo inmortal, como mujer

⁴⁹ [su existencia está plasmada en el *Talmud* y otros textos apócrifos, aunque no está en el *Génesis*]

⁵⁰ El *Zohar* es considerado la Biblia de los cabalistas, la cual fue escrita en el siglo XIII. Se trata de una interpretación de la Biblia (Graves 417).

demonio.

Patai, en su artículo “Lilith”, completa la versión que escribió con Graves. Él explica que Lilith no se queda únicamente como una mujer demonio, sino que va a seguir evolucionando y adquiriendo nuevas naturalezas:

*No She-Demon has ever achieved as fantastic a career as Lilith, who started out from the lowliest of origins, was a failure as Adam's intended wife, became the paramour of lascivious spirits, rose to be the bride of Samael the demon King, ruled as the Queen of Zemargad and Sheba, and finally ended up as the consort of God himself.*⁵¹ (“Lilith” 295)

En el mismo relato-imagen judeocristiano se habla sobre Lilith que, posteriormente, se vuelve la esposa de Satán (también conocido como Lucifer o el diablo) (Patai 295). De este modo parece que se rompe la dualidad de su naturaleza y se favorece su lado demoníaco, pero también esto le confiere un aspecto que la acerca mucho más a lo divino, ya que si bien no es una diosa está mucho más cerca a los seres inmortales de gran poder.

En este relato sobre la creación del hombre y la mujer hay que hacer un par de aclaraciones: después de abandonar a Adán, Lilith se vuelve una seductora de hombres, que se mete en sus cuartos por la noche, cuando están solos, para tener relaciones con ellos y de ese

⁵¹ [Ninguna mujer demonio ha tenido una carrera tan fantástica como Lilith, quien tuvo los orígenes más bajos, al fallar como esposa de Adán, se volvió la amante de espíritus lascivos, ascendió hasta ser la esposa de Samael, el rey de los demonios, gobernó como la reina de Zemargad y Sheba, y finalmente se convirtió en la esposa de Dios].

modo concebir a más demonios, pero también se dedica a matar a niños y mujeres embarazadas⁵² (Smith 17). Y desde esta perspectiva se le empieza a conocer como un demonio, y ya no como una mujer humana, lo que quiere decir que su naturaleza se transforma, pero también de esta forma se puede percibir su dualidad. Siegmund Hurwitz, también puntualiza que después de la creación de Eva y del exilio del Paraíso, Lilith en algunas ocasiones volvió a visitar a Adán y con él engendró a algunos de sus hijos (Capítulo 3).

En esta interpretación, que es la más conocida, la figura de Lilith está atravesada por su dualidad o doble naturaleza. En un primer momento sigue teniendo esa relación entre la vida y la muerte, ya que todos los días tiene cien hijos, pero también es considerada la matadora de niños, además de que varios de sus hijos están condenados a morir diariamente. Lilith puede dar vida, pero también puede eliminarla, se encuentra en esta dicotomía, que estaba en las diosas babilónicas.

Una segunda dualidad que aparece en este relato es la transformación de la naturaleza del personaje: en primer lugar, es una mujer humana como Adán y posteriormente se vuelve la mujer demonio. Esto quiere decir que tiene dos naturalezas distintas, es una mujer y es un demonio. Sin embargo, esta dualidad no parece excluyente, ya que puede volver con Adán y tener relaciones con los humanos, incluso después de su transformación en demonio. El relato-imagen no describe cómo el personaje de Lilith se transforma y se vuelve un demonio, pero es un hecho que, a partir del momento en que huye, se la considera como parte de una especie distinta. ¿Será que Lilith en realidad pertenece a las dos especies?, ¿o se transformó por completo? No se tiene una respuesta

⁵² Si entendemos a Lilith desde su acepción de mujer asesina de niños se puede relacionar con otros personajes míticos de otras culturas, como lo son Medea de la mitología griega, o incluso la Llorona de las leyendas mexicanas. Ellas también son mujeres que matan a sus hijos.

a esta pregunta, ya que el mito no se enfoca en esta parte. Y de ese modo queda más abierta su dualidad, en la que no sabemos cuál es su verdadera naturaleza, si es que tiene una, o puede que pertenezca a ambas.

Por otro lado, el lado divino de Lilith parece asegurarse en el *Zohar*, donde este personaje se casa con Dios, al final. Con esta nueva transformación de la naturaleza de Lilith parece que hay una nueva dualidad: es una mujer demonio o es una diosa (295). Para esta parte ya no se considera su lado humano, porque en ese momento se supone que Adán y Eva ya fueron expulsados del paraíso terrenal y como ella no probó del fruto prohibido sigue siendo inmortal. A través del pecado de Adán y Eva se puede marcar una diferencia entre la naturaleza humana y la de Lilith, que ya no va a morir, y se rompe esta dualidad entre humana y demonio. Pero la dualidad entre su lado divino (esposa de Dios) y demoniaco sigue estando presente.

Además, esta última dualidad se ve priorizada por el hecho de que algunos textos la consideran la esposa del diablo y otros como la de Dios. Y de este modo vuelve a aparecer la idea de que Lilith está entre la vida y la muerte, pero siempre sin perder la noción de que puede pertenecer a distintas razas y que cambia de naturaleza.

Como se mencionó anteriormente, el relato-imagen no se centra en la idea de que Lilith cambia de naturaleza. Eso hace que la dualidad parezca un elemento constante, porque en todo momento puede corresponder a ambas naturalezas. Como no hay un cambio, nunca deja de pertenecer a alguna de las especies, nada

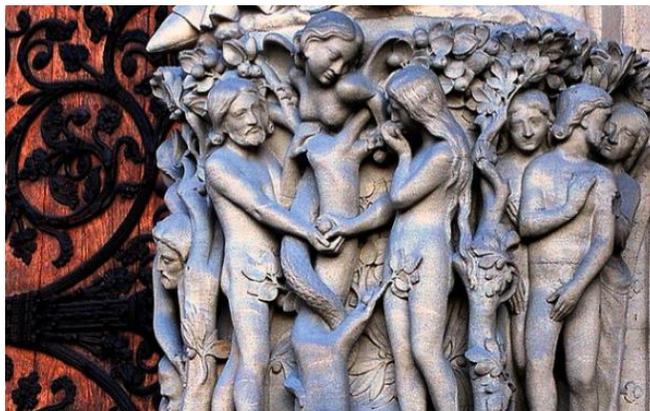


IMAGEN 6: “Adam and Eve (and Lilith?)”

Chapitel Notre Dame de París. Fotografía de George reader en

<https://www.flickr.com/photos/grharrisondc/53>

más parece que hay un lado favorecido sobre los otros, y este suele ser el demoniaco.

En lo que se refiere a las representaciones estéticas de Lilith también encontramos la dualidad de naturalezas de este personaje. Como menciona Arantzazú González López en varios grabados que se hicieron de este personaje (Imagen 6), es representada como una mujer de la cabeza hasta la cintura, pero la parte inferior de su cuerpo es asociada con la serpiente (108). Este tipo de ilustraciones suelen ser utilizadas para representar el pecado original y de esa forma asociar a Lilith con la figura de la serpiente. En estas versiones es clara la dualidad o hibridación del personaje de la primera mujer, ya que dejó de ser una humana, sin llegar a ser un animal. Su figura antropomórfica muestra esta doble naturaleza que se ha presentado todo el tiempo en el mito judeocristiano.

La doble corporalidad se ha empleado en numerosos mitos y con diversos tipos de personajes, pero lo que muestra es que el ser en cuestión no corresponde únicamente a una naturaleza, sino que tiene elementos que lo acercan a cada una de las razas (mujer y serpiente) y de esa forma es parte de ambas. De forma gráfica también parece ser clara la dualidad que hasta ahora hemos visto siempre presente en Lilith.

En las representaciones gráficas también aparece Lilith como un ser alado (Imagen 7) (108). Sin embargo, para González López esta representación del personaje no está en conflicto con la visión de la serpiente: “La diosa Lilith abarca los tres planos del universo: el inframundo, como



IMAGEN 7: Wikipedia. “Relieve la reina de la noche” Museo británico

serpiente; la tierra, como mujer; y el cielo como ave” (108). De acuerdo con esta visión, este personaje es un ser múltiple con cuatro naturalezas distintas: diosa del cielo, mujer, serpiente y ave. Al combinarse estas cuatro formas del personaje se nota que sus distintas naturalezas en lugar de ser un problema en su caracterización muestran que tiene un rango de acción en distintos planos. Lilith es un ser que no se puede encasillar en una sola categoría, ya que por su misma configuración corresponde a varias. Se puede pensar como una combinación de naturalezas que la diferencian de las demás criaturas.

Además, en las representaciones pictóricas ya se eliminó el elemento demoníaco y fue reemplazado por un lado bestial, animal del personaje. De esta forma es humana, pero también es animal. Su dualidad bestial puede llegar a estar conectada con los aspectos demoníacos, como con la parte de la serpiente, pero no únicamente. El ave también nos regresa al ser divino y de esa forma esos dos animales vuelven a crear una dualidad.

El personaje de Lilith ha recorrido un gran trayecto mítico, sin embargo, en la modernidad abandona ese rol y se vuelve un símbolo del feminismo. Como explica Erika Bornay a lo largo del libro *Las hijas de Lilith* (1995), Lilith ha sido interpretada como un símbolo del empoderamiento femenino. Al ser la mujer que se opuso a Adán se interpreta como la mujer que no está dispuesta a aceptar las normas del patriarcado. Según esta lectura el personaje ya se separó de su acepción de demonio y es vista únicamente como la mujer humana rebelde. De hecho, para este punto pasó por un proceso de desmitologización y remitificación.

Lilith ha evolucionado: ya no es la esposa de algún otro personaje (Adán, Satán, Dios), como en el relato-imagen comentado. Dejó de ser la madre de los demonios y la asesina de niños y adquirió un carácter de mujer poderosa, que no está dispuesta a sacrificar su libertad y a obedecer las normas impuestas por los hombres. De esta forma, algunas de las características que retoma desde la cultura mesopotámica se van debilitando para impulsar el mitema de la mujer

rebelde que no está dispuesta a dejar que la controlen. En esta nueva acepción vuelve a su naturaleza humana. Esto se logra gracias a una desmitologización y remitificación del personaje⁵³.

Sin embargo, en la actualidad también hay quiénes han entendido a Lilith desde una perspectiva más demoníaca. Hay muchos autores que la han adaptado únicamente a una figura erótica y seductora. Karen Schaafsma explica que en la fantasía moderna: “*Among the archetypal figures who await the hero on this downward path is Lilith, the seductive and deadly young witch, who murders children and sucks the blood of men as they sleep*”⁵⁴ (53). De acuerdo con esta lectura arquetípica del personaje nos encontramos con una visión mucho más parecida a la del relato-imagen judío, en la que Lilith es un ser agresivo y que se dedicaba a matar a los niños.

En las dos acepciones actuales que se tienen sobre Lilith parece que el elemento dual ha ido desapareciendo. Sin embargo, a mi entender la dualidad se encuentra entre las dos acepciones. Lilith se vuelve una imagen de la mujer empoderada, pero también se queda con esta visión negativa de la enemiga del héroe. Hay una doble forma de entenderla y es ahí donde se vuelve a crear la tensión de la dualidad.

9. La desmitologización de Lilith y el personaje lilithiano

Hasta aquí hice un recuento de la forma en que el personaje de Lilith ha ido evolucionando a lo

⁵³ La desmitologización y remitificación se explicó en el capítulo 2.

⁵⁴ [Entre las figuras arquetípicas que esperan al héroe es su viaje al infierno se encuentra Lilith, la seductora y mortífera joven bruja, que mata niños y le chupa la sangre a los hombres cuando duermen].

largo de las representaciones y cómo ha pasado por distintas naturalezas y atributos. En cada una de estas etapas podemos encontrar distintos elementos que regresan y que nos permiten identificar que sigue siendo el mismo personaje.

A lo largo de la historia, Lilith ha tenido una doble naturaleza: ya sea entre humana y demonio; divinidad y demonio; mujer y animal (serpiente o ave); símbolo del feminismo y arquetipo de la mujer malvada, etcétera. Sin embargo, en ningún caso parece que se haya favorecido alguna de las opciones, ya que siempre aparece otra forma de entenderla. Por otro lado, también ha estado muy presente esta relación que tiene entre la vida y la muerte, y el hecho de que ella se encuentra en medio de esta.

Sin embargo, a mí me gustaría enfocarme únicamente en su naturaleza dual. Lilith parece combinar distintas formas y pertenecer a varias especies, y el hecho de que nunca parezca definirse muestra una de las categorías más interesantes y complejas que se tiene al entender a este ser, no se le puede encasillar en una sola naturaleza.

Lilith es un ser que, si bien se puede conocer por su mito, este no nos proporciona información acerca de quién o qué es. Y en esta idea de no poder definirla aparece la pregunta acerca de cómo entenderla. En algunas interpretaciones es un símbolo positivo del empoderamiento femenino, pero también es vista desde un aspecto negativo, más cercano al monstruo. Eso combinado con la dualidad de la vida y la muerte, muestra que Lilith no puede ser encasillada únicamente como un monstruo, una bestia, un demonio, también hay que recuperar su relación con la vida y su lado humano. Desde la dualidad se ve que el personaje no es ni bueno, ni malo, depende de en qué momento de su historia se la esté observando, y la forma en que se adapte.

Ahora bien, retomando lo planteado en el capítulo anterior acerca del proceso de adaptación de los mitos, podemos pasar a Lilith por un proceso de desmitologización y

remitificación. De esta forma, detrás del personaje de Lilith aparecen varios símbolos, como el de mujer rebelde que se opone al hombre, la imagen de la mujer seductora y sexualizada, pero también es un ser dual. La dualidad es uno de los símbolos condensados en la figura de Lilith. Aunque no se pueda reducir su dualidad únicamente a dos naturalezas definidas, ya que según qué parte del mito se retome son distintas las dobles naturalezas, pero siempre se mantiene este doble lado.

De esta forma, en la base de este personaje se puede encontrar esta doble naturaleza que parece siempre estar combinando un lado más bestial, salvaje o peligroso y un lado más “humano”⁵⁵. Sin embargo, es importante resaltar que ninguno de estos lados forzosamente se tiene que entender como positivo y negativo, ya que incluso en su acepción demoníaca resalta que se le puede relacionar con la vida y la muerte.

La doble naturaleza lilithiana estaría señalada desde los relatos-imagen tradicionales, como el *Zohar* y el *Talmud*, y posteriormente ha sido retomada por muchos otros autores y relatos, gracias a la remitificación: podemos encontrar figuras como los hombres-lobos que tienen un aspecto humano y un aspecto más bestial. En este tipo de personaje lilithiano, se suele presentar el lado animal de la criatura como un ser peligroso y fuera de control, pero hay algunos ejemplos de obras en las que el hombre-lobo puede controlar su lado bestial, como en *Crónicas de la Torre* de Laura Gallego. En esta serie de cuatro libros uno de los personajes centrales es

⁵⁵ He decidido llamarlo humano a falta de una mejor palabra para definirlo. Con esto me refiero a que es un lado mucho más civilizado y menos peligroso. Retomando lo que plantea Forster y que se explicó al inicio del capítulo, la mayor parte de los personajes son humanos o se comportan como tal. De esta forma, al pensar en el lado humano del personaje lilithiano se puede entender que es un ser que suele tener un comportamiento mucho más cercano al del resto de la gente.

Fenris, un elfo que sufre de licantropía. A lo largo de la narración se ve cómo el personaje aprende y logra controlar al lobo y a aceptar esa parte bestial.

El personaje lilithiano se puede definir de la siguiente manera: es un personaje marcado por una dualidad de naturaleza, en donde una es más salvaje o bestial, y la otra se parece más al comportamiento humano. Esta dualidad no implica forzosamente una parte demoníaca, sino que puede quedarse únicamente como un aspecto bestial, no racional en el sentido tradicional. Por otro lado, no se puede considerar un lado de esta dualidad como malvado o como un ser sin control, únicamente como un aspecto menos humano y más bestial.

Al desmitologizar y remitificar a Lilith nos encontramos que su relato-imagen puede encontrarse detrás de distintos personajes y seres con una doble naturaleza. El personaje lilithiano es un ser que se alimenta de ambas naturalezas simultáneamente, pero sin pertenecer completamente a una de ellas. Por eso se encuentra un poco al margen de los demás seres. En el próximo capítulo se expondrá cómo se retoma el aspecto lilithiano en los personajes híbridos de *Memorias de Idhún*.

10. Consideraciones finales sobre el personaje

Después de este recorrido acerca de la teoría del personaje queda claro que el *Homo Fictus* puede tener distintos roles en la historia, como explican Propp, Greimas y Lluch. Sin embargo, estos pueden ser compartidos por distintos personajes. Estos roles de hecho muchas veces corresponden a los arquetipos de Jung. Pero aun así los personajes no siempre siguen el mismo modelo y pueden romper con los esquemas preestablecidos. Esto implica que si bien hay ciertas fórmulas que parecen repetirse en las distintas obras, eso no implica que sea un modelo cerrado, sino que puede haber nuevas formas de entender estos roles o arquetipos.

Uno de los tipos más usuales de personajes que casi todos los autores destacan es el héroe,

el cual puede ser entendido desde distintas perspectivas y que ha ido evolucionando a lo largo de la historia, de forma que iniciamos con el héroe mítico, el cual lleva a cabo el viaje propuesto por Campbell y pasamos por muchos otros héroes hasta llegar al modo irónico. Ahora bien, como explica Nikolajeva es muy difícil encontrar personajes que pertenezcan únicamente a una de estas categorías. Específicamente los personajes complejos tienen la capacidad de entrar en varias de estas casillas.

Un elemento que es importante destacar es que los personajes y los héroes no deben siempre corresponder a un modelo preestablecido. En efecto, se pueden encontrar grandes heroínas que rompan con lo anterior y que sea desde su ser mujer que lleven a cabo hazañas. También los discapacitados pueden presentarse como héroes que tienen capacidades diferentes y de ese modo pueden cumplir con grandes proezas. No existe una sola forma de heroicidad, no siempre vamos a tener al héroe varón y con superpoderes, sino que hay muchas otras formas de adentrarse en este fenómeno.

En cuanto a lo planteado por Forster acerca de la forma en que los seres de la ficción retoman el comportamiento humano y su forma de actuar, me parece pertinente ligarlo al personaje lilithiano propuesto anteriormente en este mismo trabajo. Como se mostró al analizar este personaje de naturaleza híbrida y desmitologizarlo, se pueden encontrar personajes que cuestionen a los humanos, y esto se logra al mostrar a seres de otra especie. De hecho, los personajes duales por su constitución muestran un aspecto humano y otra naturaleza que lo cuestiona y permite reflexionar sobre ello. De esa forma ya no nos encontramos frente a un *Homo Fictus*, sino frente a un ser múltiple. Estos personajes lilithianos, cabe precisar, no pueden ser seres sencillos, sino que es en su complejidad se puede notar mucho mejor la confluencia de la dualidad.

Los personajes lilithianos pueden cumplir con cualquiera de los roles de la historia, ya que

pueden ser héroes, enemigos, princesas, ayudantes, etcétera. Además, no deben forzosamente ser buenos o malvados, sino que se pueden encontrar en cualquier parte de este espectro, como se verá en el capítulo 4, cuando se analicen algunos de estos personajes. Al ser dual tiene una gran libertad, ya que incluso cada una de sus naturalezas puede presentar un lado distinto del personaje y actuar de otra manera. De esta forma, los personajes dobles pueden ser grandes héroes o villanos, pueden pasar de un rol a otro indistintamente.

En el siguiente capítulo se hará un análisis de los distintos personajes de la trilogía *Memorias de Idhún* de Laura Gallego, desde su rol de héroes, heroínas y cómo estas categorías son cuestionadas. Además, se verá cómo se configura la hibridez y su relación con el personaje lilithiano. Por otro lado, también se verá el rol que juegan las mujeres y los personajes discapacitados. Para eso se analizarán principalmente a los miembros de la triada, así como otros personajes como Shail, Alsan y el Séptimo.

CAPÍTULO 4: La dualidad y los personajes lilithianos en *Memorias de Idhún*

No se trataba sólo de unir dos espíritus, sino de unirlos en un solo cuerpo. Y el cuerpo elegido era el cuerpo del niño humano, del hijo de Ashran. Su alma no tendría que abandonar su frágil envoltura humana, sería el espíritu del shek el que dejaría atrás su propio cuerpo para entrar en el de él.

Laura Gallego. *Triada*

Claude Lévi-Strauss en “*La estructura de los mitos*” planteaba que al estudiar los mitemas hay que analizar las distintas variantes de los mitos y cómo han ido evolucionando a lo largo de la historia. Por ello, para hablar de la desmitologización y remitificación del mito de Adán y Eva es necesario analizar distintas versiones de este relato-imagen. Una de ellas es la que incluye al personaje de Lilith, como primera mujer, la cual fue relatada en el capítulo anterior. Sin embargo, esta no es la versión bíblica del relato, ni la más conocida.

1. El exilio del Paraíso, dos versiones más del relato-imagen

La Biblia es un conjunto de varios libros, los cuales pueden ser abordados como textos individuales, o como parte de un conjunto (Konings 16). Sin embargo, no existe una sola forma en que se han agrupado, depende de la religión de los practicantes y de la traducción. En efecto, la biblia judía consta únicamente del *Antiguo Testamento*, mientras que la cristiana tiene también

el *Nuevo Testamento*⁵⁶. Sin embargo, la Biblia protestante también es más corta que la católica, debido a que se inspiraron en la Biblia hebrea, en lugar de la griega (18).

A partir de la Edad Media, la Biblia cristiana fue dividida en distintos capítulos y en la actualidad se agregó la numeración de los versículos. Sin embargo, esta división no es estándar, depende de la versión que se esté consultando (19). Efectivamente existen muchas versiones de esta recopilación, ya que las primeras versiones que se escribieron son de difícil acceso, debido a los varios idiomas en que fueron escritos, por eso se utilizan las traducciones para conocer estos mitos y relatos (20). Una de las versiones más aceptadas es la *Biblia de Jerusalén*, la cual fue publicada en 1956 en idioma francés, y después traducida a otras lenguas (23). Esta traducción es bastante fiel a los textos originales, además de que cuenta con elementos de apoyo y análisis literario, lingüístico (notas al pie de página, introducciones) que explican algunos elementos, por eso he decidido emplearla para acercarme al texto del *Génesis*.

El primer libro bíblico es *El Génesis*, el cual cuenta la creación del mundo y las historias de los primeros patriarcas (*Biblia* 32). Sin embargo, estos textos en algunos momentos presentan algunos puntos de vista contradictorios, ya que no fueron escritos por un solo autor, sino que con el paso del tiempo distintos autores escribieron acerca del tema y luego se hizo una compilación. En el caso del relato de la creación del hombre, que es el que me interesa para este análisis existe la versión Yahvista (en la cual se denomina a Dios como Yahvé) y la Elohista (que llama a Dios

⁵⁶ El *Nuevo Testamento* cristiano corresponde a los relatos acerca de Jesucristo y su rol como mesías e hijo de Dios, también en esta parte se cuentan los elementos relacionados con los personajes que vivieron después de él. Mientras que el *Antiguo Testamento* hace referencia a los personajes anteriores a él. Esta división bíblica corresponde únicamente a los textos cristianos, ya que los judíos no reconocen el rol de Jesús como enviado de Dios (Konings 16).

Elohim) (34). En la versión Elohista se presenta una cosmogonía, que muestra cómo se creó el mundo en siete días, mientras que la Yahvista es antropogénico (3119).

El relato Yahvista de la creación empieza en el Capítulo 2, versículo 4.b y casi no menciona la creación del mundo, sino que se centra en los seres humanos. Después de crear el cielo y la tierra, Dios utilizó el polvo para crear al primer hombre, al cual llamó Adán⁵⁷, y que hizo a su imagen y semejanza. Yahvé instaló a su creación en el Jardín del Edén, también conocido como el Paraíso, donde plantó muchos árboles de fruta deliciosa. En el centro se encontraban el árbol de la vida y el de la ciencia del bien y del mal, los cuales estaban prohibidos al hombre. Ahí el trabajo del hombre era cuidar la tierra y labrarla, Adán era el jardinero de ese Paraíso.

Posteriormente, Dios creó a los distintos animales y fue Adán quien les dio nombre para diferenciarlos. Sin embargo, el hombre se sentía solitario porque no tenía un compañero como las demás criaturas. De esa forma, Yahvé le inspiró un profundo sueño, y le quitó una costilla. Esa costilla fue utilizada para crear a Eva, la esposa de Adán y la primera mujer.

Entre los animales que Dios había creado se encontraba la serpiente, la cual es descrita como “el más astuto de todos los animales del campo que Yahvé Dios había hecho” (63). La serpiente se acercó a la mujer y le preguntó acerca de qué frutos podían comer los humanos. Ella contestó que solo le estaba vetado el fruto de la ciencia y el de la vida, y que si comían de él morirían. Sin embargo, la serpiente argumentó que en realidad lo que pasaba era que al comer de ese fruto se volverían iguales a Dios y que por eso les habían prohibido comer de ello, pero que no se encontraban en peligro alguno.

⁵⁷ Robert Graves y Rafael Patai en *Los mitos hebreos* explican que el nombre Adán viene de “Adama” que significa tierra y marca la relación del personaje con su origen (84).

De esa forma, Eva aceptó comer del fruto y luego le ofreció a Adán que también lo probó. De esa forma la serpiente había tentado a Eva, a través del engaño, y ella lo llevó al hombre, quien también cayó ante la mentira. Ella fue la mediadora para la caída de él. Una vez que había probado el fruto se dieron cuenta de que estaban desnudos y trataron de hacerse ropa para cubrirse.

Cuando Dios pasó por el Jardín, los humanos se escondieron avergonzados de estar desnudos. Yahvé los descubrió y supo que la pareja había comido la fruta del árbol. Adán culpó a Eva de haberle dado el fruto, mientras que ella dijo que era culpa de la serpiente. Por eso, Yahvé castigó a la serpiente haciendo que tuviera que reptar todo el tiempo, y que fuera enemiga de la mujer y el hombre trataría de matarla. Por su parte, a la mujer le tocó el castigo de sufrir embarazos llenos de fatiga, grandes dolores durante el parto y la obligó a obedecer al hombre. Mientras que al hombre le auguró tener que trabajar todos los días para poder comer. Además, volvió a los seres humanos criaturas mortales: “eres polvo y al polvo tornarás” (66).

Finalmente, Dios decidió expulsar al ser humano del Paraíso, para evitar que también tomara del fruto de la vida, ya que con el árbol del conocimiento ya poseía el conocimiento divino. Por eso puso querubines a cuidar la puerta del Jardín del Edén y también la espada vibrante para cuidar el árbol de la vida.

Esa es la versión bíblica del relato de Adán y Eva, que se encuentra en el *Génesis*, de la Biblia. Sobre estas versiones se han agregado otros elementos al mito. La versión de Lilith, que se contó en el capítulo 3 se desarrolla cuando Dios ya creó el mundo y a Adán, pero antes de que naciera Eva. Otro relato basado en el mito del Jardín del Edén es la adaptación que hace John Milton, en el poema épico titulado *El paraíso perdido* (1667), quien enfoca el relato desde el personaje de Satanás.

Milton explica que, antes de la creación del Jardín del Edén y del mundo como lo

conocemos, existieron las cortes angélicas, entre ellas se encontraba Satanás, en ese entonces llamado Lucifer, que tenía a varias legiones a su cargo. Un día, Dios mandó llamar a todas las criaturas para presentarles a su único hijo, quien era su mano derecha y, por eso, debían obedecer. En ese momento, todos los ángeles parecían estar de acuerdo con la decisión divina.

Sin embargo, esa misma noche Satanás reunió a todos los ángeles que estaban a su cargo y dijo que no estaba dispuesto a obedecer, y que él quería la libertad de todas las criaturas. De esa forma los incitó a luchar contra Dios y los ángeles que aún lo adoraban. Todos lo aclamaron y aceptaron su propuesta, menos Abdiel, quien defendió al Hijo de Dios y no estaba de acuerdo con la rebelión. Los demás, escuchando como se negaba a ayudarlos, lo empezaron a atacar, pero Abdiel logró escapar y huyó para avisar a Dios padre.

Abdiel, con mucho esfuerzo, logró entregar el mensaje, antes de que la rebelión iniciara. En ese momento, Dios envió a sus legiones de ángeles al encuentro de sus enemigos. La lucha entre los dos bandos de ángeles inició, y los que estaban del lado de Dios iban ganando, por lo que los demás huyeron para refugiarse. Sin embargo, no estaban dispuestos a darse por vencidos.

Las tropas de Satanás se reunieron para pensar en la forma en que podían cambiar el marcador de la batalla. Para ello el diablo creó nuevas armas, como nunca se habían visto y que podían lastimar a los enemigos que estaban a la distancia. Una vez con esa tecnología de su lado, los ángeles rebeldes regresaron a la batalla, donde dominaron a sus enemigos. Sin embargo, las tropas divinas no estaban dispuestas a rendirse o a aceptar la derrota y siguieron luchando. Viendo el resultado, Dios decidió enviar a su hijo para que interviniera en la batalla y fuera él quien obtuviera la victoria para su padre.

El Hijo de Dios montó su carro y se dirigió a la batalla. Sus enemigos trataron de detenerlo, pero no tenían la capacidad para luchar contra él. Utilizando el rayo, el Hijo de Dios logró vencerlos y los expulsó del cielo, lanzándolos al vacío. Finalmente, después de nueve días

de caída, los demonios llegaron al infierno, bastante lastimados. Mientras los ángeles celebraban la victoria divina.

Posteriormente, Dios le encargó a su hijo que, utilizando la palabra, creara la Tierra como la conocemos y a los seres humanos. Él, primero, delimitó el mundo con un compás. Después en el caos original, separó la vida de la muerte y empezó con su obra. El primer día hizo la luz y la separó de la oscuridad. El día dos lo empleó en la creación del firmamento, mientras que en el tercero creó la tierra y la separó del mar, además de hacer que aparecieran las plantas y la lluvia. En la cuarta jornada le dio forma al sol y la luna. En el quinto dio vida a los animales acuáticos y aéreos. Por último, el sexto día creó a los animales terrestres y al hombre: Adán.

Esta primera parte de la historia no es conocida por el lector hasta los libros 5, 6 y 7 del texto de Milton. Esto se debe a que la obra empieza *in media res*. Para permitir que se conozca esta parte del autor emplea el metarrelato: Rafael le cuenta a Adán todo lo sucedido como forma de advertirle de lo peligroso que es el enemigo de Dios. Posteriormente, Adán va a contarle al ángel la siguiente parte del mito, una vez que él ya existía.

Adán en un primer momento despertó en el Paraíso y se encontraba un poco perdido hasta que llegó Dios y lo guió. Posteriormente el primer hombre nombró a todas las criaturas y cosas que se encontraban en el Edén. Yahvé le dijo a Adán que sería el amo de todo lo que se encontraba en ese espacio, pero que tenía que mantenerse alejado de dos árboles que estaban en el centro del Jardín: el árbol de la ciencia del Bien y el Mal y el árbol de la vida.

Adán al ver a todas las criaturas del Paraíso empezó a sentirse solo, ya que él no tenía una pareja como los demás. Le pidió a Dios que le creara una compañera. Yahvé lo durmió en un profundo sueño y le extrajo una costilla, la cual utilizó para darle cuerpo a Eva, la primera mujer. Los dos primeros humanos se casaron y empezaron a vivir una vida feliz.

Mientras tanto, Satanás y los demás demonios despertaron en el infierno y se volvieron a

agrupar para tratar de definir qué hacer. En un consejo formado por los líderes de las legiones debaten si deberían dejar de luchar o continuar con su rebelión de forma activa o pasiva.

Finalmente, Belcebú, la mano derecha del diablo, sugirió que deberían atacar a la nueva creación de Dios: el ser humano. Los demonios aceptaron esta propuesta, sin embargo, ninguno estaba dispuesto a emprender el peligroso viaje. Es Satanás quien decide hacerlo.

Satanás avanzó hasta la puerta del infierno donde se encontraban la Muerte y el Pecado (que eran hijos suyos) cuidando que nadie pasara. Sin embargo, él los convenció para que lo dejaran pasar y les prometió que al terminar su misión los iba a liberar. Una vez atravesada la puerta, decidió continuar su camino por las tinieblas, para no ser visto. Pero no fue capaz de escabullirse de la mirada de Dios.

Satanás entró al Paraíso y se transformó en un querubín, para que no lo descubrieran. Engañó a Uriel para que le dijera dónde se encontraban los seres humanos. Pero cuando se alejaba, se descuidó y reveló su verdadera identidad. El ángel trató de seguirlo, pero lo perdió de vista, así que le contó lo sucedido a Gabriel. Gabriel desplegó sus legiones para que buscaran al demonio infiltrado.

Lucifer, por fin, llegó a donde estaban los seres humanos y los espía durante un rato. Ahí descubrió que tenían prohibido comer de los árboles de la Ciencia y de la Vida. Por eso esa noche trató de susurrarle palabras tentadoras a Eva, pero fue descubierto por Gabriel. Satanás fue apresado momentáneamente, pero se escapó y se escondió en las tinieblas por siete días. Simultáneamente, Rafael fue enviado para contarle a Adán lo sucedido durante la rebelión.

Después de unos días, Satanás regresó al Paraíso y decidió entrar en el cuerpo de la serpiente para moverse con libertad. Él sabía que ese era el animal más astuto creado por Dios, lo que implicaba que iba a llamar menos la atención.

Cuando Eva salió a trabajar, separada de Adán, la serpiente se presentó ante ella y le

empezó a hablar. Ella se sorprendió por la nueva capacidad del animal, que le explicó que la obtuvo al comer del árbol de la Ciencia, y que, si ella también lo hacía, obtendría el mismo poder que Dios. Inicialmente, ella se negó, ya que no estaba segura de que eso fuera una buena idea. Sin embargo, su interlocutor la convenció y ella probó del fruto.

Una vez que probó el fruto que le pareció delicioso, decidió volver junto a su esposo y le contó lo sucedido. Él estaba aterrado por lo que Eva había hecho y sabía que ella estaba perdida. No obstante, decidió probar del fruto prohibido para caer con ella, ya que no quería perderla. Una vez que ambos comieron empezaron a sentir el deseo carnal, además, de que se avergonzaron de estar desnudos.

El Hijo de Dios bajó al Edén y buscó a los primeros humanos, a quienes les dio vergüenza salir, ya que estaban desnudos. El Hijo los acusó de haber comido el fruto prohibido y los castigó, junto con la serpiente. A Adán, que lo había hecho por la mediación de su esposa, le predijo que iba a tener que trabajar todos los días, y que a través de su sudor iba a conseguir comida. A Eva le vaticinó que sufriría fatigas durante el embarazo, grandes dolores durante el parto y que tendría que obedecer a los hombres. Mientras que las serpientes reptarían sobre sus vientres por el resto de sus vidas, serían los enemigos de los humanos, quienes les pisarían la cabeza. Posteriormente cambia el mundo para adaptarse al nuevo trabajo de los humanos y expulsó a Adán y Eva del Paraíso, quienes fueron escoltados por Miguel. Para evitar que volvieran, puso una espada de fuego protegiendo los árboles y a los querubines a cuidar las puertas del cielo.

Por su parte, Satanás regresó al infierno y liberó al Pecado y a la Muerte, a quienes envió al mundo. Sin embargo, al llegar con los demonios y contarles lo sucedido se dio cuenta de que todos habían sido convertidos en serpientes de distintos tipos, incluso el diablo se transformó en un enorme dragón. El castigo que Dios envió a sus enemigos los obligó a convertirse en reptiles todos los años, durante un periodo de tiempo, y después vuelven a su forma normal.

La versión de Milton, si bien está retomando el prototexto bíblico, también permite ampliarlo y conocer muchos otros elementos que no estaban en el original, ya que él está presentado una desmitologización y remitificación del *Génesis*. El autor inglés es el que le da nombre a la serpiente, al convertirla en Satanás, y también enfatiza la culpa de Eva y su rol en la caída.

A lo largo de los doce libros que componen el poema épico de Milton, se introduce a muchos personajes que no se encontraban en el relato bíblico, y se explica cómo actúan, lo que permite explorarlos de forma más profunda. A través de estos distintos personajes, el autor tiene la posibilidad de presentar a los enemigos y de esa forma mostrar que son malos. Esto, además, se completa con la presencia de varias alegorías como la muerte y el dolor (hijos de Satanás).

2. Una historia bajo las tres lunas: *Memorias de Idhún* de Laura Gallego

Hace mucho tiempo, los seis dioses (Neliam, Karevan, Yohavir, Aldun, Wina e Irial) crearon un primer mundo, muy bello y rebosante de vida. Sin embargo, las divinidades no podían ponerse de acuerdo y entraron en conflicto, lo que provocó que su creación se cargara de energía, se volviera un lugar inhóspito y ya no se pudiera vivir en el exterior. De esa forma las pocas criaturas que sobrevivieron se fueron a vivir en cavernas. Ese mundo desolado se llamó Umadhun. Los dioses al ver el resultado abandonaron su creación y decidieron volver a intentarlo, fue en ese momento que crearon el mundo de los tres soles y las tres lunas: Idhún.

Una vez en Idhún, cada una de las divinidades creó una raza de seres inteligentes, además de colaborar en la formación de las distintas bestias. La energía del mundo, poco a poco, se fue

estancando, para evitarlo los unicornios⁵⁸ fueron moldeados. Estas criaturas, no sólo podían mover la energía, sino que eran las únicas capaces de entregar la magia a las demás razas.

Aunque la creación funcionaba bien, las divinidades volvieron a tener problemas entre sí y, para no destruir su nueva creación, decidieron liberarse de toda su parte destructiva, condensarla y encerrarla. Fue así como nació el Séptimo dios. Al inicio esta divinidad estuvo encerrada en una roca que cayó en los océanos de Idhún. Sin embargo, después de muchos siglos logró liberarse. Posteriormente los dioses volvieron a obtener un carácter destructivo, mientras que el Séptimo pudo transformarse en un creador y dar vida a una nueva especie, los szish (también llamados hombres serpientes).

Las seis divinidades idhunitas al percatarse de que el Séptimo estaba libre decidieron eliminarlo, no obstante, querían evitar destruir el mundo con su presencia, del mismo modo que había sucedido con Umadhun, por eso crearon a los dragones para que fueran sus campeones en esa interminable guerra contra el Séptimo. Este por su parte, también, creó una raza para que lo representara en aquella batalla: las serpientes aladas o sheks. Las demás razas inteligentes, exceptuando a los unicornios, se fueron uniendo a los distintos bandos, en función a la divinidad que los había creado: si habían sido creados por alguno de los seis dioses principales apoyaron a

⁵⁸ La relación entre la magia y los unicornios es un tema que Gallego ya había presentado en *El Valle de los lobos*. En la primera novela de la saga *Crónicas de la Torre*, la autora cuenta la historia de Dana, una aprendiz de magia, que puede hablar con fantasmas. Si bien, Dana tiene el don de la magia sin haberse encontrado con un unicornio. Es un hecho que, en esta serie, para que un individuo se vuelva un archimago (es decir uno de los magos más poderosos) debe de ser aceptado por un unicornio y tocar su cuerno. En *Memorias de Idhún* la relación es un poco diferente, pero está presente la relación entre el unicornio y la magia.

los dragones, mientras que los szish se aliaron con las serpientes aladas.

Después de mucho tiempo, en los Oráculos, las voces de los dioses resonaron anunciando que los sheks regresarían a Idhún, de la mano de un hechicero y que únicamente el poder de un dragón y un unicornio podría detenerlos. Y sucedió, unos años después, cuando Ashran el Nigromante provocó una Conjunción astral⁵⁹ para regresar a los sheks a Idhún y matar a todos los dragones y unicornios, o a casi todos.

Shail, un joven mago, se encontraba paseando por el bosque de Alis Lithban, cuando empezó a ver cómo los unicornios morían. Sin embargo, con la ayuda de los feéricos logró rescatar a una pequeña cría, a la cual nombró Lunnaris. Por su parte, el Caballero de Nurgon y príncipe de Vanissar, Alsan, viajó a Awinor, la tierra de los dragones, tratando de salvar a algún dragón para que se cumpliera la profecía, ahí vio nacer a Yandrak, un dragón dorado. Esos fueron el último dragón y el último unicornio.

Para salvar a las dos criaturas, los magos los enviaron a la Tierra, a través de un portal. Sin embargo, los cuerpos de Yandrak y Lunnaris no resistieron el viaje entre mundos, debido a un antiguo sello en el portal que impedía que las razas semidivinas pasaran a otros mundos. Sin embargo, sus espíritus pudieron desplazarse sin problema y se encarnaron en el cuerpo de dos bebés, que aún no habían nacido. El dragón se convirtió en un muchacho llamado Jack, mientras que el unicornio se volvió Victoria. Sin embargo, ninguno de los dos sabía que era una criatura híbrida o conocía su relación con Idhún.

Después de eso el hada y hechicera Aile Alhenai, también conocida como Allegra

⁵⁹ En Idhún, cada 3013 años se da el fenómeno astrológico de la Conjunción astral, en el cual los tres soles y las tres lunas se juntan en el cielo, creando la forma de un hexágono. Cuando se da este fenómeno se produce una gran cantidad de energía.

d'Ascoli, fue enviada por el pueblo feérico a buscar al dragón y al unicornio a la Tierra, para que los regresará posteriormente a Idhún. Por su parte, muchos otros magos huyeron al otro mundo para salvarse de la invasión shek. Finalmente, las dos Iglesias y la Orden mágica decidieron que Shail y Alsan, también harían el viaje para tratar de regresar al dragón y al unicornio a Idhún. Durante su misión, ellos establecieron su base en Limbhad⁶⁰.

Durante diez años, Ashran preparó la forma de poder deshacerse del dragón y el unicornio. Él sabía que solo un shek tenía el poder para vencerlos, ya que era la única otra raza semidivina, pero también era consciente de que esas criaturas no podían pasar por la puerta interdimensional. Así que decidió crear a un híbrido entre humano y shek; para ello combinó el espíritu de su hijo, que tenía cinco años, y el de una de las crías de Zeshak, el rey de las serpientes. El niño fue nombrado Kirtash, que significa serpiente en idhunaico arcano, y fue entrenado para ser un gran asesino. Finalmente, cuando el joven cumplió quince años fue enviado a la Tierra, junto con el mago Elrion, para matar al dragón, al unicornio y a la mayor cantidad posible de magos exiliados.

⁶⁰ Limbhad es un micromundo que se alimenta tanto de la energía de Idhún, como de la de la Tierra, ya que se encuentra entre ambos. Ahí siempre es de noche y está protegido por el Alma, que funciona como una conciencia del lugar, y evita que los intrusos lleguen. Cuando Victoria le cuenta a Jack, acerca del lugar explica: “no te encuentras en tu mundo ahora mismo. Limbhad, en idhunaico antiguo, significa «la Casa de la Frontera». Se ubica en una especie de pliegue espaciotemporal entre Idhún y la Tierra. Es pequeño; es un micromundo que se acaba donde terminan esas montañas que puedes ver desde la ventana. Aquí el tiempo está detenido; siempre es de noche. Solo algunos magos idhunitas sabían cómo llegar hasta aquí, por eso es completamente seguro” (*Resistencia* 42).

Simultáneamente, Jack vivía una vida tranquila con sus padres y crecía sin saber nada de Idhún, aunque de vez en cuando creaba incendios con sus pensamientos. Victoria, por su parte, era una huérfana vista como un bicho raro por los demás niños a su alrededor, ya que poseía poderes curativos. Posteriormente ella fue adoptada por una mujer italiana con mucho dinero llamada Allegra D'Ascoli, quien se volvió su abuela.

En unas vacaciones a Suiza, Victoria tuvo su primer encuentro con Kirtash, quien ya se encontraba en la Tierra y podía detectar cuando una persona utilizaba la magia. La muchacha trató de huir, pero sin grandes resultados, hasta que Shail llegó y la rescató.

Todo lo relatado hasta aquí son los acontecimientos que suceden antes de se formó la Resistencia y son contados a lo largo de los distintos volúmenes, utilizando metarrelatos. De hecho, toda la cosmogonía idhunita es explicada en *Panteón*. Algunos de los elementos de la historia idhunita son revelados a lo largo de la trilogía, sin embargo, hay otros que aparecen únicamente en *Enciclopedia de Idhún*. En cuanto a lo sucedido desde la conjunción astral, hasta el momento en que Victoria ingresa a la Resistencia tiene forma de metarrelatos contados por los distintos personajes, en momentos específicos de la narración.

La *Enciclopedia de Idhún*, a diferencia de la trilogía, cuenta los sucesos como si se tratara de un texto de investigación y como si fueran especialistas los que lo escribieron, de hecho, en varios momentos la autora juega con que se han perdido ciertos documentos, o que algunas cosas han sido descubiertas recientemente. Gallego, incluso, dice que está pensado para idhunólogos (7), llamando así a los especialistas de Idhún, como si se tratara de un tipo de conocimiento. De esa forma, la autora juega con el registro del libro para dar una visión que trata de ser más objetiva, pero también más esquemática de lo que sucede en ese mundo, lo que contrasta con la forma en que esta información es presentada en la trilogía.

En las novelas, muchos de estos metarrelatos son contados por la misma voz narrativa que

el resto de la obra, la cual es en tercera persona, con un punto de vista interno y la focalización va variando entre los distintos personajes. De ese modo se logra un efecto de simultaneidad; pero también se fracciona la historia, la cual por momentos corresponde únicamente a una escena rápida. Por otro lado, también se explora la intersubjetividad, que María Nikolajeva planteaba como parte de la fantasía postmoderna⁶¹, al explorar los pensamientos de los distintos personajes.

Algunos de estos metarrelatos se encuentran en primera persona, como la historia de Kirtash. Sin embargo, son raros estos pasajes, especialmente si son extensos. En el caso del relato de la vida del asesino, la primera persona permite que el discurso sea interrumpido por la voz de Victoria, quien a través de sus comentarios pide mayor explicación de algunos temas, lo que aporta claridad a la narración, y resuelve algunas de las dudas que se hace el lector. Por otro lado, también en la historia del encuentro de Shail y el unicornio se inicia con el narrador en primera persona y posteriormente se pasa a la tercera persona.

En algunos de estos relatos contados por los distintos personajes, la autora juega con la idea de oralidad. Ella estructura sus relatos de forma que parezcan sacados de la tradición oral. Un primer recurso que emplea son las fórmulas que suelen ser parte de las narraciones orales, por ejemplo, cuando Assher narra “La sombra sin nombre” inicia con la fórmula “Hubo una vez” (*Panteón* 557). La historia que cuenta es sobre los orígenes del Séptimo Dios y cuando caminaba en la tierra tratando de obtener su identidad.

También juega con la idea de que la historia se vuelve leyenda, ya que la gente ya no sabe qué es verdad. Esto lo vemos, cuando Shail narra acerca del primer dragón visionario, el cual estaba enamorado de las lunas. El cuento es contado para explicar por qué había algunos

⁶¹ La noción de fantasía postmoderna fue explicada en el capítulo 1, al final de la historia de la fantasía.

dragones que tenían tres ojos, pero se deja claro que no hay certeza de si realmente pasó de esa forma. De hecho, a través de la creación de las distintas leyendas idhunitas, que forman parte de la subcreación de Gallego, se juega mucho con la forma en que los relatos pasan en la oralidad.

También hay un momento en que Alsan y Shail hablan de lo que fue la Segunda y la Tercera Eras. En ese momento ambos presentan puntos de vista contrarios, ya que el primero apoya el punto de vista de las Iglesias, mientras que el otro defiende a la Orden Mágica. Esto muestra cómo una misma historia puede tener distintas versiones. Esto se logra gracias al juego con la oralidad, ya que no hay una versión oficial que esté escrita y que se transmita.

Walter Ong, en *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra* (1982), hace un estudio de los fenómenos que componen la oralidad. Él explica que es a través de la oralidad que se puede recuperar el saber popular de una cultura (121). Sin embargo, cada pueblo puede tener una visión diferente de ese saber y es difícil volver a unirlos. De esa forma, al jugar con la noción de oralidad, Gallego puede presentar esos distintos puntos de vista y crear el saber popular de los distintos pueblos idhunitas⁶².

La resistencia comienza cuando Jack regresa a su casa después de la escuela. Él está preocupado porque la noche anterior incendió su habitación y cree que algo malo va a pasar por

⁶² En muchas de sus obras, la autora juega con la noción de oralidad y de los metarrelatos. De hecho, en *Finis Mundi* creó a Mattius, que es un juglar que va viajando, contando historias y guiando al héroe a través del mundo. Este personaje vuelve a aparecer en *Retorno a la Isla Blanca* (2001), donde desempeña el mismo rol de guía y juglar. Otro juglar en la obra de Gallego es Oki, en *Donde los árboles cantan*. Este personaje relata varias historias, las cuales están marcadas por los rasgos de la oralidad. De hecho, incluso llega a decir que no conoce el final de un cuento, ya que nadie lo ha contado hasta ese momento.

ello. En cuanto llega a su hogar se da cuenta de que sus padres fueron asesinados por el mago Elrion, quien sigue ahí acompañando a Kirtash que espera a Jack. Él va a morir, pero es rescatado por Shail y Alsan, quienes lo llevan a Limbhad.

Una vez ahí, Jack descubre la existencia de Idhún y conoce al mago, al guerrero y a Victoria. El muchacho enojado por la muerte de sus padres decide aprender a luchar con el caballero y a usar una espada. Sin embargo, es muy impaciente y se siente impotente, por lo que un día decide espiar a Kirtash y descubre que el asesino obtuvo un libro en idhunaico arcano, que se encontraba en la British Library de Londres.

A través de una copia del manuscrito, se dan cuenta de que Kirtash está buscando el Báculo de Ayschel, un arma legendaria. La Resistencia (Shail, Alsan, Jack y Victoria) va a buscar el objeto. Sin embargo, al llegar ahí se dan cuenta de que Kirtash los está esperando. Victoria logra obtener el control del arma, pero deben dejar atrás a Alsan, que fue derrotado por su enemigo.

Kirtash sabiendo que la Resistencia va a ir a buscar al príncipe de Vanissar, lo toma como prisionero y lo lleva a su base protegida por varios escuadrones szish. Ahí, Elrion somete a Alsan a un ritual de magia, en el que trata de convertirlo en un híbrido entre humano y lobo. El ritual no sale del todo bien, ya que no logra combinar los dos espíritus, sino que ambas almas van a estar en conflicto constante, lo que provoca que se salga de control y no se vuelva del todo una criatura salvaje.

Mientras tanto, Shail trata de organizar un plan de rescate. Para lograr su objetivo, permite que Jack empuñe a Domivat, una espada legendaria, forjada con el fuego de los dragones y una de las pocas armas capaces de vencer a Haiass, la espada de hielo usada por Kirtash. La otra arma que puede hacerlo es Sumlaris, la Imbatible, la cual es empuñada por Alsan.

La Resistencia va a Alemania, donde Shail usa el camuflaje mágico para que Jack parezca

un szish, mientras que él y Victoria hacen una distracción para llamar la atención del enemigo. Sin embargo, sus enemigos se dan cuenta del plan, ya que el cuerpo de Jack emite calor, a diferencia de los cuerpos de las serpientes que son fríos. De esta forma, Kirtash, en lugar de ir por Victoria y el Báculo, persigue a Jack durante un rato por el castillo.

Jack y Kirtash finalmente se enfrentan. El dragón se da cuenta de que el asesino es mucho más poderoso y que no tiene oportunidad de vencerlo, por eso vuelve a correr. Finalmente, Kirtash se harta y decide ir por Victoria. Mientras tanto, Jack sigue buscando a Alsan, a quien encuentra, pero le cuesta reconocerlo debido a su nueva naturaleza.

Victoria tiene un breve enfrentamiento con el asesino, quien domina la batalla en todo momento, pero en lugar de matarla le ofrece que se vaya con él a Idhún. Elrion los interrumpe y ataca a Victoria, tratando de matarla. Shail, que estaba ahí, reacciona y se interpone entre la joven y el hechizo. Shail es enviado de regreso a Idhún, debido al choque mágico, mientras que sus amigos piensan que murió. Kirtash enojado mata a Elrion y se marcha dejando a Victoria sola. En ese momento, él ya sabe que ella es el unicornio de la profecía, pero no la mata.

Victoria es alcanzada por Jack y Alsan, y regresan a Limbhad. Pero la bestia en el cuerpo del príncipe está fuera de control. Él decide marcharse para no poner en peligro a sus amigos, pero Jack lo sigue.

Después de eso pasan dos años. Durante ese tiempo Alsan descubre cómo controlar a la criatura, salvo en las noches de luna llena y cambia su nombre a Alexander. Por su parte, Jack trata de seguirlo, pero le pierde la pista y empieza a vagar por Europa. Victoria se queda en España, donde aprende artes marciales para defenderse, mientras continúa con la búsqueda del unicornio.

Dos años después, los tres miembros de la Resistencia vuelven a unirse y deciden volver a iniciar la batalla contra Kirtash y la búsqueda del dragón y el unicornio. Para ello deciden que

primero deben deshacerse del asesino, a quien retan. El asesino acepta el desafío y se enfrenta a la Resistencia. La batalla es intensa, pero, finalmente, es el shek quien gana, dejando herido a Alsan, e inconsciente a Victoria. Jack, incapaz de volver a Limbhad, lleva a sus compañeros a un hospital. Esa misma noche la joven despierta y escucha una llamada telepática de Kirtash, quien la está esperando en un parque cerca de ahí. Ella acude a su encuentro, sin saber qué le espera. En el parque ella y el asesino se besan por primera vez.

Al día siguiente, la Resistencia regresa a Limbhad. Victoria está bastante distante con sus compañeros, ya que se siente culpable por lo sucedido con el asesino y, sobre todo, por haberlo disfrutado. Victoria se queda durante unos días en casa de su abuela y es ahí, donde Kirtash la visita una noche. En ese momento ella acepta que está enamorada de él. Además, empieza a llamarlo Christian, que es el lado amable y dulce que ella ve en el asesino: “Te llamo Kirtash cuando te odio. Te llamo Christian cuando te quiero. Es difícil definirse por uno u otro sentimiento, tratándose de ti” (*Resistencia* 416).

Ashran, el Nigromante, consciente de que la Resistencia se volvió a unir, decide enviar a una maga feérica para que ayude a su hijo en la misión, es el hada Gerde.

Mientras tanto, Victoria vuelve a Limbhad, pero no se atreve a ver a sus amigos a la cara, ya que siente que los traicionó a ellos y a la Resistencia. Cuando Jack le pregunta qué le sucede, ella huye para regresar a su casa, pero su amigo la sigue y la encuentra besando a Kirtash. Lo que provoca una batalla entre los dos jóvenes, en la cual Jack escupe fuego inconscientemente y su contrincante descubre que es el último dragón. Kirtash se transforma en shek para matar a Jack, pero Victoria, horrorizada ante la serpiente alada, se interpone para salvar a su amigo. Finalmente, el asesino se marcha.

Al día siguiente, Jack decide ir a luchar contra el asesino, a quien quiere matar por lastimar a Victoria. Los dos se encuentran en una playa donde luchan con sus espadas. Por

primera vez, en esa ocasión el dragón logra vencer y rompe a Haiass. Cuando Ashran, el Nigromante, se entera de lo sucedido, decide adelantar la partida de Gerde a la Tierra y manda reparar la espada.

Kirtash consciente de que Victoria corre peligro va a avisarle sobre Gerde. En ese momento le explica su historia a la joven, y ella acepta que lo ama, aunque sea una serpiente. También en ese encuentro el asesino le entrega un anillo, llamado Shiskatchegg, el cual amplifica su percepción shek y le permite saber cómo se encuentra la joven. También utiliza sus poderes mentales para despertar una parte de Lunnaris en su interior.

Ese encuentro es visto por Gerde, quien informa a su señor de que la joven en realidad es el último unicornio. En efecto, Kirtash había decidido mantener ocultas las identidades del dragón y el unicornio de la profecía. El Nigromante enojado manda llamar a su hijo, mientras envía al hada a matar a Victoria.

Victoria, ajena a lo que planea Ashran, empieza a salir con Jack, aunque deja claro que también sigue viendo al asesino. Una tarde, la joven empieza a sentir, a través de Shiskatchegg, cómo el Nigromante tortura a Christian. Ella quiere ir a ayudarlo, pero no puede volver a Idhún. Simultáneamente inicia el ataque de Gerde. En ese momento Aile revela su verdadera identidad. Ayudadas por Alexander y Jack, Victoria y su abuela luchan contra la maga enviada por Ashran y su ejército de trasgos.

La Resistencia logra obtener la victoria contra Gerde, pero Ashran recupera el control sobre su hijo. Kirtash sabe que es el único que puede vencer al dragón y al unicornio, por lo que vuelve a casa de Victoria y la secuestra. Antes de matarla, Ashran decide usar su poder para volver a fortalecer la Torre de Drackwen, desde donde dirige su imperio. A través de un artefacto, él y Gerde canalizan la magia utilizando los poderes del unicornio. Eso es detectado por los magos rebeldes, que deducen que su enemigo debe haber atrapado al unicornio.

Los rebeldes, dirigidos por Shail, organizan un ataque a la Torre para liberar a Victoria. El mago, ayudado por Christian, logra liberarla. El shek se queda a cubrirles la retirada, Shail se marcha a Limbhad con la joven para reencontrarse con el resto de la Resistencia y Aile. Una vez que se encuentran seguros, les cuenta que Jack y Victoria en realidad son el último dragón y unicornio de los que hablaban los oráculos. En ese momento el asesino alcanza al resto de la Resistencia en Limbhad. Se encuentra bastante herido por la batalla contra su padre, pero sigue vivo y ha perdido su espada.

El epílogo del primer volumen narra cómo los miembros de la Resistencia, que ahora son seis, deciden volver a Idhún para luchar contra el Nigromante y es Christian quien abre el portal. También ahí se explica que Victoria ya logró transformarse en unicornio, mientras Jack aún no puede.

En esta primera novela, Gallego empieza a romper con algunos de los grandes relatos del mundo occidental, como la relación de pareja. Si bien utiliza el triángulo amoroso, que es muy usual en la literatura, es un hecho que a través del personaje de Kirtash muestra que no forzosamente tiene que haber celos ligados a ello, sino que se puede mantener una relación de tres personas:

En absoluto [explica Christian]. No estoy celoso, si es eso lo que piensas. No veo por qué tienes que amar a una sola persona si en tu corazón hay espacio para dos. No me perteneces. Tan solo me pertenece lo que sientes por mí. Pero tú puedes sentir otras cosas... por otras personas. Los sentimientos son libres y no siguen normas de ninguna clase. (*Resistencia* 416)

En este diálogo, Christian ya está desmontando la idea tradicional de pareja romántica. Al hablar de la libertad de los sentimientos, está proponiendo que uno puede estar con varias personas simultáneamente. Posteriormente en las próximas novelas, se va a ampliar esta ruptura

de la noción de pareja y de amor, cuando Victoria reconoce que no va a elegir entre los dos jóvenes.

Este primer libro es el que cuenta la anécdota de forma más lineal. Efectivamente, en pocos momentos se siente la simultaneidad, que va a caracterizar los siguientes volúmenes. Normalmente solo se cuenta lo que le sucede a un grupo de personajes en específico. Sin embargo, en algunos fragmentos empieza a presentar este recurso que será muy usual en los siguientes libros, como ocurre en la batalla contra Gerde porque se emplea la simultaneidad para hacer énfasis en que Christian está sufriendo y para justificar que Victoria se quite el anillo en ese momento.

Triada, el segundo volumen de la saga, inicia cuando los seis miembros de la Resistencia llegan a Idhún. Sin embargo, su llegada no pasa inadvertida por sus enemigos, quienes les prepararon una emboscada en la Torre de Kazlunn, la cual estaba ocupada por los rebeldes, pero acababa de caer unos días atrás. La Resistencia lucha contra un grupo de sheks y no logra ganar, por lo que deciden huir. Sin embargo, la pierna de Shail es envenenada por uno de sus contrincantes.

En su huida, el grupo dirigido por Alexander es rescatado por los Rebeldes, que los llevan al Bosque de Awa. Sin embargo, ahí las cosas no parecen ir mejor: rápidamente se descubre que Kirtash, el hijo de Ashran el Nigromante, acompaña al dragón y al unicornio. Eso provoca que la gente desconfíe de él y piense que está influenciando a Victoria. Mientras tanto, las hadas tratan de curar a Shail, pero se dan cuenta de que no pueden hacer mucho por él y le cortan la pierna para salvarle la vida.

Mientras todos se encuentran al pendiente de la salud de Shail, Christian se aleja del grupo para pensar y se encuentra con Gerde, enviada por el Nigromante. El hada le ofrece devolverle la espada al shek, a cambio de un beso. Él acepta. Sin embargo, se da cuenta de que la

serpiente dentro de él está muriendo, ya que no logra oponerse a los poderes seductores de Gerde, los cuales afectan a todas las criaturas menos a los dragones, unicornios y sheks. Solo la aparición de Victoria logra salvar a Kirtash del hechizo. El hada antes de marcharse le regresa la espada, a la cual le han quitado todo su poder.

Esa misma noche, Kirtash decide marcharse del campamento rebelde, para irse a Nanhai, el reino de las nieves, al norte de Idhún. Ahí quiere ir a ver a Ydeon, el gigante forjador de espadas, quien creó a Haiass y la reparó, cuando Jack la rompió. Por su parte, Jack decide partir al sur, a Awinor, la tierra de los dragones, donde espera poder liberar al híbrido y llegar a transformarse. Victoria sabiendo que ambos se marchan, decide emprender el viaje con Jack.

Simultáneamente, los rebeldes empiezan a tomar caminos separados. Shail emprende un viaje con las sacerdotisas, que regresan al Oráculo de Gantadd. Ahí quiere escuchar la gran profecía, acerca de la batalla contra Ashran, el Nigromante. Por su parte, Alexander decide volver a Vanissar, el reino de su padre, para tratar de contactar con su hermano, ahora rey, y pedirle que se una a los Rebeldes.

Kirtash llega sin mayores complicaciones a Nanhai, donde se encuentra con el gigante. Ydeon le explica que él no puede volver a darle poder a Haiass, pero lo puede ayudar a descubrir qué sucede. De ese modo, el híbrido decide quedarse un tiempo. Al cabo de unos días, descubre que lo que está matando a su parte shek y le impide revivir la espada es que está suprimiendo su instinto de serpiente, que lo incita a luchar contra el dragón. A través de la lucha con un gólem, que imita a Jack, Christian logra curarse y volver a darle poder a su arma. Sin embargo, sabe que no es la solución definitiva, tiene que derramar la sangre del dragón para que funcione completamente.

Por su parte Jack y Victoria, atraviesan la Cordillera cambiante, para llegar al desierto de Kash-Tar, donde conocen a Kimara, una semiyan, que los va a guiar hasta que llegan a Awinor.

Ahí un grupo de sheks los está esperando. Con mucho trabajo logran llegar a la tierra de los dragones, donde Jack encuentra el nido donde nació y logra transformarse en un imponente dragón dorado.

A la salida, los tres jóvenes deben luchar contra los sheks. Sin embargo, deciden pasar por un desfiladero en el que solo hay un enemigo. Jack y sus compañeras logran ganar, pero Kimara sale herida. Victoria la cura, pero además le da el don de la magia.

Después de la batalla, escapan de Awinor, volando sobre el lomo del dragón, y perseguidos por las serpientes aladas. Finalmente, Jack y Victoria se separan de Kimara y logran salir del desierto, para reencontrarse con Christian. Kirtash decide guiar a sus compañeros en la lucha contra Ashran, el Nigromante. Para ello atraviesan los Picos de fuego. Pero no pudiendo controlar su instinto, el dragón y el shek inician una batalla en la que gana la serpiente. Jack es precipitado por la cima de una montaña y cae en un portal que lo lleva a Umadhun⁶³. Victoria, pensando que él murió, es invadida por una enorme oscuridad y promete matar a Christian. Él se marcha de regreso con su padre. Ahí mata a Gerde y se instala en la Torre de Kazlunn.

Por su parte, en Umadhun, Jack es rescatado por Sheziss, una hembra shek que quiere matar a Ashran, y para ello busca la alianza con el dragón. Ella es la madre de las crías de

⁶³ Una versión distinta es contada en *Enciclopedia de Idhún* titulada “Fuego y hielo” la cual tiene la forma de un poema épico. En esta historia se dice que los dos jóvenes murieron en el combate, dejando sola a la doncella unicornio. Si bien esta versión no corresponde con lo sucedido en las novelas, muestra otra vez el juego que presenta la autora con la oralidad, y cómo en estos relatos se puede cambiar lo que realmente sucedió y darle un final distinto. Sin embargo, no me voy a detener en el análisis de esta diferencia, ya que mi objeto de estudio es la trilogía, y no los otros textos que la acompañan.

serpiente alada que se usaron para crear a Kirtash como híbrido, y quiere vengar la pérdida de sus bebés. Para ello le enseña a Jack a ser un dragón y a canalizar su ira e instinto en algo productivo. Finalmente, ayuda al joven a regresar a Idhún e ir al encuentro de Victoria.

Al ver el estado en que está Victoria, después de la muerte de Jack, Shail y Zaisei, una sacerdotisa, se quedan a cuidarla, mientras Kimara es enviada a informar a Alexander de la muerte del dragón. Victoria al inicio no reacciona, pero finalmente vuelve a moverse, aunque ya no actúa como ella misma. Ella decide acompañar a sus compañeros a Nurgon, donde están los rebeldes, para pedirle a Alexander que la ayude a matar a Christian.

Alexander, después de ser traicionado por su hermano, logró ponerse en contacto con el grupo de los Nuevos dragones, que son dragones hechos de madera, y unir a varios grupos rebeldes en la Fortaleza de Nurgon.

Victoria, Shail y Zaisei llegan a Nurgon. El unicornio le pide ayuda a Alexander para matar a Christian, pero este se niega, ya que no puede abandonar a los Rebeldes. Victoria emprende el camino sola. Victoria y Kirtash finalmente se encuentran. Él trata de pedirle perdón, pero ella le dice que va a matarlo. Finalmente son interrumpidos por Jack, que acaba de regresar de Umadhun. Los tres vuelven a unirse para luchar contra el Nigromante.

En el Plenilunio, que marca el fin de año, Jack, Christian y Victoria van a luchar contra el Nigromante. El Nigromante le pide a la joven que elija a cuál de los muchachos quiere salvar y que de ese modo condene al otro. La muchacha no es capaz, decide salvar la vida de los dos y entregarse ella. Ashran acepta y deja que ambos vivan. Mientras tanto con un complicado hechizo, le quita el cuerno de unicornio a Victoria. Ella habría muerto de no ser por su parte humana. Finalmente, los tres logran vencer a su enemigo, que resultó ser una encarnación del

Séptimo dios⁶⁴. Eso provoca que los sheks deban esconderse o huir de Idhún, para refugiarse en la Tierra.

En el Bosque, los rebeldes luchan apoyándose en los dragones de madera, pero se dan cuenta de que eso no es suficiente para ganar. A través de un hechizo de fuego, Aile y Qaydar incendian el cielo, lo que provoca la muerte de varios cientos de sheks y del hada. Mientras tanto, la bestia en el interior de Alexander se sale de control y empieza a atacar a todo el mundo, matando a su propio hermano y lastimando a varios rebeldes. Cuando el joven príncipe vuelve a tener el control y se da cuenta de lo que hizo, decide huir.

El epílogo de este segundo volumen muestra cómo el espíritu del Séptimo se encarna en un nuevo cuerpo. En esta ocasión elige a Gerde como avatar. El hada vuelve a la vida y tiene el cuerno de unicornio que Ashran había tomado de Victoria.

Los distintos relatos que conforman *Triada* son narrados de forma simultánea. A través de las distintas perspectivas de los personajes. En la forma en que yo lo organicé se rompe con la sensación de simultaneidad y fragmentariedad que da Gallego al ir mezclando las distintas partes de la trama. Los libros presentan un renglón blanco cada vez que cambia de fragmento y se pasa a otro momento o personaje. Estos pedazos pueden durar varias páginas o ser únicamente unos párrafos. En general suelen ser bastante cortos, lo que permite dar un efecto de velocidad.

La combinación de varios fragmentos, así como la simultaneidad que esto crea, también

⁶⁴ Laura Gallego en *Enciclopedia de Idhún* hace la pregunta de si las encarnaciones de los dioses en realidad se pueden considerar como híbridos, ya que combinan dos espíritus. Sin embargo, ella deja la respuesta abierta para que cada quién la interprete como quiere. Las divinidades son analizadas en las siguientes páginas, al igual que los híbridos. No obstante, para fines de este análisis las encarnaciones del Séptimo no son manejadas como híbridos.

muestra la intersubjetividad de los distintos personajes, de la cual hablaba María Nikolajeva en su artículo sobre la fantasía postmoderna (113). Al enfocarse en los pensamientos de los personajes, Gallego muestra cómo hay distintas formas de ver un mismo acontecimiento y permite empezar a dudar de la noción de bien y mal, y de la construcción de una historia única.

Panteón inicia unos meses después de la batalla final. En ese momento, Victoria sigue inconsciente por la pérdida de su cuerno, mientras Jack la cuida diariamente. Por su parte Christian volvió a marcharse al Norte con Ydeon. Shail ha salido a buscar a Alexander, mientras el mundo trata de volver a construirse y adaptarse a una vida sin el dominio shek.

En la búsqueda de Alsan, Shail llega a Nanhai y se encuentra con Christian, que lo lleva a la cueva de Ydeon. Ahí descubren que las montañas se están moviendo, se encuentran con un sacerdote y el shek propone que lo que se está desplazando en realidad es Karevan, el dios idhunita, que está paseando y no los puede ver porque son de un tamaño insignificante.

Mientras tanto en la Torre de Kazlunn, Victoria despertó después de estar varias semanas inconsciente, y Jack se encuentra a su lado. Sin embargo, parece que todo rastro del unicornio que estaba en su interior ha desaparecido. Eso provoca que haya un distanciamiento con Jack, y posteriormente con Christian cuando él llega a donde estaba la joven.

Una noche, Victoria es atacada por un mago. Christian interviene y salva a la joven, pero el shek decide seguir al mago que la atacó. Así él descubre a Gerde. El hada le encarga una misión: ir a la Tierra y establecer una comunicación entre Idhún y los sheks que fueron expulsados la noche de la caída de Ashran.

Cuando regresa con Victoria, no comenta nada de lo que le pidió la diosa, pero sí les dice que es la nueva encarnación de la divinidad. En ese momento, el unicornio ya está curado, aunque no puede aún consagrar más magos. Él expone su decisión de regresar a la Tierra, y se decide que Victoria lo acompañe, mientras Jack se queda atrás.

En el momento de la partida, la Torre se encuentra en medio de un tornado, causado por el paso de Yohavir, el dios del viento, que también llegó a Idhún buscando al Séptimo. Los magos se reúnen para protegerse y lo logran gracias a la intervención del dragón, que es suficientemente grande para que las divinidades lo noten.

Después Jack emprende un viaje al Gran Oráculo, para descubrir más acerca de la presencia de Karevan y Yohavir. Ahí se vuelve a encontrar con Shail que le cuenta lo que ha aprendido y juntos deciden ir por Alexander a quien convencen de salir de la cueva donde se había escondido. Los tres jóvenes reemprenden el camino y se encuentran con Neliam que, también, está en Idhún, y crea grandes corrientes marítimas. Viendo que se dirige hacia el Oráculo de Gantadd, los tres jóvenes deciden ir para allá. Ahí, Shail protege a las sacerdotisas gracias a un hechizo.

Por su parte, la madre de la Iglesia de las tres lunas, se encuentra enfrascada en una búsqueda desesperada por encontrar una forma de vencer el poder de un shek. Recientemente, ella había descubierto que su hija, una maga exiliada en la Tierra, había muerto a manos de Kirtash y busca venganza, pero sabe que no tiene la capacidad de vencer a su enemigo. Zaisei, la acompaña, sin saber qué sucede, pero preocupada por el estado en que está la madre.

Su investigación la lleva a descubrir la Piedra Maldita, en la que los dioses expulsaron al Séptimo en el pasado. La prisión es uno de los pocos elementos que pueden detener a las serpientes y se encuentra en el fondo del mundo oceánico. Ella emprende el viaje para buscarla decidida a vengar a su hija, y finalmente logra conseguirla.

En la Tierra, Kirtash comienza con la búsqueda de Ziessel, quien lideraba a los demás sheks en el exilio, y descubre que se encuentra en Tokio, en el cuerpo de una mujer llamada Shizuko. Sin embargo, ella no se ha vuelto un híbrido, ya que no se fusionaron dos espíritus, sino que el alma del shek tomó posesión de un cuerpo que acababa de morir. De esa forma ella es una

serpiente alada en un cuerpo humano. Kirtash ayuda a abrir un medio de comunicación con Idhún.

Después, Christian decide regresar a Idhún, ya que se le ocurrió un plan para salvar a las serpientes, el cual consiste en que el Séptimo Dios cree un nuevo mundo, para sus criaturas.

Victoria también decide regresar para reencontrarse con Jack.

Alexander y Gaedalu, la madre de la Iglesia de las Tres Lunas, se encuentran. Ella le ofrece una forma de detener a la bestia que se encuentra en su interior. Para ello le hace un brazalete con la Piedra Maldita, el cual funciona perfectamente bien. Sin embargo, eso provoca que el joven príncipe cambié de carácter radicalmente y solo vea las cosas blanco y negro. Por eso empieza a rechazar a Victoria, ya que sabe que ella sigue en una relación con Christian, pero ella no está dispuesta a dejar que eso la separe del shek.

También, Alsan decide volver a usar su nombre de nacimiento y reclamar el trono de su pueblo, que quedó vacío tras la muerte de su hermano. Al inicio, varias personas se oponen, pero al ver que la bestia ya no sale aceptan a su nuevo rey.

Gerde empieza a trabajar en la creación de un nuevo mundo a donde planea exiliar a sus criaturas, asistida por Christian. Aun así, mantiene la opción de ir a la Tierra con los sheks exiliados como plan de contingencia, en caso de que los dioses la encuentren antes.

El día de la coronación de Alsan, Kirtash es emboscado por el antiguo líder de la Resistencia y la Madre de la Iglesia. Entre los dos le clavan un pedazo de la Roca Maldita en el pecho, la cual no se puede quitar. Debido al poder del artefacto, el joven está moribundo. Victoria no lo soporta y decide ayudarlo. El unicornio se marcha rescatando al shek y huyendo a Alis Lithban. Finalmente logra salvarlo canalizando el poder de Wina, la diosa de la vida, que llegó a Idhún. También en ese momento Aldun aparece en el desierto.

Ya mejor, Kirtash regresa con Gerde para tratar de ayudarla a crear el nuevo mundo.

Mientras que Victoria y Jack regresan a Vanissar. Un día, empieza a haber una luz muy intensa que ciega a la gente, es la diosa de la luz, Irial. Todo el mundo se empieza a refugiar en los subsuelos del castillo de Vanissar.

Alsan, Gaedalu y Qaydar, el último archimago, tratan de comunicarse con los dioses, a quienes informan de la nueva identidad del Séptimo. El hada sabiendo que ya la ubicaron los otros dioses empieza a hacer el exilio a su nuevo mundo, aunque no esté completamente listo. Sin embargo, la huida de las serpientes se vuelve un poco complicada, ya que sus enemigos aparecen para tratar de detenerlas. Alsan muere en esa batalla, permitiendo que los sheks y szish se marchen para siempre.

Finalmente, el caos pasa, los dioses se retiran de Idhún y regresan a su plano. Jack y Victoria deciden marcharse a Celestia a vivir tranquilamente, mientras Christian los visita ocasionalmente. Sin embargo, la gente no parece estar segura de que el enemigo se marchó, pero al no encontrar serpientes, empiezan a perseguir a Kirtash, el último shek en Idhún. Por eso el joven decide marcharse de regreso a la Tierra, dejando atrás a Victoria, Jack y Erick, el hijo del unicornio y el dragón.

En el epílogo, se descubre que Victoria tuvo posteriormente una hija, a la cual llamó Eva. El padre de la pequeña resulta ser Christian, y, por eso, algunas personas deciden que debe morir, ya que es la última serpiente de Idhún. Conscientes de eso, Jack y Victoria deciden abandonar su hogar y regresar al mundo que los vio nacer, para poder salvar a la niña.

De los tres libros de la saga *Panteón* es el más fragmentario, ya que en muchas ocasiones se describen pasajes muy rápidos que no ocupan muchas páginas. De esta forma la autora narra eventos ligados, que van mostrando los distintos momentos de la trama. Además, eso le da una sensación de velocidad vertiginosa a la obra, en la que parece que todo el tiempo está pasando algo.

Los tres volúmenes de *Memorias de Idhún* están divididos en dos partes. *La resistencia* se compone por “Búsqueda” y “Revelación”, *Triada* por “Despertar” y “Predestinación”, mientras que *Panteón* por “Convulsión” y “Génesis”. Es interesante que, a diferencia de la Biblia, Laura Gallego decide que la última parte de su relato se titule “Génesis”. De esa manera cierra con una nueva creación, la cual proporciona un final abierto, tanto para las criaturas del Séptimo, como para los híbridos que se acaban de marchar.

También es interesante que en ambos Génesis (el bíblico, y la última parte de Panteón) existe un relato en el que los protagonistas deben abandonar su hogar y su mundo. Además, en ambos está involucrado un personaje femenino, llamado Eva, el cual tiene una relación directa con la serpiente. Sin embargo, de esta parte hablaré más adelante, cuando estudié este mitema.

La saga presenta tres libros que se pueden entender desde la noción de Viaje del héroe propuesto por Joseph Campbell. En su unicidad, se puede leer, cómo Jack y Victoria pasan por este proceso durante los tres libros. Sin embargo, los tomos también se presentan como distintas aventuras de los personajes, y desde su individualidad.

Gallego en su obra juega con la ruptura de los grandes relatos (o crisis de los metarrelatos), lo cual según Jean François Lyotard es uno de los elementos característicos de la postmodernidad (10). Efectivamente, la autora nos presenta ideas como la religión, la lucha del bien y el mal, la noción de heroicidad o incluso la forma de entender el amor y los subvierte. Esos puntos los trabajaré posteriormente, menos el tema de la relación amorosa que ya mencioné brevemente. También va a darle una nueva dimensión al relato bíblico de Adán y Eva.

De acuerdo con la propuesta de Robert H. Boyer, Marshall B. Tynn y Kenneth J. Zahorski presentada en el capítulo 1, nos damos cuenta de que la autora está creando un

submundo, que está en contacto con el nuestro⁶⁵. Y para eso le sirve el empleo de portales y viajes entre mundos. De hecho, ella presenta cuatro mundos, a través de los cuales se puede viajar con portales: la Tierra, Idhún, Umadhun y Limbhad. Además, se menciona el mundo que el Séptimo creó, aunque nunca acompañamos a nadie que haya cruzado ese portal para ver cómo es.

Marius Conkan en su artículo “On the nature of Portals in Fantasy literature” (2014) explica que los portales representan las fronteras de los mundos de fantasía. Esto se ve reflejado, en el micromundo Limbhad, el cual es descrito por encontrarse entre Idhún y la Tierra y alimentarse de ambos: “Al hallarse en un mundo que se encontraba en el límite entre otros dos mundos, el Alma bebe de la energía de Idhún y de la energía de la Tierra” (*Resistencia* 51), le explica Victoria a Jack cuando este llega por primera vez a Limbhad. De esa manera se da a entender que este micromundo está en relacionado con los otros dos y que estos representan su frontera, aunque esta no sea física.

Los cuatro mundos están ligados entre sí, aunque parece que el nuestro es el más alejado y distinto, ya que en él no se acepta la magia y lo sobrenatural. Sin embargo, en varios momentos se insinúa que los mitos sobre dragones y unicornios que se encuentran en la Tierra se deben a viajes interdimensionales de idhunitas. Los mundos en realidad son mucho más cercanos, pero se depende del portal para conectarlos.

En *La resistencia* la autora enfoca la mayor parte de su narración en nuestro mundo, mostrando a los héroes limitados, ya que no pueden hacer muchas cosas. De hecho, Conkan decía

⁶⁵ Un estudio preciso de los mundos creados por Gallego, en la trilogía, se podría desarrollar en un futuro artículo o en otra tesis. Sin embargo, como yo decidí enfocarme en la desmitologización y remitificación, así como en la construcción de los personajes, solo voy a plantear algunas ideas generales.

que al cruzar el portal es que los protagonistas se vuelven héroes (111). Esto está presente en *Memorias de Idhún*, donde los personajes solo llegan a desarrollar su potencial en el mundo secundario. En el primer tomo, el otro mundo que resalta es Limbhad, como ese punto de contacto con la cultura idhunita. Es ahí, donde Jack y Victoria empiezan a descubrir su relación con Idhún y sus poderes.

En *Triada* la mayor parte de la trama se desarrolla en Idhún, el mundo secundario, donde los héroes deben luchar. Ese mundo tiene muchas posibilidades, ya que está lleno de maravillas. El lector va descubriendo los distintos lugares gracias a los viajes de los personajes, especialmente el de Jack y Victoria, que es el más detallado. Además, ambos personajes, al no conocer el territorio, son los que se preguntan acerca de lo que sucede. En este volumen también vemos Umadhun, que es un terreno de pruebas para que Jack aprenda a ser un dragón, del mismo modo que fue una prueba de los dioses.

Finalmente, *Panteón* también se centra en Idhún, donde sucede la guerra de los dioses y eso afecta el terreno. Pero también es el punto de partida para las serpientes, que van a ir a otro mundo, el cual está vetado para los lectores y del que solo escuchamos algunas ideas que propone Gerde. Por otro lado, en este libro también volvemos a la Tierra, que vuelve a ser un mundo limitado. Efectivamente, los sheks no pueden moverse libremente ahí, ya que la gente no los va a aceptar. Sin embargo, aunque está limitado, también, es un lugar que tiene elementos maravillosos escondidos y que pueden afectar la forma en que las cosas suceden. Por ejemplo, Shizuko es una mujer con mucho dinero y que dirige una gran empresa. Además, está dispuesta a cambiar el mundo, poco a poco, para que las serpientes aladas puedan vivir con mayor tranquilidad.

3. Las razas idhunitas y el rol de la serpiente

Parte de la subcreación propuesta por Gallego implica la creación de muchas razas distintas, algunas como los dragones y los unicornios vienen de la Marmita de los cuentos de Tolkien, mientras que otras son agregadas por la autora, como las serpientes aladas o sheks. Sin embargo, no todas las especies se encuentran al mismo nivel, sino que hay una fuerte jerarquía, dividida en cuatro aspectos. Esta división es recalcada en la forma en que se describen las razas en *Enciclopedia de Idhún*.

En el nivel más bajo se encuentran las criaturas denominadas en muchos momentos como no pensantes. Esto corresponde a la fauna idhunita, con los animales tanto domésticos como salvajes. La mayor parte de estas especies son endémicas de ciertas regiones y solo sobreviven en ciertos climas.

El segundo nivel se compone de siete razas llamadas inteligentes. Según las leyendas cada una de ellas fue creada por uno de los dioses y tiene ciertas características:

1. Los humanos fueron creados por Irial, la divinidad de la luz. Son la raza más curiosa y que más ha viajado por Idhún explorando los distintos territorios. Es por ello que su territorio se ha extendido mucho. Inicialmente ellos vivían en Nandelt.
2. Los celestes son las criaturas de Yohavir, el dios del viento. Son criaturas altas, con la piel azulada y sin cabello. Se caracterizan por ser pacíficos y poder sentir los sentimientos de las demás criaturas. Ellos habitan la zona de Celestia.
3. Los feéricos son un pueblo muy grande que vive en los bosques. Entre ellos se encuentran las hadas, los silfos y muchos otros grupos. Fueron creados por la diosa Wina. Estas razas son las que más fácilmente pueden detectar a los unicornios, además de tener ciertas capacidades mágicas muy limitadas, aunque no hayan sido tocados por el cuerno de los unicornios.
4. Los varu son los hijos de Neliam, la divinidad marina. Ellos viven en el fondo del mar,

aunque también pueden salir a la superficie, pero deben regresar después de un tiempo a las profundidades acuáticas. A diferencia de la mayor parte de los idhunitas no poseen cuerdas vocales, por lo que se comunican mediante telepatía.

5. Los gigantes fueron creados por Karevan. Viven en el Norte, en la helada región de Nanhai. Son criaturas solitarias y pacientes.
6. Los yan son las criaturas del desierto, creadas por Aldun. Son seres nómadas e inquietos. Son los únicos capaces de orientarse en Kash-Tar y los más cercanos a los dragones. Se caracterizan por ser bastante bajitos y de ojos rojos.
7. Los szish son los hombres serpientes, creados por el Séptimo. Se supone que son los más inteligentes de las siete razas aquí descritas. Ellos suelen aliarse con los sheks, y obedecerlos. Son una raza que no tiene un lugar específico para vivir, además de que las otras razas muchas veces los ven como los enemigos.

Entre las siete razas inteligentes idhunitas se encuentran los mestizos. En efecto, las siete especies se pueden mezclar entre sí de cualquier forma, aunque algunas combinaciones son más usuales.

Por ejemplo, solo se tiene constancia de un mestizo de un szish y un humano: el Custodio. Entre los mestizos se encuentra el clan de los ganti, que fueron los primeros en nacer. Ellos, al inicio, eran rechazados por las demás razas y se unieron en su propio clan. En la actualidad, aunque los mestizos ya son aceptados, ellos decidieron mantenerse al margen de los demás. Son un grupo en el que todas las especies están mezcladas y ya no se pueden distinguir los distintos rasgos.

En el tercer nivel de la jerarquía se encuentran las razas semidivinas. Estas son tres: los dragones, los unicornios y los sheks. De estas especies solo dos existen en el folclor y los cuentos populares de la Marmita de los cuentos, sin embargo, las serpientes aladas se pueden llegar a

relacionar con otros seres de las leyendas y los mitos⁶⁶.

3.1. Los dragones y las serpientes

En las leyendas y los mitos los dragones han ido pasando por una larga evolución, la cual está muy ligada con el desarrollo de las serpientes. Iván Alexander de la Ossa en su artículo “De los poetas de la Antigüedad a la literatura fantástica: una historia general de los dragones en Occidente” (2020) muestra cómo estas criaturas se han transformado en la cultura europea. Es importante resaltar que en lugares como Oriente son configurados desde otra perspectiva.

Ignacio Malaxecheverría en *Bestiario Medieval*⁶⁷ recopila cuatro textos en los que se muestra a los dragones en el imaginario de la época. Ahí se destaca el carácter feroz de estas criaturas, que son descritas como seres peligrosos, que pueden matar con su cola y comiéndose a las personas (223). El imaginario de estas criaturas estaba muy ligado a las serpientes, ya que se pensaban que eran parte del mismo grupo de criaturas (223- 224).

Esta relación entre la serpiente y el dragón es muy frecuente en varios relatos del mundo occidental. De hecho, en *El paraíso perdido* de Milton, cuando Dios castiga a los demonios, los convierte a todos en serpientes durante un par de días, y se especifica que Satanás se transforma en la más grande y poderosa que en realidad es un dragón:

⁶⁶ Entre los personajes míticos que se pueden relacionar con los sheks está Quetzalcóatl (el dios prehispánico), del que se hablará posteriormente. También hay varias lecturas que se pueden hacer de la serpiente, la cual ha tenido varias transformaciones en los bestiarios. Por último, en algunas tradiciones el dragón es visto como una serpiente voladora. Esos son algunos de los antecedentes de los sheks, aunque la raza, como tal, es creada por Gallego.

⁶⁷ En *Bestiario medieval*, Ignacio Malaxecheverría hace una recopilación de varios textos en los que se describían ciertas criaturas que poblaban el imaginario de la Edad Media.

*Now dragon grown, larger then whom the sun
 Ingenderd in the Pythian Vale on slime,
 Huge Python, and his Power no less he seem 'd
 Above the rest still to retain (Milton, book X)⁶⁸*

Este personaje que es transformado en dragón, un tipo de serpiente, muestra algunas de las acepciones clásicas de estas criaturas en el imaginario occidental. De la Ossa explica que, por su relación con la serpiente, el dragón es visto como una representación del mal (15). Esta visión de la religión cristiana es la que ha dominado el panorama.

Sin embargo, no es ahí donde nacen estas criaturas. En la cultura mesopotámica ya se encontraban algunos antecedentes de estos seres (17). También en los mitos griegos hay seres que pueden ser asociados con estos terribles monstruos (18).

Es en la Edad Media cuando se empiezan a contar varios relatos de estas criaturas, que se enfrentan a varios de los Santos (27). Estas batallas parecen ser representaciones del enfrentamiento entre el cristianismo (los Santos) contra el paganismo (los dragones) (29).

En *Dictionary of deities and demons in the Bible* (1999) se explica que los dragones no siempre eran criaturas fantásticas, sino que a veces correspondían a enormes animales que se encontraban los viajeros (265). Sin embargo, eso no afecta a sus principales características: eran los guardianes de un santuario o tesoro, su aspecto daba miedo, eran agresivos, representaban al caos, y estaban asociados con fenómenos naturales (265).

Es un hecho que en los bestiarios se presentaba cierta información real, pero también

⁶⁸ [“En Dragón tornado ahora, aún mayor que aquel gestado/ Por el Sol del cierno, en el valle pitio,/ La Pitón inmensa, y poder no menos parecía/ Sobre el resto conservar” (Milton *Paraíso* 469)]

incluían supersticiones de la gente, que reforzaban las creencias bíblicas (Lopezalles 20). Aun siendo considerados como enemigos de los héroes, también son utilizados en la heráldica, en muchos escudos de armas (20). Las representaciones de las criaturas dependían de la zona geográfica en que estaban (21-22). De hecho, no es hasta el siglo VIII que los dragones empiezan a tener alas. (21).

*“Dragons were a staple of medieval literature and were perceived as the greatest and final enemy for a hero to defeat”*⁶⁹ (28). Algunos de los dragones más famosos de la literatura son Fafnir y el de Beowulf, ambos pertenecientes a la cultura germánica (De la Ossa 37). Los cuales van a inspirar a muchos otros autores, como por ejemplo a Tolkien (37). De hecho, la primera de estas criaturas en lanzar fuego es el dragón que se enfrenta a Beowulf (34).

Sierra Lopezalles propone que los dragones modernos, como los conocemos actualmente aparecen con Athanasius Kircher⁷⁰ en su tratado geológico *The Mundus Subterraneus* (37), aunque seguían teniendo la connotación de enemigos del héroe (42). Es en esa época en la que se empieza a dudar de la existencia de estas criaturas (37). Sin embargo, para Kircher seguían siendo reales (37) y él destacaba varios tipos de dragones, tratando de darle un fundamento científico, los cuales se pueden ver resumidos en la imagen 8.

⁶⁹ [Los dragones eran un elemento principal de la literatura medieval y eran vistos como los mayores y últimos enemigos que el héroe debía vencer.]

⁷⁰ Athanasius Kircher fue un jesuita, erudito del siglo XVII (Sequeiros 17), fue un importante estudioso científico de su época, pero también fue un filósofo y teólogo (10).

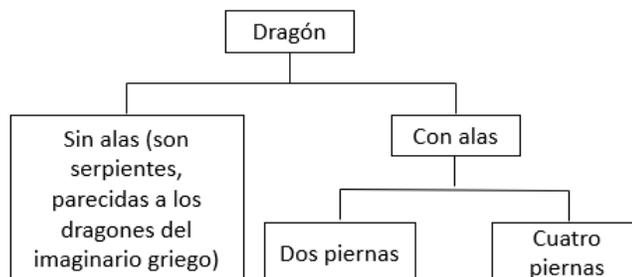


IMAGEN 8: Evolución de los dragones

Con la fantasía empieza a haber un cambio en el imaginario del dragón, que se adapta a lo que propone cada autor (36), pero De la Ossa sostiene que sigue siendo asociado con el poder (45). Sin embargo, Emily Midkiff explica que en la actualidad muchos críticos ya no ven a los dragones como seres temibles, sino como criaturas de las que se pueden burlar, y que han perdido casi todos sus atributos, menos la capacidad de lanzar fuego (42). Ella se opone a esta idea y dice que los dragones siguen siendo criaturas que inspiran miedo y muestran un gran poder (52). Aunque los dragones están muy asociados con las serpientes, Carl Linnaeus es quien separa ambas especies y les da distintas características (Lopezalles 44).

Las serpientes en los mitos grecorromanos tenían distintas interpretaciones (algunas buenas y otras malas), pero para la cultura cristiana se han vuelto predominantemente malas (35). De hecho “*the most common symbolic associations of the snake include protection, danger, healing, regeneration, and (less frequently) sexuality*”⁷¹ (Dictionary 744).

Cassandra Eason dedica un capítulo completo de su libro *Fabulous Creatures. Mythical Monsters and Animal Power Symbols* (2008) a analizar el rol de la serpiente como criatura

⁷¹ [El símbolo más comúnmente asociado con la serpiente incluye protección, peligro, curación regeneración y (menos frecuentemente sexualidad)]

fabulosa. Ella explica que la serpiente ha sido asociada con la vida y la regeneración, por su capacidad de cambiar de piel (19). De hecho, en muchas mitologías, como la egipcia, la hindú, o incluso la griega, veían a la serpiente con atributos positivos. Sin embargo, se suele conservar la visión del *Génesis*, que se presentó al inicio de este capítulo.

Otra forma de la serpiente es el basilisco. Esta criatura es descrita en los bestiarios medievales como la reina de las serpientes (Malaxecheverría 205), ya sea por su tamaño o por la potencia de su veneno (205). Algunos textos como *De Bestiis* sugieren que el aliento de estas criaturas era venenoso, aunque no hay consenso sobre esto (Malaxecheverría 205). Sin embargo, hay varios autores que explican que todo lo que estos seres tocan muere y la naturaleza no vuelve a crecer después de su paso (206).

La principal característica de estas criaturas es el poder de sus ojos. En efecto, se suele describir al basilisco como un ser que puede matar con la mirada, especialmente a los seres humanos, aunque también a otros animales. Esta capacidad de los basiliscos es retomada por los sheks, que son descritos por tener grandes poderes mentales, los cuales se reflejan a través de sus ojos⁷².

En las distintas formas de entender a la serpiente, aparece la relación con el mal, aunque no es una visión que se mantenga. Otro elemento que destaca el mito bíblico sobre esta criatura es su inteligencia y astucia. También me gustaría resaltar que la serpiente se suele caracterizar por ser la fuente de la tentación, que va a provocar los males de los demás.

En todas estas visiones de la serpiente, siempre se destaca que va reptando por el mundo y en el momento en que obtiene alas se transforma en un dragón. De esa forma parece que no

⁷² La cuestión de la mirada de los sheks será descrita posteriormente, cuando se analicé al personaje de Christian.

puede haber una serpiente alada como la propuesta por Gallego. Sin embargo, existe la versión mesoamericana de la serpiente emplumada, a la que me gustaría hacer referencia brevemente y que puede ser entendida como un antecedente de las criaturas idhunitas. No obstante, no voy a entrar en mucho detalle, ya que el objetivo de esta tesis es otro.

Quetzalcóatl era la serpiente emplumada y es una divinidad que está en los mitos de casi todas las culturas de Mesoamérica (González Torres 144). Su representación era la de una serpiente con alas (144), lo que corresponde con los seres de Laura Gallego. Era una divinidad creadora del viento, asociada con el sol (Cotterell 268). En una de sus aventuras bajó al infierno (llamado Mictlán) y regresó al mundo de los vivos (268). Este dios finalmente se marchó por el mar prometiendo regresar, aunque nunca lo hizo (268-269).

El punto que quisiera destacar especialmente de esta divinidad es que es una mezcla de la serpiente con un ser alado, pero sin llegar a ser un dragón. Volviéndose un posible antecedente para las criaturas de Laura Gallego.

A lo largo de este breve recorrido se han presentado algunas de las formas de ver al dragón y a la serpiente a lo largo de la cultura y del folclor. Un elemento a destacar es que se suelen considerar seres muy parecidos. Sin embargo, en Idhún, Gallego rompe con la idea de que los dragones provienen de las serpientes y los presenta como eternos oponentes, siendo criaturas opuestas.

Los dragones idhunitas son considerados como una de las razas más poderosas del mundo y, también, como una de las razas gobernantes del mundo:

Los dragones fueron los verdaderos señores de Idhún durante mucho tiempo.

Temidos, admirados y respetados por todos los sangrecalientes⁷³, los dragones eran los protectores de un mundo rendido a su poder, majestuosidad y sabiduría.

(*Enciclopedia* 125)

Los dragones por su poder, inteligencia y por ser criaturas mucho más poderosas eran consideradas como los señores de Idhún, los cuales estaban por encima de los demás y por ello eran obedecidos. Esto se ve en la saga en varios momentos, sin embargo, es Sheziss quien lo dice muy claramente, cuando le explica a Jack cómo se relacionan los sheks y los dragones con el mundo: “En el camino de la evolución, las bestias están un paso por detrás de los sangrecalientes y los sangrefrías. Nosotros, sheks, dragones y unicornios, estamos un paso por delante de ellos” (*Triada* 401).

La shek marca de forma muy clara cuál es la jerarquía entre las distintas razas. Al inicio, Jack se niega a aceptar esta situación. No obstante, conforme avanza la novela, y él va desarrollando su parte dragón, se va enfatizando esta distinción. Incluso en algunos momentos se enfatiza que no se daba cuenta de la presencia de algunas personas porque eran demasiado insignificantes para él:

–También yo– dijo Jack de pronto [a Shail], en voz baja– siento a veces que me sois indiferentes. Que no me importan nada nadie, a excepción de Victoria y de Christian. En ocasiones tengo la impresión de que ellos son las únicas personas

⁷³ Además de la jerarquía de razas, las especies idhunitas también se dividen en dos categorías: los sangrefrías (o criaturas del Séptimo, las cuales al ser reptiles son considerados como seres que tienen la sangre y el cuerpo fríos) y los sangrecalientes (es de decir todas las razas creadas por los otros seis dioses. De hecho, se dice que los yan y los dragones son los que tienen la sangre más caliente).

reales de mi entorno. A todos los demás... es como si os viera borrosos, como si no estuvierais realmente ahí –alzó la cabeza para mirarlo–. Pero sois mis amigos, ¿no? ¿Qué ha cambiado en todo este tiempo?

Shail tardó un poco en responder.

–Que eres un dragón, Jack –dijo entonces, suavemente–. Ya no te sientes humano.

(*Triada 752*)

En lo que se refiere a la dominación de los dragones sobre Idhún, parece que es un elemento que todas las demás especies han aceptado. Después de la caída de Ashran, Jack y Alsan hablan en el castillo de Vanissar. Este último sostiene que Jack debe asumir que se encuentra por encima de las demás criaturas y que va a ser quien gobierne sobre Idhún. Sin embargo, su interlocutor no quiere estar a cargo, aunque entiende qué quiere decir su amigo.

El dominio de los dragones había sido muy claro en Idhún hasta la llegada e invasión de los sheks. En ese momento, con el exterminio de casi toda la raza, solo queda Jack que a través de su parte humana no ve el mundo como sus antepasados. De hecho, las tres razas semidivinas se marchan, al final de *Panteón*, mostrando así el final de una etapa. También eso se puede leer desde el exilio bíblico, como se mostrará posteriormente.

Los sheks por su parte son definidos como

Estas gigantes serpientes aladas son las criaturas predilectas del Séptimo dios y, quizá, los seres más fascinantes de Idhún. Poseedores de una sofisticada inteligencia, muy superior a la humana, fueron, no obstante, creados para luchar en una interminable guerra contra los dragones. (*Enciclopedia 129*)

Posteriormente se menciona que estas criaturas no tienen un lugar fijo para vivir en Idhún (131). Esto se debe a que son criaturas del Séptimo dios, de quien son los principales guerreros. Son seres con grandes poderes telepáticos, incluso más poderosos que los varu. Se caracterizan

por ser muy inteligentes, pacientes y calculadores.

Desde la constitución de las dos razas del Séptimo dios el lector puede percatarse de una similitud que hay con la serpiente del relato-imagen del *Génesis*, ya que todos son el mismo animal. Simbólicamente, este parentesco nos da una forma de entender a las criaturas creadas por Gallego. La visión de la serpiente está asociada, en muchas ocasiones, con el relato bíblico (Simsone 178). Esta acepción caracteriza a ese animal como un ser malvado, que tienta a la mujer y que se opone a Dios.

Desde su primera mención en *La resistencia*, los sheks son vistos como seres malvados y crueles. La primera en hacer referencia a ellos es Victoria, quien le explica a Jack lo sucedido el día de la conjunción astral en Idhún. En esa conversación, la joven dice que tomaron el control del mundo e instauraron una tiranía:

–El Alma te acaba de mostrar algo que sucedió hace tres años: cómo ellos utilizaron la magia de la conjunción de los tres soles y las tres lunas para sus propios fines y lograron que muriesen los dragones y los unicornios, para así poder regresar a Idhún y hacerse con el poder...

–¿Ellos?

–Las serpientes aladas. Los sheks, como se llaman a sí mismos –susurró Victoria–.

Ahora nuestro mundo está bajo su tiranía. (*Resistencia* 41)

Desde ahí, ya se crea la idea de que las serpientes aladas son el enemigo y son malvados, al asociarlos con la tiranía. Esta imagen de los sheks, de hecho, se va a mantener a lo largo de todo el primer libro y parte del segundo volumen.

Cuando Victoria descubre que Christian en realidad es un híbrido (o un personaje lilithiano) entre un humano y una serpiente alada, empieza a dudar de lo que él le dijo y de sus sentimientos, ya que tiene la imagen de que todos los sheks son malvados y no pueden amar a la

gente: “¿Podía una serpiente tener corazón?” (*Resistencia* 387), piensa la joven después de enterarse de la verdadera identidad de él. Se deja llevar por lo que se dice popularmente, y quiere huir de él, sin importar que lo ama.

Otro momento, en el que se nota esta imagen de las serpientes, es cuando cae Ashran, el Nigromante, quien conquistó Idhún, se alió con los sheks y se volvió el gobernante del mundo. Él, al final de *Triada*, muere a manos de Jack, Victoria y Christian. Sin embargo, después de la muerte de esa encarnación del Séptimo, la gente acepta al dragón y al unicornio como los héroes, pero se duda del papel que jugó la serpiente en la batalla. Esto muestra la visión negativa que la mayor parte de los personajes tienen de estos seres, sin importar sus acciones. Esas criaturas siempre son vistas como enemigos, son asociadas con esta imagen.

Las serpientes presentadas por Laura Gallego son vistas, por lo tanto, como los villanos del mundo de Idhún. Parece que no importan sus acciones, son designados como los malos, idea que viene desde los dioses. Desde el momento de su creación, en que se decidió que iban a luchar contra las otras razas, a estos seres ya se les había atribuido el papel de enemigos, y hay personajes que creen firmemente en ello sin importar la situación y las circunstancias.

Los szish, aunque no tienen tan mala fama como los sheks, también son presentados como parte del enemigo. Estas criaturas suelen ser mencionadas como las tropas de tierra de las serpientes, pero realmente no son explorados como raza hasta el tercer volumen, con la presencia de Assher. De esta forma se logra que la fama de los sheks sea la que más se note, y que muchos solo vean a los hombre-serpiente como sus secuaces. Aun así, también son vistos como el enemigo; seres malvados y crueles, pero muy inteligentes. De hecho, se ve como algo inconcebible que los unicornios les den la magia y la gente no lo puede aceptar: “Shail no pudo ocultar su asombro. Ignoraba que hubiese magos entre los szish. ¿Los unicornios también entregaban sus dones a los hombres-serpiente?” (*Resistencia* 212).

Sin embargo, Gallego plantea que esta imagen se encuentra en la mente de los distintos personajes, pero no es real. Esto se logra al superponer distintos puntos de vista y voces. A lo largo de la trilogía, vemos muchos elementos que desmontan la idea de la serpiente como mal. Una de ellas en *Triada*. En el segundo tomo vemos cómo es la vida de Idhún durante el imperio de Ashran. Ahí se menciona que la mayor parte de la gente ha vivido en paz desde la conjunción astral, y que solo se eliminaron los reinos que opusieron resistencia:

A las serpientes les interesa que todo funcione bien –susurró Qaydar–. Dejan en paz a la gente honrada que se ocupa de sus asuntos y trabaja para que el reino prospere. Incluso los favorecen y les ponen las cosas fáciles. Por el contrario, el trato que dispensan a los criminales y a los rebeldes es duro y despiadado. (*Triada* 150- 151)

De hecho, se puede ver que las sheks se han asegurado de que el mundo siga siendo un lugar próspero y han impulsado algunos elementos de la economía y de la vida social. Las descripciones de esta forma de vida muestran que en realidad no están tratando de lastimar a la gente, solo buscan sobrevivir y encontrar su lugar.

También al final de *Panteón*, cuando las serpientes están buscando marcharse de Idhún se desmonta la visión negativa de las serpientes. El exilio es dirigido por el Séptimo, pero es interrumpido por los Nuevos Dragones y por otros guerreros que quieren deshacerse de las serpientes. En esa escena se muestra que muchas serpientes ya no quieren luchar y solo quieren marcharse, pero las demás razas no parecen dispuestas a permitirlo y buscan exterminarlas. Eso permite preguntarse si realmente los malos son las serpientes.

A través de los distintos personajes, el lector va conociendo el mundo de las serpientes: Sheziss permite entender mejor por qué los sheks decidieron aliarse con Ashran y regresar a Idhún; Kirtash, aunque no siempre está aliado con su gente, muestra cómo piensan esas criaturas

y a qué le dan importancia; Gerde, cuando se convierte en la Séptima diosa, muestra los problemas contra los que lucha la raza. Eso demuestra que no pueden ser únicamente entendidos como los villanos, sino que es una cuestión de perspectivas.

Un segundo elemento de la construcción bíblica de la serpiente que se retoma en las criaturas idhunitas es la inteligencia de la raza: “La serpiente era el más astuto de todos los animales del campo que Yahvé Dios había hecho” (*Génesis* 3:1). Este elemento de la caracterización de la serpiente también es retomado en *El paraíso perdido* de Milton, donde Satanás elige a ese animal, ya que es el más inteligente, y de esa manera no va a llamar tanto la atención. Las serpientes idhunitas también poseen esta cualidad, tanto los szish, como los sheks, son descritos en varias ocasiones como seres muy inteligentes: “Los hombres-serpiente eran una raza de guerreros hábiles, inteligentes y muy peligrosos para sus enemigos. Cualquiera de ellos valía por diez hombres” (*Resistencia* 205). Así, la inteligencia de la serpiente es otro de las imágenes que Gallego sacó de la Marmita de los cuentos, cuando desmitologizó y remitificó a estas criaturas.

3.2 Los unicornios

La tercera raza semidivina planteada por Gallego son los unicornios, los únicos seres capaces de entregar la magia, a través de su cuerno. Los métodos empleados por los unicornios para elegir a los siguientes magos no pueden ser entendidos por la razón, ya que ellos actúan por cariño. Los unicornios, sin embargo, no son criaturas fáciles de encontrar, ya que pueden pasar desapercibidas cuando lo desean, además de ser viajeros. Esta raza se caracteriza por ser los encargados de renovar la energía del mundo, y por ello están en constante movimiento. Son considerados la raza favorita de los dioses, especialmente de las divinidades femeninas.

Esta raza, fue anterior a los dragones y los sheks, y fue testigo de la caída del Séptimo

atrapado en la Piedra Maldita. De hecho, son criaturas que se han limitado durante la mayor parte de su existencia a observar y no intervienen en los asuntos de las demás razas. Suelen ser considerados criaturas neutrales, que no intervienen en la guerra, sin una razón específica.

Históricamente la primera mención que se tiene de los unicornios es en el siglo VI a. c., en el texto de un griego llamado Sctesias (Sheppard 7-8). En esa época se pensaba que eran criaturas que vivían en el Tíbet (12), y las descripciones parecían estar combinando a dos animales distintos (8). Posteriormente la criatura fue evolucionando, sin embargo, al inicio se pensaba que era un animal real y, se le asociaba con los narvales (Hamilton 9). Si bien nunca ha habido pruebas de la existencia de estas criaturas, en algunos puntos de la historia se han comercializado dientes de ballenas árticas, diciendo que eran cuernos de unicornio (Wood 11).

Con las traducciones de la Biblia aparece por primera vez el nombre “unicornio” (14). De hecho, en la versión del Rey James se mencionan siete veces a los unicornios, todas en el *Antiguo Testamento* (Sheppard 21). En estos pasajes, los autores pensaban que eran seres que existían en la realidad (22): “*Although the allusions were made at widely different times, the characterization is consistent, bringing before us a beast remarkable for strength, ferocity, wildness, an unconquerable spirit*”⁷⁴ (22). En otra versión cristiana, estas criaturas se vuelven símbolos de pureza: “*Unicorns are also important symbols of purity and goodness in religious texts, especially Christianity*”⁷⁵ (Hamilton 12). Inicialmente, el cristianismo pensaba que los unicornios

⁷⁴ [Aunque las menciones fueron hechas en tiempos muy distintos, la caracterización es constante, presentando a una criatura que se distingue por su fuerza, ferocidad, fiereza y espíritu inconquistable]

⁷⁵ [Los unicornios, también, son un importante símbolo de pureza y bondad, en los textos religiosos, especialmente los cristianos.]

eran una representación de Jesús, y por eso su asociación con la pureza (12).

En la Edad Media se le representaba como “*a small, fast and goat-like. It has a long sharp horn*”⁷⁶ (Wood 17). Se solía pensar que sus cuernos tenían poderes curativos (11) y por eso se organizaron varias cacerías para atraparlos, sin embargo, los unicornios eran escurridizos (11). Pero existía el mito de que esas criaturas descansaban su cuerno en el regazo de una mujer virgen y que en ese momento los podían atrapar (16). En el Renacimiento se asociaba al unicornio con un símbolo de castidad de las mujeres (22).

Cuando se descubrió que los cuernos de unicornio eran en realidad dientes de narval, se perdió la idea de que tenían capacidades curativas. Además de que se empezó a debilitar la relación con lo religioso (32). Estos seres fueron retomados por los distintos cuentos de hadas (36). Conforme el tiempo ha pasado, el unicornio se ha convertido en una criatura de fantasía que se caracteriza por su cuerno curativo y es un símbolo de la verdad eterna (36).

Otra de las interpretaciones de los unicornios es como criaturas salvajes y poderosas, que podían enfrentarse con elefantes y leones (Malaxecheverría 196- 197). Estas criaturas tenían un cuerno tan afilado que podía perforar casi cualquier cosa, lo que los volvía muy peligrosos (197). Por eso algunos autores como Guillaume le Clerc los define como los seres más terribles y peligrosos del mundo, mientras que en *Libellus* el unicornio aparece como una representación del diablo (Malaxecheverría 197-198).

En *Memorias de Idhún*, Laura Gallego retoma algunas de estas ideas del unicornio. Por ejemplo, la idea de que son criaturas escurridizas, que cuesta trabajo atrapar. De hecho, en Idhún, no aparecen ante mujeres vírgenes, sino ante criaturas con las que sienten una conexión emocional, lo que puede ser otra forma de entender quiénes los pueden ver. También, podemos

⁷⁶ [pequeño, rápido y con aspecto de cabra. Tiene un largo y afilado cuerno]

ver que son seres con poderes curativos, aunque estos no dependen únicamente de su cuerno, sino que es gracias a la energía que corre por el mundo y ellos canalizan. Además, en la obra de Gallego, se resalta la importancia del cuerno como un elementopreciado y codiciado por muchas personas.

Pero también aparece la imagen más peligrosa de estas criaturas, el cual se ve reflejado, en gran medida, a través del personaje de Victoria, quien también es presentada como una guerrera que lucha para apoyar a sus seres queridos. Si bien ella no es una heroína tradicional, también posee un carácter peligroso. Además, en la trilogía de Gallego se menciona que en dos ocasiones los unicornios han luchado contra algunos de los principales enemigos de Idhún: contra Talmannon y contra Ashran, el Nigromante. En ambas ocasiones fueron claves para la victoria de las razas sangrecalientes.

En la jerarquía de razas idhunitas, por encima de las razas semidivinas se encuentran las divinidades. Estas se caracterizan por ser energías que se encuentran en otro plano. Tienen una parte creadora muy importante, pero también poseen un lado destructor, del cual no se pueden deshacer, aunque quieran. Los dioses son siete: Irial (diosa de la luz), Karevan (dios de la piedra), Yohavir (dios del viento), Wina (diosa de la vida y las plantas), Neliam (diosa del mar), Aldun (dios del fuego) y el Séptimo. De estos seres voy a hablar en el próximo apartado de este capítulo y de forma más específica.

La última especie que existe en el mundo de Idhún son los híbridos. Estos seres no se pueden considerar una raza como tal, ya que son únicamente cuatro individuos y cada uno posee características distintas. Los híbridos, son trabajados más adelante, como personajes lilithianos. Sin embargo, antes de hacerlo me gustaría comentar que ellos no entran en ninguno de los eslabones de la jerarquía propuesta hasta aquí, ya que, al combinar dos espíritus, son parte de dos

razas. Además, en todos los casos esta combinación mezcla razas de distintos niveles y no pueden ser considerados como mestizos.

4. El panteón idhunita, una visión diferente de la divinidad

Los siete dioses idhunitas son mencionados desde la primera parte de *La resistencia*, sin embargo, no es hasta *Triada* que realmente se empieza a explorar lo que implican y su rol en Idhún. Uno de los primeros elementos que destaca sobre las divinidades son sus adoradores. Si bien todas las razas inteligentes y semidivinas reconocen que existen siete deidades, se marca una clara separación en cuáles dioses son reverenciados por cada una de las criaturas. No existe una unidad en el panteón. En efecto, solo las serpientes adoran al Séptimo, mientras que las demás razas enfocan su atención en los otros seis. Pero incluso entre las razas sangrecalientes, se puede apreciar que cada una reconoce a una de las divinidades como su creador. Sin embargo, a través de la visión de las otras razas se puede llegar a un mayor entendimiento de cada divinidad:

–Es una sacerdotisa, y por los colores de su túnica, creo que sirve a Wina, la diosa de la tierra [–comenta Victoria cuando conocen a Zaisei].

–¿Una sacerdotisa celeste! Creía que el dios de los celestes era Yohavir, el Señor de los vientos, ¿no? [–contesta Jack]

–Sí, pero Yohavir pertenece a la tríada de los dioses, y las mujeres no pueden entrar como sacerdotisas en la Iglesia de los Tres soles. (*Triada* 37)

Por ejemplo, existe el relato-imagen de la creación de Kash-Tar, el desierto, la cual es contada por Kimara a Jack y Victoria, durante su viaje hacia Awinor. La semiyan explica que inicialmente, en Idhún no existía el desierto. Sin embargo, cuando Aldun bajó para contemplar el mundo de forma más cercana, quemó una parte, convirtiéndolo en el desierto. Wina al ver lo que sucedía se enojó con Aldun, y decidió que en esa zona vivirían los yan, y que no habría

vegetación:

Fue aquí donde [Aldun] aterrizó. En lo que hoy es el desierto de Kash-Tar.

»Su cuerpo de fuego abrasó una gran extensión de tierra, destruyendo toda la obra de los otros cinco dioses. No lo hizo a propósito, pero Wina nunca se lo perdonó.

(*Triada* 199)

En este mito, que explica la presencia del desierto y que solo es contado por las criaturas que ahí viven, se muestra el lado más duro de Wina y cómo está dispuesta a hacer que una raza viva en un lugar bastante difícil, solo por enojo contra Aldun. Esta visión de la deidad contradice un poco la imagen con la que los feéricos la representan, como una diosa creadora, dadora de vida y más bien dulce.

Por otro lado, a través de Sheziss y las leyendas sheks, también se puede conocer el aspecto destructor de las distintas deidades:

Todas las leyendas de los sangrecalientes relatan cómo sus seis dioses llegaron aquí y crearon Idhún. Esas leyendas se equivocan. Antes de la Primera Era, antes de Idhún, los dioses crearon Umadhun.

Y después lo destruyeron [...]

Las leyendas muestran a los Seis en armonía, todos unidos en su eterna lucha contra el Séptimo. Pero las historias más antiguas dejan entrever pequeñas rencillas, discusiones... (*Triada* 442)

La shek corresponde al arquetipo del sabio propuesto por Jung. A lo largo de la segunda parte de *Triada*, le va a explicar a Jack muchos elementos acerca de los dragones, los sheks, y sobre todo de Idhún. En esta intervención, ella muestra una parte de las deidades idhunitas, que las demás razas han decidido olvidar, lo que corresponde a su lado más agresivo y destructor. Luego, este aspecto tratan de encerrarlo, creando y desterrando al Séptimo dios, para volverse

únicamente seres creadores. Sin embargo, como se puede ver en *Panteón*, no lo logran con éxito. Durante un tiempo son capaces de hacerlo, aunque posteriormente vuelven a tener su lado destructivo y el Séptimo se convierte en un creador. Esto se debe a que los dioses representan ambas partes: “Los dioses eran la vida y la muerte, los dioses eran el mundo, los dioses lo eran todo” (*Panteón* 905), piensa Ha-Din, el Padre de los Tres Soles, después de la visita de las divinidades. En este pensamiento se resume cómo tienen ambos aspectos, tanto positivos como negativos.

En el tercer volumen de la serie, Gallego explora mucho más la relación de las divinidades con las criaturas que crearon. En efecto, hasta ese momento no se les había presentado como personajes, sino únicamente como un concepto. El único que parecía estar presente era el Séptimo. De hecho, esta deidad se va a mostrar, en todo momento, mucho más cercana a su raza. En ese sentido, es interesante que la tercera novela se titule *Panteón*, ya que está haciendo referencia al compendio de dioses de Idhún.

Uno de los primeros elementos que salta a la vista en la construcción de las divinidades idhunitas y su aparición en Idhún son los destrozos que dejan a su paso. Cada una de las seis deidades principales se presenta como un fenómeno natural, llevado al extremo y bastante destructivo o peligroso para los habitantes: Karevan hace temblar el suelo por donde pasa; Yohavir crea corrientes de aire tan fuertes que se vuelven un tornado; Neliam provoca fuertes movimientos marinos que destruyen todo a su paso; Wina hace crecer las plantas y a las crías de forma acelerada y eso provoca que algunos seres se vean aplastados por el bosque; Aldun parece un cuarto sol, el cual calienta al punto de derretir cualquier cosa; Irial se presenta como una luz tan potente que ciega a cualquier persona que esté cerca. De hecho, su visita, no solo afecta

momentáneamente a los personajes, sino que también se ve reflejado en la geografía del mundo⁷⁷.

Los dioses, si no encarnan en el cuerpo de un mortal, se presentan ante el mundo como energía pura, la cual está tan condensada que puede afectar a toda la creación. De hecho, su poder es tan grande, que muchas veces no se dan cuenta de lo que sucede con las criaturas, por eso, en los oráculos, sus voces pueden dejar sordas a las personas o afectar su cordura:

...que los Oráculos nos hablan a gritos, Shail, y eso no ha sucedido nunca en toda nuestra historia [—explica Zaisei—]. Las voces resuenan con tanta fuerza que los Oyentes no las soportan. Por primera vez desde que se crearon los Oráculos no hay nadie escuchándolos... tres de los Oyentes se quedaron sordos, y dos más se volvieron locos. (*Triada* 726)

Al final de *Triada*, la autora ya está planteando que los dioses van a regresar a Idhún y enfatiza su poder y cómo este afecta a las criaturas. Desde este primer momento en que las divinidades se presentan sin encarnar, ya se puede notar el peligro que viene con ellos, lo que empieza a romper con la visión que se suele tener de estas criaturas.

La visión que crea Gallego de los dioses es que son energía y realmente no se encuentran en el mundo en que viven sus criaturas, esto se debe a que no pueden convivir fácilmente con sus creaciones, solo a través de avatares. Los dioses son tan poderosos que no se dan cuenta de lo que hacen las razas idhunitas. De esta forma se rompe con la idea de la divinidad que se encuentra cuidando todo el tiempo a los mortales y la visión paternal que tienen algunas religiones como la cristiana y la judía sobre las deidades. Por otro lado, se destaca que no son todopoderosos, no lo

⁷⁷ En el anexo se agregaron dos mapas de Idhún, tomados de *Enciclopedia de Idhún*. En el primero se puede ver la geografía del mundo al inicio de la obra, pero en el segundo se puede ver cómo el mundo se vio afectado por la presencia de los dioses.

saben todo (por ejemplo, necesitaron que los mortales les dijeran cuál era la nueva encarnación del Séptimo) y sobre todo son imperfectos.

Esta visión de las deidades se puede acercar mucho más a la concepción grecorromana de los dioses que a la judeocristiana⁷⁸. Aun así, Gallego marca una diferencia importante, aleja a los dioses de los mortales, a diferencia de lo que buscan las demás religiones. En ese sentido, y en muchos otros, el Séptimo se presenta como una anomalía. Posiblemente debido a que es considerado como una divinidad no creadora de Idhún, y por eso debe buscar otra forma de relacionarse con un mundo que no es el suyo. Además, de que se encuentra mucho más cerca de sus criaturas, con las que interactúa a través de sus encarnaciones.

El Séptimo dios, en efecto, se muestra como un dios externo, intruso en el mundo de Idhún. Además de representar el mal, como sus criaturas, se entiende que es un ser que no pertenece al mundo, ya que no es uno de los creadores, y por eso las serpientes también son perseguidas. Cuando Assher cuenta el relato-imagen szish, “La sombra sin nombre”, se muestra a esta divinidad en comparación con las otras. El mito narra como una sombra (el Séptimo) intenta de buscar su identidad y entender por qué no pertenece a ningún objeto, para ello busca a seis grandes señores (los seis dioses idhunitas) y les pide ser su sombra, pero ellos se niegan y lo tratan como un intruso. A través de ese metarrelato se configura a esta divinidad como una sombra que vaga por el mundo, pero que es hecha a un lado por los demás. Ese es el rol que se le atribuye a este dios, al igual que a sus criaturas. De esa forma las serpientes corresponden al arquetipo y la imagen de la sombra.

⁷⁸ En la tradición griega, Zeus se presentó en una ocasión bajo su aspecto real ante Semele, la madre de Dionisos, y no en un cuerpo humano. La energía que irradió el rey de los dioses provocó la muerte de Semele, y casi mata a su hijo que no había nacido.

El Séptimo se configura como una divinidad que está mucho más cerca de sus criaturas, aunque no se sabe si ha sido así a lo largo de toda la historia de Idhún. Al final de la trilogía se sabe que Talmannon⁷⁹, Ashran el Nigromante y Gerde, fueron tres de sus encarnaciones en el mundo idhunita. Posteriormente Assher es la nueva encarnación, quien guía a las serpientes al nuevo mundo. A través de estos avatares este ser se encuentra entre su pueblo, al que intenta ayudar y darle un lugar para que puedan vivir. No obstante, es notorio que la divinidad no suele revelar su identidad a todas las criaturas, se limita a decirle al rey o reina de los sheks. De hecho, los problemas que tienen las serpientes para poder vivir en el mundo son los mismos que su deidad.

Ahora me gustaría enfocarme en uno de los mitemas del relato-imagen de *El paraíso perdido* de Milton, el cual corresponde a la caída de Satanás. En el poema épico, Rafael le cuenta a Adán, que cuando el diablo fue vencido por Dios, la primera vez, fue expulsado del Cielo gracias al rayo y después cayó durante nueve días, hasta llegar al Infierno, que debía ser su eterna prisión, pero Satanás logró soltarse. Ahí está presente la imagen del enemigo divino vencido y atrapado. Una vez que salió del Infierno libera la maldad en el mundo, provocando la desgracia de los humanos.

Este mitema es desmitologizado y remitificado para configurarse en un nuevo relato-imagen en *Memorias de Idhún*. En *Panteón*, a través de un libro escrito por unicornios, se descubre que el Séptimo dios en realidad fue lanzado por las demás divinidades desde una de las lunas, encerrado en la Roca Maldita. De esa forma la expulsión del enemigo por la divinidad se

⁷⁹ Talmannon fue un emperador de Idhún en la Segunda Era. Al igual que Ashran, él ayudó a los sheks a vencer a los dragones y dominar Idhún. Además, él se caracterizaba por tener un anillo mágico con el que podía controlar a los magos.

vuelve a encontrar en la obra de Gallego y se caracteriza por ser bastante agresiva. Además, tanto Satanás como el Séptimo al caer se encuentran en una prisión de la que se supone no deben salir, pero finalmente lo logran. El mitema, a través de la imagen, se repite, pero con el nuevo recubrimiento narrativo que le proporciona Gallego.

Este mitema puede permitir que el lector asocie al Séptimo con Satanás, lo que refuerza la idea de que es el enemigo de los dioses, y que representa únicamente la maldad del mundo, imagen que Gallego va a desmontar posteriormente. Ante las divinidades y los sangrecalientes esa es la visión que se tiene de la deidad de las serpientes, y por ello se debe de luchar contra ellos. Hay una identificación entre ambos seres, además de su relación con las serpientes.

Sin embargo, como se explicó anteriormente, Gallego proporciona una nueva dimensión a las serpientes. Al plantear que los sheks y los szish no son realmente malvados, también se puede extrapolar esta misma idea a su deidad. Parece claro que la forma en que se configura a estos personajes depende de la subjetividad de los demás.

De hecho, a lo largo del tercer libro vemos como el dios de las serpientes trata de salvar a sus criaturas y ayudarlas, para ello busca la opción del exilio, ya que sabe que no van a poder seguir en Idhún. El Séptimo busca nuevas opciones para su pueblo, ya que sabe que los demás dioses no los van a dejar en paz. Inicialmente su plan es irse a la Tierra, pero después llega a crear su propio mundo. En ese sentido es un ser que también va evolucionando, ya que al inicio era casi pura destrucción y después puede ser un creador, aunque necesita que Christian se lo diga, para darse cuenta.

Así, se rompe con otra de las imágenes que se suele tener de las divinidades. Al pensar que estos seres son perfectos, se llega a la conclusión de que no van evolucionando. Un análisis de los mitos los presentaría como personajes simples. Esto también se debe en cierta medida al carácter oral que tenían estos relatos, que al ser episódicos no podían presentar personajes

complejos (Ong 130). No obstante, Gallego presenta a dioses complejos, que se van transformando y que no tienen una sola dimensión. Esto se nota sobre todo en el Séptimo, pero también se ve que los otros buscan este cambio al tratar de deshacerse de su lado negativo y cuando lo recuperan.

Laura Gallego nos muestra divinidades que no corresponden con los modelos usuales. A través de la ruptura del dios perfecto, todopoderoso, que está al pendiente de lo que hacen los mortales, la autora les da una nueva dimensión, Además, eso se combina con la idea de que son seres complejos, que van evolucionando. De esa forma las divinidades se parecen en algunos aspectos a los mortales, pero son mucho más poderosos.

5. Dos espíritus: el híbrido lilitiano

La última raza que se encuentra en Idhún, si es que se le puede llamar raza, son los híbridos. Estas criaturas son clasificadas como una de las especies inteligentes en *Enciclopedia de Idhún*, sin embargo, a mi parecer solo son cuatro individuos que están rompiendo con el modelo establecido, pero no pueden ser llamados raza, ya que solo van a existir en una generación y cada uno presenta rasgos distintos.

Los híbridos son descritos como:

fruto de la fusión por medios mágicos de dos individuos de especies diferentes que no pueden reproducirse entre sí, para formar una única criatura con dos almas y un solo cuerpo, que a veces puede ser una mezcla de dos y a veces puede cambiar para mostrar uno u otro aspecto. (*Enciclopedia* 132)

Dicho de otra forma, son seres que poseen dos cuerpos y dos almas que se combinaron en uno. Poseen las habilidades características de las dos especies que las conforman y comparten un cuerpo que puede transformarse para corresponder a cualquiera de sus dos naturalezas. Son seres

duales, que no corresponden a ningún modelo idhunita previo.

En el capítulo 3 de este trabajo presenté la idea del personaje lilithiano, el cual tiene una doble naturaleza. De esta forma se puede entender a los híbridos idhunitas como un tipo de seres lilithianos que combinan dos especies y que, por lo mismo, pueden ser entendidos desde esta doble visión, pero no pueden ser considerados mestizos, sino que tienen dos espíritus y cuerpos entre los cuales pueden ir cambiando. Tienen una parte humana y una más salvaje, es decir, la parte de la bestia que se fusiona (dragón, unicornio, shek o lobo).

Este lado peligroso es resaltado en varias ocasiones, tanto por los demás personajes, como por la voz narrativa. Se suele describir mucho la cuestión del instinto, lo cual está asociado con las criaturas salvajes. Por otro lado, cuando todos ellos se transforman, tienen un cuerpo más animalesco, que adopta ciertas capacidades para pelear, salvo el unicornio que no tiene una fisionomía pensada para la batalla. Sin embargo, en su caso se ve que la criatura es mucho más indomable y actúa como una criatura del bosque.

Así como existen algunas razas de seres lilithianos usuales en los relatos de fantasía (vampiros, hombres lobos) y en los mitos, en el caso de *Memorias de Idhún*, me parece que no se puede tratar a los personajes como un conjunto, sino que cada uno posee características individuales que nos obligan a pensarlos desde otra perspectiva. Esto en parte se debe a que cada uno está combinando especies distintas, pero también al hecho de que se relacionan de forma diferente con su carácter lilithiano.

Los cuatro personajes que Gallego construye y que entran en esta categoría son Christian (o Kirtash), Victoria (o Lunnaris), Jack (o Yandrak) y Alsan (o Alexander). Todos poseen dos nombres, que ayudan a mostrar la dualidad que representan. En efecto en el caso de Victoria y Jack, utilizan el nombre que se les dio en la Tierra para referirse a su parte humana, mientras que su nombre idhunita corresponde a la criatura semidivina. Alsan, por su parte, se hace llamar

Alexander cuando está combatiendo con la criatura en su interior, mientras que usa su nombre de nacimiento el resto del tiempo. En el caso de Christian el cambio de nombre se debe más a la forma en que se relaciona con los demás. De hecho, solo Victoria, Jack, y por momentos Christian y Shail, usan su nombre terráqueo y lo hacen para referirse a él cuando es su aliado. La voz narrativa, por su parte, suele hacer estas mismas distinciones cuando menciona a los personajes, recurriendo al punto de vista interno.

Por su parte hay otros elementos que permiten ver a cada una de estas criaturas de forma separada. La primera y más obvia es que cada una está mezclando a dos especies. Si bien es un hecho que todos tienen un aspecto humano, ahí terminan los parecidos. En el caso de Jack su otro espíritu es un dragón, Victoria lo combina con un unicornio, Christian es un shek y Alsan tiene un lobo en su interior. De esta forma no hay una unicidad, sino que cada uno presenta características distintas.

Otro de los aspectos que se resaltan mucho en la trilogía acerca de la construcción del híbrido lilithiano es el grado de fusión de los espíritus. En efecto, podemos ver que en el caso del dragón y el unicornio la combinación es perfecta y se encuentra en equilibrio. Sin embargo, Christian tiene más problemas y debe tener cuidado de no favorecer demasiado a uno de los dos espíritus, ya que eso lo desbalancea y lo puede matar. Mientras que en el caso de Alexander los dos espíritus nunca llegaron a combinarse, sino que están en combate constante dentro del cuerpo del joven, por eso se le llama un híbrido incompleto, el único que es así:

–Sabes de qué estoy hablando –[Christian] le dijo–. Es el mismo conjuro que ha convertido a tu amigo Alexander en lo que es ahora. El hechizo que hace que dos almas, dos espíritus se fusionen en uno solo. Elrion introdujo en su cuerpo el espíritu de un lobo. Ashran implantó en mi cuerpo el espíritu de un shek. Solo que, en mi caso, el conjuro salió bien, los dos espíritus se fusionaron totalmente en uno

solo. Alexander, en cambio, es un híbrido incompleto; su cuerpo alberga dos espíritus, el del hombre y el del lobo, y los dos están en lucha permanente por el control de su ser. (*Resistencia* 413- 414)

En este pasaje en que Christian le explica a Victoria su vida y su condición de híbrido, se hacen presentes algunos de los puntos característicos de estas criaturas: la combinación de espíritus (es decir el aspecto lilithiano), también el grado de fusión y lo que implica que no se complete este proceso, lo cual es destacado especialmente por la comparación. Por ejemplo, en el caso de Alexander, al existir un conflicto, la transformación de naturaleza se da de forma descontrolada, y cada uno de los cuerpos sigue correspondiendo a un espíritu.

De la cita anterior me gustaría resaltar otro elemento que va a caracterizar a los distintos híbridos: su creación. En efecto, podemos ver que tanto Victoria/Lunnaris y Jack/Yandrak son híbridos que fueron creados de una forma más “natural”. Es decir, ningún hechizo fue el que obligó a que los dos espíritus se combinen, sino que fue una forma de supervivencia del unicornio y el dragón respectivamente. Por su parte, tanto Kirtash/Christian como Alsan/Alexander fueron fabricados por un mago. En ese sentido aparece otra diferencia de estos seres que impide que puedan ser considerados como una especie.

En la tabla 1 hice un resumen de algunas de las características de la construcción de cada uno de los personajes lilithianos. Se pueden notar algunas similitudes, pero también permite ver que cada uno es distinto y no hay una unidad entre ellos.

	Nombres	Christian/ Kirtash	Victoria/ Lunnaris	Jack/ Yandrak	Alsan/ Alexander
Naturaleza	Criaturas	Shek y humano	Unicornio y humana	Dragón y humano	Lobo y humano
	Tipo de criaturas	Semidivina y raza inteligente	Semidivina y raza inteligente	Semidivina y raza inteligente	Animal y raza inteligente
Creación	Modo	Magia	Natural	Natural	Magia
	Razón	Matar al dragón y al unicornio	Supervivencia	Supervivencia	Experimento
	Edad de creación	Niño	Antes de nacer	Antes de nacer	Adulto
	Descubrimiento	Siempre lo supo	Al final de <i>La resistencia</i>	Al final de <i>La resistencia</i>	En el momento de la creación
Grado de fusión	Completo/ incompleto	Completo	Completo	Completo	Incompleto
	Relación con el híbrido	Debe mantener el equilibrio entre sus dos partes. Es una forma de desafiar a su Dios.	Es una forma de sobrevivir y de estar con otras personas.	Es una forma de controlar el instinto.	No acepta al híbrido. Lucha constante entre los dos espíritus.
	Transformaciones	Puede controlarlas	Puede controlarlas, a	Aprende en <i>Triada</i>	No tiene control

			partir del final de <i>La resistencia</i>		
Grado de fusión		Christian/ Kirtash	Victoria/ Lunnaris	Jack/ Yandrak	Alsan/ Alexander
	Poderes	Telepáticos, creación de hielo, resistencia a climas extremos, veneno (como shek)	Curar, consagrar magos y renovación de energía (como unicornio), viajar con la luz	Lanzar fuego, resistencia al veneno	Mayor fuerza y velocidad
	Relación con su raza	Su raza no termina de aceptarlo, después traiciona a los sheks.	Último unicornio	Último dragón	Ser único
	Señales en el cuerpo humanos	Ojos azules Temperatura corporal más baja	Luz en sus ojos El hoyo que deja la falta del cuerno	Temperatura corporal elevada	Color de pelo Ojos
Elementos física	Armas	Haiass	Báculo de Ayshel	Domivat	Sumlaris

TABLA 1: Tabla comparativa de los personajes lilithianos (híbridos) de *Memorias de Idhún*

Se puede observar que, si bien Jack y Victoria son los dos híbridos que tienen más parecido entre sí debido a que fueron creados de la misma manera, no se comportan igual y no tienen la misma relación con su naturaleza lilithiana. Esto se debe en parte a la criatura que se encuentra en su interior, pero también a su carácter y su forma de acercarse a esta condición. En efecto, Jack tiene más problemas que su compañera para aceptar su segunda naturaleza, es como si quisiera mantenerse lo más apegado posible a su parte humana.

Por otra parte, Alsan es el híbrido más caótico y con más problemas, lo cual se debe a que no es una fusión completa, además, de que el lobo en su interior es una raza completamente diferente a las otras. En efecto, el hecho de que él tenga un animal, en lugar de una raza semidivina, hace que él se comporte de forma más salvaje e instintiva.

Kirtash, en cambio, se encuentra en un punto medio entre los demás seres lilithianos, debido a que comparte ciertos elementos con Alsan, ya que ambos fueron creados por magia y por ello hay momentos en que la fusión se debilita. Pero también por el tipo de criatura que es, tiene muchos parecidos con Jack y Victoria. De esa forma se nota cómo cada uno puede ser entendido como una anomalía.

Otro punto de encuentro entre los cuatro híbridos es que todos nacieron varias veces. En el caso de Jack y Victoria lo hicieron dos veces, primero nacieron en su forma semidivina, como el dragón y el unicornio, en Idhún. Posteriormente nacieron como híbridos en la Tierra. Por su parte, en el caso de Christian y Alsan se puede argumentar que tuvieron un triple nacimiento: su parte humana, el shek o lobo respectivamente y finalmente como híbrido. Este nacimiento se vuelve simbólico, ya que corresponde a la creación de una nueva criatura, que nace de la combinación de dos seres ya existentes. Este tercer nacimiento se presenta bajo la forma de una transformación en la esencia del personaje. Esto permite destacar con mayor claridad que los híbridos son seres de distintas naturalezas, pero que no dejan de pertenecer a ninguna, ya que

simplemente vuelven a nacer con nuevos aspectos.

En cuanto a su relación con las otras razas idhunitas, los híbridos se encuentran en un limbo en las jerarquías de especies. Su parte lilithiana, al combinar dos tipos de razas de distintos niveles, permite que no pertenezcan a ninguno y de esa forma puedan desestabilizar y cuestionar el sistema. Si bien no rompen con la jerarquía, es un hecho, que a través de su parte humana Jack puede cuestionar la dominación de los dragones y su relación con las demás especies.

La combinación de razas los pone en una situación parecida a la de un mestizo. Salvo que en su caso no es que combinen dos mitades de especies distintas, sino que pertenecen por completo a ellas. Los híbridos se encuentran fuera del sistema y de las relaciones de las otras razas, del mismo modo que Lilith.

Pero para entender mejor cómo desestabilizan el sistema, y también acercarlos al relato- imagen de la creación de los humanos en el *Génesis* y en la obra de Milton, se necesita hacer un análisis detallado de cada uno de los seres lilithianos (híbridos), especialmente de los que conforman la Triada (Jack, Victoria y Christian).

5.1. Jack, un Adán con fuego de dragón

Jack, el híbrido entre humano y dragón, es el primer personaje en aparecer y uno de los dos protagonistas de la serie, junto con Victoria. A lo largo de la historia, el lector lo sigue y va viendo cómo evoluciona y madura. En efecto, Jack está siguiendo el camino del héroe propuesto por Joseph Campbell, pasando por las distintas pruebas, e incluso teniendo una muerte simbólica, cuando cae en Umadhun. De hecho, Jack, en su condición de dragón, es visto por los demás personajes como el arquetipo del héroe. Sin embargo, como argumento posteriormente este es otro de los elementos que la autora cuestiona a lo largo de la trilogía.

En lo que se refiere a la muerte de Jack, me gustaría destacar que, en ese momento, el

fuego de su espada, Domivat, se apaga. La leyenda dice que el arma fue forjada por Ydeon, utilizando fuego de dragones, y por eso nadie la puede tocar sin quemarse. Sin embargo, en *Panteón* descubrimos que fue forjada con fuego normal, pero después Domivat, un dragón, le dio parte de su poder y por eso solo Jack puede empuñarla, ya que los demás morirían abrazados por el calor. Sin embargo, cuando Jack cae en Umadhun y todos piensan que murió, su espada se queda en Idhún y Victoria la puede empuñar sin problemas, ya que el fuego del interior del arma parece haberse apagado: “la espada se había apagado, estaba muerta, igual que su propietario” (*Triada* 348). En ese sentido se puede decir que el arma del híbrido está reflejando, hasta cierto punto, lo que le pasa al personaje. Se vuelve un símbolo de lo que le sucede a su dueño, un doble de él. Este aspecto simbólico del doble también se puede ver en el personaje de Christian con su espada Haiass.

Otra manifestación que se encuentra de este reflejo del arma y Jack es en la batalla del castillo de Alemania, donde blande la espada por primera vez para luchar contra Kirtash. En ese momento, el dragón no logra controlar bien sus emociones y por eso algunas de sus estocadas se vuelven mucho más peligrosas y potentes de lo que es recomendado, el fuego responde a sus sentimientos: “El último golpe lo lanzó un poco a la desesperada, y sucedió lo que había temido desde el principio: perdió la concentración y Domivat desató parte de su poder” (*Resistencia*, 202). Ahí se nota cómo la espada en realidad representa los sentimientos y pensamientos del joven.

Si bien, hay indicios desde el principio de que Jack es el dragón de la profecía (como el hecho de que algunas veces haya lanzado fuego cuando estaba asustado, y que sea el único capaz de blandir a Domivat) es el que tiene más problemas con aceptar su parte lilithiana. De los cuatro híbridos es el último en transformarse. En efecto, al inicio el personaje se niega a aceptar su dualidad, aunque termina por asumirla. Esta negación provoca que no pueda transformarse, hasta

bastante tiempo después. Incluso, cuando ya aprendió a cambiar de cuerpo, no llega a entender lo que realmente implica ser un dragón hasta su viaje a Umadhun. Es en ese momento que, por fin, comprende todo lo que su esencia de dragón representa.

Sin embargo, Jack no está dispuesto a seguir con lo que se espera de él como dragón. En efecto, a través de su parte humana puede repensar algunas de las tradiciones y de las ideas acerca de lo que representan estas criaturas. Por ejemplo, uno de los elementos que más regresa es la relación con el instinto, al igual que en el caso de Christian. De hecho, la relación entre los dos jóvenes, a partir del final de *La resistencia*, es un cuestionamiento sobre las ideas de sus pueblos y de sus dioses, a través de una batalla contra el instinto y la aceptación del otro: “Jack tenía que reprimir constantemente el impulso de desenvainar a Domivat y lanzarse contra él, o de transformarse en dragón y destrozarlo con sus garras” (*Triada* 310). El instinto siempre está presente en la construcción de Jack y hace referencia a su lado más salvaje. En ese sentido, Victoria juega un rol importante, al unirlos.

Ahora bien, retomando el relato-imagen de Milton de la creación del mundo, se pueden notar ciertos elementos comunes entre Adán y Jack. Adán es descrito como un ser único en el mundo, que se encuentra por encima de las demás criaturas. El autor incluso lo llama la criatura favorita de Dios, por lo que tiene un rol central entre los elementos creados por el Hijo de Dios. Adán, en el prototexto corresponde a la imagen del líder de las demás criaturas, ya que es el más poderoso:

Let us make now Man in our image, Man

In our similitude, and let them rule

Over the Fish and Fowle of Sea and Air,

Beast of the Field, and over all the Earth (Milton Book VII)⁸⁰

En lo que se refiere el relato del exilio del paraíso me gustaría destacar un mitema, que me parece bastante relevante para este estudio, Adán en ningún momento es tentado por la serpiente, sino que él come del fruto y desafía la voluntad divina guiado por Eva. Ella es un intermediario. De hecho, Milton dice que el primer hombre sabía que ella ya había caído, pero aun así decide comer para quedarse con ella.

Ahora volvamos al personaje de Jack para ver cómo se desmitologizó a Adán y se remitificó en el relato de Laura Gallego. El rol de este personaje en la jerarquía de las razas idhunitas, si bien es complicado por su aspecto lilithiano, es un hecho que lo sitúa por encima de las demás criaturas. Al ser un dragón, como se explicó anteriormente en este mismo capítulo, es parte de una raza semidivina, lo que implica que es mucho más poderoso y pertenece a una de las dos especies favoritas de los Seis dioses creadores y se le coloca en una posición de poder.

Jack está retomando los aspectos guerreros y fieros de los dragones. Si bien, el no corresponde al enemigo del héroe, como eran representados antiguamente, está mostrando que es una criatura muy poderosa y que poca gente puede vencer. Gallego rompe con la idea de que los dragones y las serpientes vienen de del mismo lugar, y las pone como enemigos. Los dragones siguen correspondiendo a la representación gráfica del ser con alas y cuatro patas, que Kircher mostraba que eran una de las variantes de estos seres.

Los dragones, aunque son una de las últimas especies en aparecer en el mundo, se vuelven los señores de Idhún, que dirigen a las demás especies. Sin embargo, esta raza, aunque domina a las demás, muchas veces deja que hagan lo que quieran y únicamente intervienen en lo que les

⁸⁰ [Hagamos ahora al hombre a nuestra imagen,/ Semejanza nuestra, y que impere/ Sobre el pez y el ave de los mares y los aires/ Y las bestias en los campos, y la tierra toda (Milton, *Paraíso* 338)]

concierno. Lo que nos regresa a la imagen del líder que tenía Adán. Esta supremacía se parece un poco a la que encontramos en *El paraíso perdido*, en donde el ser humano domina a las demás criaturas:

*Be fruitful, multiplie, and fill the Earth,
Subdue it, and through Dominio hold
Over Fish of the Sea, and Fowle of the Air,
And every living thing that moves on the Earth.* (Milton, Book VII)⁸¹

En ambos relatos eso se debe a que la divinidad (o las divinidades en el caso idhunita) pusieron a esa especie por encima de las demás, lo que se logra al regresar a la imagen del líder, que es mucho más poderoso que las demás criaturas a su alrededor. Son sus criaturas favoritas, que tiene una gran responsabilidad ante el mundo y que pueden dirigir los demás elementos de la creación. Además, en ambos casos podemos percatarnos de que la especie dominante y predilecta es una de las últimas en aparecer en el mundo. De ese modo se crea otro parentesco, en la construcción de ambos personajes.

En lo que se refiere a Jack y Adán como individuos, podemos darnos cuenta de que ambos son seres únicos e incluso se distinguen de los demás miembros de su raza. Adán es el único hombre que estuvo en el Paraíso, y por lo mismo, sufrió una transformación cuando se convirtió en mortal, ya que antes no podía morir. Milton, incluso, personifica a la Muerte como hija de Satanás. Yandrak por su parte nació igual a las demás criaturas de su especie, pero se diferencia de los demás al volverse un híbrido para poder sobrevivir. De esa forma, los dos son

⁸¹ [“Creced, multiplicaos y colmad la Tierra –dijo–/ sometedla, e imperad por todas partes,/ Sobre el pez del mar y el ave de los aires/ Y cada cosa viva que camina por la tierra” (Milton, *Paraíso* 338)]

distintos en relación con los demás miembros de su especie, pero también hay un paralelismo en que uno sea el primero y el otro el último miembro de la especie. Jack parece ser la contraparte de Adán, que se da cuando el mundo en que viven pasa por una gran transformación. Uno es la imagen del principio de una raza, mientras que el otro es la imagen del final.

En lo que se refiere al mitema de la expulsión del Paraíso, ambos personajes se caracterizan por tener que dejar su hogar, en el que viven con su familia tranquilamente, donde cuidan de un jardín. En el último capítulo de *Panteón* se muestra esta vida tranquila, que los protagonistas consiguen, después de la visita de los dioses, y el exilio de las serpientes:

Durante los meses siguientes, vivieron apaciblemente en la casa de Kelesban, que pronto se convirtió en su hogar. Jack había sido un joven inquieto, viajero, acostumbrado a ir de un sitio a otro, pero, después de todo lo que había pasado, acogió su nueva vida familiar como una bendición. Junto a la casa había un huerto, que ambos cuidaban con esmero. (*Panteón* 924)

En ese sentido se ve una inversión entre los dos personajes, Adán llega a un mundo tranquilo y después de la caída empieza a trabajar, mientras que Jack debe luchar primero para poder vivir en paz. Sin embargo, él también tiene que pasar por un exilio final, que va a ser provocado por amor y que posiblemente lo va a obligar a trabajar, aunque esto no se ve en la obra.

Jack, al ser un dragón, tiene un fuerte instinto que lo lleva a enfrentarse a las serpientes (como Adán, a quien Dios profetizó que después de la pérdida del Paraíso se enfrentaría a las serpientes)⁸² y por eso tiene una relación complicada con Christian: “No odio a Christian –

⁸² “Enemistad pondré entre ti y la mujer, [–le dice Dios a la serpiente, cuando la castiga–]/ entre tu linaje y su linaje:/ él te pisará la cabeza/ mientras acechas tú su calcañar” (*Génesis* 3:14)

comprendió [Jack] de pronto –. No más de lo que lo odio por ser un shek. Es decir, en el fondo no encuentro motivos para odiarle” (*Triada* 403). En ese momento, el dragón se da cuenta de que su odio a las serpientes se debe a una cuestión divina, al igual que en el caso de Adán. La divinidad hace que su criatura favorita tenga un enemigo específico: la serpiente. Gallego está retomando la imagen de la batalla entre el humano y la serpiente, para darle una nueva dimensión, y mostrar que se debe, en realidad, a una cuestión de instinto que escapa a su control, ya que así lo quisieron los dioses. Ambos se vuelven el símbolo de un paladín divino, que se concretiza en la imagen de lucha contra la serpiente. Sin embargo, debido a la intervención de Victoria, que ama a los dos y no está dispuesta a elegir, Jack acaba aceptando a su enemigo y rival como algo parecido a un amigo. De esa forma Victoria se vuelve un intermediario entre los dos jóvenes. Mientras que Adán nunca llega a aceptar a la serpiente.

Aunque este acercamiento de los dos muchachos para Victoria es algo bueno, ya que implica que los dos chicos que le gustan no se peleen constantemente, para los demás personajes es algo parecido a la degradación del dragón. Nadie parece estar dispuesto a aceptar la alianza de los dos muchachos, sino que siguen viendo a la serpiente como el enemigo, y quieren convencer al joven dragón de que luche contra Christian. De esa forma, los demás ven la alianza con la serpiente como una muestra de la caída de Jack, que está aceptando al enemigo y por eso dudan de su juicio.

Por otro lado, es el shek y su hija lo que va a provocar la pérdida del pequeño Paraíso, en el que Jack y Victoria viven y deben partir al exilio. Un exilio, que, si bien no conocemos, probablemente haga que el joven tenga que trabajar para mantener a su familia. Sin embargo, esto no se puede saber, ya que la obra termina con la partida de los protagonistas, que regresan a la Tierra, después de abandonar Idhún. El relato-imagen de la expulsión se analiza en la última parte de este capítulo, en donde se estudia su relación con el relato bíblico.

5.2. Victoria, una mágica Eva

Victoria (también llamada Lunnaris) es la coprotagonista de la trilogía junto con Jack. Ella, al igual que el dragón, primero fue una cría de unicornio, hasta que viajó a la Tierra donde su espíritu se combinó con el de una bebé que no había nacido y, por ello, la segunda vez que nació ya era un híbrido lilithiano.

Al ser un unicornio, se contrapone con los demás seres lilithianos de la trilogía. En efecto, ella no es una guerrera como normalmente se entiende este término. A diferencia de Jack y Christian, su lado idhunita no corresponde a una de las dos grandes razas guerreras de Idhún. Por otra parte, contrasta con Alexander, ya que él es un caballero humano, pero también su segundo espíritu es el de un depredador, que siempre está luchando. Sin embargo, Victoria no posee esas características. Si bien lucha en la guerra contra Ashran, destaca porque no tiene opción, debido a la profecía, y por su deseo de proteger a sus seres queridos. Él único momento en el que realmente desea combatir es cuando cree que Jack murió y quiere matar a Christian. De esta manera, Gallego retoma la imagen de la Marmita de los cuentos, al regresar a la imagen del unicornio como ser puro, pero también mostrando que puede tener un lado más peligroso.

En ese sentido se la puede analizar desde la propuesta de Áurea Xaydé Esquivel. Esquivel se preguntaba acerca de si las heroínas deben configurarse únicamente como guerreras, o pueden mostrar su heroicidad desde otros elementos. En el caso de Victoria, vemos que ella no necesita luchar como los demás para ser una heroína de la historia idhunita. Esto se destaca mucho en *Panteón*, cuando ella ayuda a sus compañeros en varias ocasiones y logra resolver algunos problemas sin tener que recurrir a la violencia. En ese sentido se contrapone con los demás híbridos.

En su caso se nota de manera mucho más palpable la complementariedad de los dos

espíritus, ya que hay momentos en que se muestra de forma clara en dónde termina el unicornio, y dónde empieza lo humano. Pero estas dos partes se ayudan mutuamente. Por ejemplo, el cuerpo humano permite que la joven viva rodeada de gente, sin que cualquier persona se vuelva un mago. Por otro lado, también es gracias a la fusión que sobrevive, cuando Ashran le quita el cuerno al unicornio. Ahí se nota una unión de su naturaleza lilithiana mucho más marcada que con los demás, donde parece más un cambio de cuerpo: “Qaydar había dicho tiempo atrás que cualquier unicornio habría muerto inmediatamente tras la extirpación de su cuerno; pero el alma humana de Victoria se aferraba a la vida con desesperación, y sostenía a duras penas ambas escencias” (*Panteón* 38). Es gracias a la dualidad lilithiana, que el personaje sigue vivo y puede ir más allá.

A lo largo de la trama, ella cuestiona muchos elementos que los demás personajes no parecen notar. Su presencia permite preguntarse acerca de la forma en que se eligen los bandos en un conflicto armado. Victoria es un personaje con una mentalidad más neutral, siente cierto afecto por guerreros de ambos lados y favorece eso sobre lo demás. De hecho, en *Panteón* se muestra que ella está dispuesta a pedir ayuda a las serpientes y al Séptimo dios, ya que no considera que sean realmente malos, sino que estaban luchando por lo que creen correcto.

Victoria también cuestiona la forma en que usualmente se toman las decisiones. Al inicio de *La resistencia*, Shail comenta que se han hecho muchos estudios para tratar de descubrir un patrón entre las personas que obtienen la magia de los unicornios. Sin embargo, nadie ha descubierto cuál es el elemento en común. En *Triada* se descubre cuál es la razón, los unicornios solo necesitan un criterio: el cariño que sienten por la otra criatura: “Pero, por muy intensamente que lo deseara, era necesario que le arrebataran la magia por la fuerza si no sentía aquella llamada, aquella extraña empatía que había sentido hacia Kimara y que la había llevado a entregarle su don” (*Triada* 271). Esta decisión es cuestionada por Jack, que no está

completamente seguro de que sea una buena solución. Sin embargo, luego se ve que muchos otros personajes toman decisiones por cuestiones afectivas, pero ninguno lo presenta de forma tan clara como Victoria. Ella suele priorizar sus sentimientos sobre cualquier otra razón.

Por otro lado, es importante destacar el cambio en las decisiones del personaje. Al inicio aparece como una niña dócil, dispuesta a seguir lo que los demás planearon: “incluso estaba furioso con Victoria [piensa Jack], por aceptar aquel papel pasivo con tanta facilidad” (*Resistencia* 89). La joven, en un principio, actúa como una niña pequeña que deja que los demás resuelvan los problemas. Sin embargo, desde el momento en que obtiene el Báculo de Ayshel, empieza a mostrar más iniciativa. Conforme avanza la narración, ella se vuelve una mujer que no permite que otros elijan su destino. De hecho, Jack y Christian, en varias ocasiones, tratan de limitarla, pero ella no lo permite y toma las decisiones, incluso salvando a sus compañeros. Esto nos muestra que es un personaje complejo que va evolucionando.

La forma en que ella toma sus decisiones permite cuestionar ciertos elementos, lo que permite entablar cierto parecido con Eva. Ella, al cuestionar los elementos se encuentra en medio de ambos bandos y sobre todo entre Jack y Christian, es decir la criatura favorita de los dioses y la serpiente. Victoria es una intermediaria que va a permitir que los dos jóvenes se conozcan mejor y descubran el punto de vista del otro. Ahora bien, el punto de contacto de ella con Eva es que el personaje bíblico también permite tender un puente entre la serpiente y Adán, al ser la intermediaria entre las ideas de la serpiente y su esposo. Sin embargo, gracias a la desmitologización y remitificación, Gallego hace que su personaje sea mucho más complejo y presente otros matices que le van a dar más cuerpo a Victoria, además de permitir que los otros dos realmente convivan.

La relación de Eva y la serpiente es lo que provoca que los personajes bíblicos tengan que abandonar su mundo para marcharse a otro lugar, en el que no saben qué van a encontrar. Esto

también se puede ver en el personaje de Victoria, que debe abandonar Idhún, para regresar a la Tierra, en donde no sabe qué le depara el futuro, y eso se debe a su relación con Christian, ahí aparece la imagen de la partida, que ambas comparten.

Sin embargo, ahí hay una oposición entre las dos mujeres. En la versión de Milton, Eva se considera culpable por lo que sucedió y trata de decir que en realidad fue la serpiente la que provocó la caída, tratando de mostrar su inocencia. Victoria no está dispuesta a aceptar que lo sucedido con Christian fue un error. De hecho, ella lo va a defender y va a estar orgullosa de su amor, sin concederle importancia a la forma en que los demás lo vean. Ahí la imagen está siendo concretizada a través de elementos diferentes, pero siguen mostrando la partida relacionada con la serpiente.

Por otro lado, otro punto en común es que ambas corresponden a una de las razas preferidas de las divinidades. Eva, al ser la humana, se encuentra por encima de las demás criaturas del Paraíso, y se supone que tiene cierta autoridad, aunque esta se ve opacada por Adán. Los unicornios en Idhún también son vistos como una de las razas favoritas de los dioses, que tienen mucho más poder que las demás criaturas. Sin embargo, ellos no son vistos como los señores de Idhún, como los dragones, ya que es difícil encontrarlos y su función es consagrar a los futuros magos, mientras que renuevan la magia del mundo. De esa forma son seres que en poder se pueden igualar a los dragones, pero que suelen actuar de forma discreta. Así, Victoria y Eva, aunque están al nivel de los dragones y Adán, suelen ser vistas como en un segundo plano, aunque tienen una función crucial para el mundo.

A través de Victoria, Gallego cuestiona la capacidad de actuar desde las sombras, ya que muchas veces no se ven, pero que son necesarias para que el mundo funcione. Está proponiendo una nueva forma de ver lo que se esconde, y mostrando que no por ello tienen menos impacto en lo que sucede. Lo que le permite mostrar otro tipo de heroína.

Otro paralelismo que se puede destacar entre estas dos mujeres es que son únicas en el resto de la creación, imagen que comparten con Jack y Adán. Victoria desde su carácter lilithiano, que la vuelve el único híbrido entre humano y unicornio, también es el único personaje femenino en pertenecer a este grupo. Además, es el último unicornio que queda en el mundo, elemento que se destaca, ya que es la única que puede consagrar a más magos, y por eso la Orden mágica trata de controlarla. De hecho, se suele hacer énfasis en el rol que se espera que desempeñe en Idhún, incluso más que en el caso de Jack, ya que puede haber más guerreros, pero nadie más puede entregar la magia.

Al igual que Eva en el relato-imagen del *Génesis*, ella no se puede comparar con ningún otro ser de la creación:

El hombre puso nombres a todos los ganados, a las aves del cielo y a todos los animales del campo, mas para el hombre no encontró una ayuda adecuada.

Entonces Yahvé Dios hizo caer un profundo sueño sobre el hombre, que se durmió. Le quitó una de las costillas y relleno el vacío con carne. De la costilla que Yahvé Dios había tomado del hombre formó una mujer y la llevó ante el hombre.

(*Génesis* 2:20- 2:23)

En el Génesis, a través de la creación de Eva, vemos que no hay otra criatura como ella y por eso Dios la modela de esa forma, para que esté con Adán. Eva se vuelve una criatura única, que fue pensada para ser la compañera del hombre y que destaca por este aspecto.

En efecto, el personaje bíblico también es único, incluso si se toma en consideración el mito de Lilith, ya que ambas fueron creadas con elementos distintos, justamente para que Eva no fuera como la primera esposa de Adán. Además, en el momento de la creación de Eva, el mito considera que Lilith ya es más cercana a los demonios, que a los humanos. De esa forma ambas (Eva y Victoria) destacan por su individualismo, que se puede pensar que ambas fueron las

primeras en presentar: Victoria como ser lilithiano, y Eva como la primera mujer salida de la costilla de Adán.

Por otra parte, Victoria y Eva, también se pueden relacionar por la cuestión de la tentación. Eva es tentada por la serpiente y cae, lo que la lleva a probar el fruto prohibido. Por su parte, Victoria también es tentada por su amor a Christian. En la trilogía de Gallego, se puede notar que Kirtash tienta a Victoria a lo largo de toda la saga, pero sobre todo en *La resistencia*. Por ejemplo, cuando están en el castillo de Alemania, él le tiende la mano a ella, ofreciendo llevarla a Idhún, a lo que ella duda, pero al final acepta:

Pero su mirada seguía siendo igual de intensa y sugestiva, y Victoria supo, en ese mismo momento, que no podría resistirse a ella.

«Ven conmigo», había dicho él.

Victoria alzó una mano, vacilante.

Sus dedos rozaron los de él. Sintió de pronto algo parecido a una descarga eléctrica, algo que sacudió su interior por completo... (*Resistencia* 222- 223)

En este momento es cuando ella sucumbe a la tentación que él ejerce sobre ella. También corresponde a su primera verdadera interacción. Esto permite mostrar cómo ella también cae ante la tentación, al igual que Eva. Ambas aceptan inicialmente la oferta de la serpiente. Aunque Victoria no llega a marcharse con Kirtash, ya que son interrumpidos, es a partir de ese momento que va a empezar a sentir algo por él y que van a crear una relación. Este primer intento de tentación corresponde a una imagen que también está en Milton, cuando Satanás le habla a Eva en sueños para que coma del fruto prohibido, pero es interrumpido por un enviado de Dios. En ambos relatos encontramos la imagen del enemigo tratando de tentar a la serpiente, y siendo interrumpido por alguien más.

Los demás habitantes de Idhún, también refuerzan la idea de que la relación de los dos

jóvenes se debe a que Christian está tentando a Victoria. De hecho, en muchos momentos, dicen que él la está manipulando y usando. Para ellos la relación implica la caída de ella y tienen miedo de que, por ello, Victoria se vaya a aliar con las serpientes.

Otro paralelo entre estas dos mujeres es la imagen de la maternidad, Eva tiene dos hijos: Abel y Caín, que representan al bien y el mal, respectivamente, y se matan entre ellos. Victoria también tiene dos bebés, al final de *Panteón*, Erick (hijo de Jack) y Eva (hija de Kirtash). Estos dos niños, también muestran lados opuestos y que deberían enfrentarse, debido a su ascendencia, aunque no sabemos cómo es la relación entre ellos. Sin embargo, frente a los idhunitas, Erick es el hijo del héroe, mientras que Eva es la descendiente del enemigo.

También hay que resaltar la cuestión de la desnudez, como un elemento de encuentro entre estos dos personajes. En el caso de Eva, ella se da cuenta de que está desnuda, después de probar del fruto prohibido: “Entonces se les abrieron a ambos los ojos y se dieron cuenta de que estaban desnudos; y, cosiendo hojas de higuera, se hicieron unos ceñidores” (*Génesis 3:7*). A diferencia de ella, Victoria tiene un carácter erótico que va desarrollando a lo largo de la trilogía, a través de su relación con los dos muchachos, y que se ve mucho más claro en *Panteón*.

Victoria por su parte no parece corresponder a ninguno de los arquetipos presentados por Jung. Ella se encuentra en varias categorías, ya que rompe con la idea del héroe tradicional, al no querer luchar y buscar otras formas de terminar con los conflictos. Pero tampoco corresponde al arquetipo de la mujer que hay que salvar (que también se puede relacionar con el rol actancial de la princesa de Gemma Lluch), debido a que ella tiene la capacidad de enfrentarse a sus enemigos y salvar a los dos muchachos. Ella corresponde al modelo lilithiano.

5.3. Christian, una serpiente con alas

Christian (o Kirtash) es el primer personaje en aceptar su parte lilithiana, de hecho, él lo hace

desde antes de que inicie la trama de la trilogía, ya que él siempre supo sobre su doble naturaleza. Por ello, en su caso, la hibridez no representa un problema. En cambio, es quién ayuda a Victoria a poder aceptar con mayor facilidad esa parte de sí misma. De esta forma, él corresponde con algunos aspectos al arquetipo del sabio o guía que va a permitir que los demás híbridos, especialmente el unicornio, puedan comprender y enfrentarse a su destino.

Como se comentó anteriormente, Kirtash es un híbrido entre serpiente alada y humano⁸³; además de que fue creado especialmente por Ashran, el Nigromante, para que sea un asesino a su servicio. Sin embargo, el personaje va a demostrar en varias ocasiones que su lealtad no está con su especie o con su Dios, sino que él lucha por Victoria y por sus intereses propios: “Estoy con ella –respondió el joven, señalando a Victoria con un gesto–. Si eso implica estar con vosotros, entonces, sí, lo estoy” (*Triada* 43). Es por ello que cambia de bando en varias ocasiones a lo largo de las distintas batallas.

En su caso, la naturaleza lilithiana es una forma de desafiar a la autoridad y, especialmente, a los dioses. En *Panteón* se deja claro que ninguna criatura puede desobedecer a la deidad que los creó, aunque no esté de acuerdo con lo que le piden que hagan. Sin embargo, en el caso de Christian se rompe esta relación, ya que como humano puede desafiar al Séptimo, mientras que como shek puede desafiar a los otros seis dioses. Sin embargo, los demás híbridos no poseen esta capacidad, ya que sus dos espíritus obedecen a las mismas divinidades. Al tener

⁸³ En la novela *Las hijas de Tara* (2002), Laura Gallego ya había presentado la idea de la serpiente alada, aunque no la llamó shek. En esa novela, el personaje de Cris es un hacker cibernético, cuya representación en la red es una serpiente alada. De esta forma se puede pensar que es un antecedente de Kirtash, especialmente porque hay muchos parecidos en la personalidad de los dos y porque tienen prácticamente el mismo nombre.

una cierta capacidad de elección, que las demás criaturas no poseen, es capaz de hacer cosas como matar a la encarnación del Séptimo, acción que realiza al final de *Triada* cuando le clava una espada a Ashran, el Nigromante.

Kirtash, de esa manera, desestabiliza el sistema y las jerarquías idhunitas de distintas formas. En un primer momento, al romper con la jerarquía de razas, pero también al poseer un espíritu que corresponde a cada uno de los bandos que se enfrentan. Él se encuentra en una posición un poco externa frente a ambos grupos y de esa forma puede ayudarlos u oponerse a ellos.

Sin embargo, él debe tener cuidado en mantener el equilibrio del híbrido, que le da esa libertad. En efecto, en la primera mitad de *Triada* vemos que cuando favorece uno de sus espíritus, el otro se enferma y empieza a perder poder, hasta que se vuelve a restablecer el equilibrio, lo que demuestra una de sus limitaciones:

–El shek que hay en mí está muriendo –explicó–. Repudiado por los de su especie, rodeado de personas, reprimiendo su instinto una y otra vez, superado por las emociones humanas que hay dentro de mí... agoniza cada vez más deprisa. Esto no es más que un aviso de lo que me va a suceder –añadió, señalando a Haiass.
(*Triada* 84)

Conforme el lector ve cómo su aspecto bestial va muriendo, hay un reflejo de la parte shek del personaje en su espada, Haiass, que tampoco tiene vida o poder. Al igual que en el caso de Jack y Domivat, la espada de Christian también es una representación simbólica del espíritu lilithiano del personaje; ya que tienen el poder del shek o del dragón, pero están pensadas para ser usadas únicamente por humanos. Por eso, en *Triada*, conforme él va recuperando su poder, el arma también se va fortaleciendo:

Christian aterrizó, todavía aturdido, y se metamorfoseó de nuevo en humano.

Haiass había caído al suelo, cerca de él. La recogió. Su filo había recuperado aquel suave resplandor blanco-azulado, que ahora no vacilaba, sino que se había vuelto más firme y seguro que nunca. Cerró los ojos. A pesar de estar herido de gravedad, se sentía poderoso, muy poderoso. Jamás se había sentido así, y disfrutó de su triunfo. (*Triada* 346)

Al final del proceso de recuperación de Haiass, cuando Christian cree que mató a Jack, se describe cómo su espada recuperó su poder y él siente esa misma energía en su interior. La espada es un símbolo del poder de la serpiente, pero sobre todo un reflejo de la forma en que se combina el híbrido, ya que tiene el poder de la serpiente, pero solo puede ser empuñada por un humano.

En ese sentido, el anillo Shiskatchegg (o el Ojo de la Serpiente) también se vuelve un símbolo del aspecto lilitiano del personaje, ya que es un objeto con ciertos poderes shek, pero que solo puede ser utilizado por un humano: “Digamos que recoge parte de mi percepción shek. Es como una extensión de mí mismo. También es uno de los emblemas de mi pueblo. Mi misión era vital para nosotros, y por eso me entregaron a mí el anillo” (*Resistencia* 421). Este también es un reflejo de Kirtash, pero también de Victoria. A través del anillo ambos pueden saber qué sucede con el otro, lo que les da una conexión especial, pero también refleja lo que sienten.

De acuerdo con las leyendas idhunitas, Shiskatchegg anteriormente había sido empleado por el Emperador Talmannon, quien lo utilizaba para controlar a todos los magos, durante su imperio. Sin embargo, el artefacto perdió su poder hipnótico antes de llegar a manos de Christian. De esta forma, también presenta un aspecto dual en la forma en que ha sido empleado por sus distintos portadores.

El nombre idhunita del personaje también hace referencia a su lado shek. En efecto, Kirtash significa serpiente en idhunaico arcano, como explica en *La resistencia*. Si bien es un

hecho que Yandrak y Lunnaris también hacen referencia al segundo espíritu que se encuentra en los personajes, esas denominaciones casi no son utilizadas por ellos, que prefieren sus nombres terrestres. En cambio, en el caso de Kirtash, la voz narrativa cambia la forma de dirigirse a él de acuerdo con los sentimientos de Victoria: “Te llamo Kirtash cuando te odio. Te llamo Christian cuando te quiero” (*Resistencia* 416). En el caso de Christian, el cambio de nombre parece mucho más significativo que en el caso de Jack y Victoria.

Ahora bien, tanto la segunda naturaleza del personaje, como su nombre idhunita, muestran un cierto paralelismo con el relato-imagen bíblico y de Milton. De esa forma Kirtash puede ser comparado con la serpiente que provoca la caída de Adán y Eva, tanto en la versión del *Génesis*, como en *El paraíso perdido*. Cuando Dios le pregunta a Eva, por qué comió del fruto ella dice que fue culpa de la serpiente que la engañó y la tentó para comer de él. El animal de ese modo se vuelve la imagen del enemigo de los humanos y un símbolo de la tentación.

En la trilogía Christian es visto como un ser que tienta a Victoria, a través del amor, y hay varios personajes que llegan a dudar de ella por su relación con el shek. Los dos jóvenes se enamoran y empiezan a salir, al inicio a escondidas, pero luego la gente se entera; los primeros son Allegra D’Ascoli y Jack. La relación de Christian y Victoria es vista con malos ojos por los habitantes de Idhún, son pocos los que llegan a aceptarla. Un momento muy claro, es cuando Alsan se está preparando para su coronación en Vanissar, en ese momento empieza a ignorar a Victoria y a desconfiar de ella, ya que piensa que la joven fue influenciada por el shek: “¡... Su relación con Kirtash es en sí misma una traición! –gritó Alsan” (*Panteón* 571). Anteriormente, el futuro rey de Vanissar había sido muy cercano a la joven y era uno de sus mentores, pero en ese momento el cariño que había entre los dos ya no importa. Christian influenció a la joven, a los ojos de los habitantes de Idhún y por eso ya no se puede confiar en ella. Especialmente, porque se sabe que ella espera un hijo, pero se desconoce la identidad del padre.

A Jack, al igual que a Adán, la influencia de la serpiente llega a través de Victoria y lo lleva a traicionar las órdenes divinas. Él como dragón es el enemigo de los sheks, es decir, de Christian, con quien siente que debe luchar todo el tiempo. Sin embargo, Jack decide contenerlo y aceptar a Christian, porque sabe lo mucho que la serpiente significa para Victoria. De ese modo, los demás personajes llegan a la conclusión de que él fue influenciado por el mal representado por Kirtash y mediado por la joven.

Otra de las acepciones tradicionales de la serpiente es su relación con la astucia. La cual se ve claramente reflejada en Christian, que parece siempre saberlo todo. Esto es visto como algo negativo en *La resistencia*, ya que sus contrincantes sienten que no pueden vencerlo debido a su inteligencia y astucia. Pero, luego, eso le permite corresponder con el arquetipo del sabio o guía, que va a ayudar a Jack y Victoria a aceptar su parte idhunita y algunos elementos acerca del ser lilitiano. Pero también muestra este aspecto con Shizuko cuando la guía para que acepte que es una shek atrapada en un cuerpo humano.

Pero es especialmente al final de *Panteón* que se logra apreciar gran parte de la astucia del joven, ya que es él quien idea el plan del exilio shek a un nuevo mundo. Solamente él se da cuenta de la forma en que han ido evolucionando los dioses y lo que eso implica para el Séptimo. Gracias a ello es que las serpientes se pueden marchar a otro mundo, en el que no deben preocuparse por su supervivencia. Además, es él quien mueve todos los hilos en Idhún para que sea posible, incluso ideando con Gerde un plan para distraer a los dioses.

Uno de sus mayores parecidos con el relato-imagen de Milton es su partida de Idhún. Al final de *Panteón* se muestra que los Nuevos dragones, utilizando la Roca Maldita encontraron la forma de contrarrestar al shek, y esa es una de las razones por las cuales él se marcha:

Eran las garras del dragón. Estaban fabricadas con material de la Roca Maldita.

Christian no temía al combate, pero no estaba dispuesto a volver a pasar por eso

otra vez. Había dado media vuelta y había salido huyendo. (*Panteón* 933)

Al igual que los demonios de *El paraíso perdido*, su partida es bastante conflictiva y se hace dejando claro que nunca va a poder volver, y es rechazado por los demás habitantes del mundo, corresponde a la imagen del ser desterrado de su mundo, por las demás criaturas que ahí habitan. Además de que su exilio es anterior a la de Jack y Victoria (Adán y Eva). De esa forma los tres híbridos que conforman la triada corresponden a los tres personajes básicos del relato- imagen de Adán y Eva, pero agregando el elemento lilithiano, que les da una nueva dimensión y que permite que combinen dos naturalezas.

Ahora bien, un *leitmotiv* de la caracterización de este personaje son los ojos⁸⁴. Desde su primera aparición en *La resistencia* se destaca este aspecto de su físico:

Sus ojos azules [de Christian] se clavaron en él [Jack], inquisitivos.

[...]

Reprimió un estremecimiento y lo miró a los ojos.

Y de pronto sintió algo extraño, una sacudida, como si algo se hubiese introducido en su interior y estuviese explorando sus más secretos pensamientos y sus más íntimos sentimientos.

Y otra cosa.

Frío.

⁸⁴ De hecho, los ojos y la mirada están muy presentes a lo largo de la trilogía y es un *leitmotiv* que regresa con muchos de los personajes, especialmente los híbridos. Sin embargo, en el caso de Christian esto es aún más notorio, ya que puede usar parte de sus poderes de shek a través de la mirada. De hecho, con los cuatro personajes lilithianos vemos que la mirada transmite la presencia de su segunda naturaleza.

Jack se quedó paralizado, hechizado por la mirada del joven de negro.

«Te estaba buscando», se oyó una voz en su mente.

Y, en aquel instante, Jack supo, de alguna manera, que iba a morir. (*Resistencia* 15)

Desde la introducción de Christian en la trama, los ojos aparecen como un elemento poderoso, que hechiza a Jack para que no pueda apartar la mirada, lo que permite explorar su mente y comunicarse telepáticamente, pero también que va a matarlo. En efecto, la mirada del shek posee muchos poderes, los cuales serán explorados a lo largo de la narración y que son explicados en cierta medida al inicio de *Triada*, cuando Christian les cuenta a sus compañeros cómo luchar contra las serpientes aladas.

Estos poderes visuales son comunes a todos los sheks, y, de hecho, vemos a varios de ellos emplearlos. Pero es, sobre todo, en el caso de Kirtash que se hacen muy evidentes. Además, en su caso, esta mirada permite ver su segunda naturaleza y emplear algunos de sus poderes sin tener que transformarse, por lo que se suele enfatizar este aspecto.

Los poderes del shek, y sobre todo la capacidad de matar con la mirada, recuerdan a los basiliscos. Estas serpientes, que fueron descritas anteriormente, se caracterizaban por matar con la mirada, un punto que se retoma en la obra de Gallego, a través de los sheks, y sobre todo de Christian. De esa forma, el *leitmotiv* está conectando *Memorias de Idhún* con la Marmita de los cuentos.

5.4. Alsan, un ser lilithiano sin control

El último híbrido de la serie es Alsan (o Alexander), el cual posee características muy distintas a los demás, y es el único que no tiene un equivalente en el mito bíblico aquí analizado. Él combina los espíritus de dos especies, que ya han sido mezclados en la historia de la literatura: el humano

y el lobo⁸⁵. De esa forma se pueden encontrar muchas similitudes entre el personaje de Gallego y los hombres-lobo. Sin embargo, la autora española al retomar a esta criatura de la Marmita de los cuentos le da una nueva dimensión, al desmitologizarla.

En un primer momento, el lector se puede percatar que la voz narrativa y los personajes, casi no hacen referencia a este híbrido con el término “hombre-lobo”. Esto se debe en gran medida a que suelen tratar de separar al lobo del humano, a diferencia de las criaturas populares, que suelen ser vistas como una unidad. Esta idea de una separación interna también se ve reforzada por la insistencia de la batalla entre ambos espíritus. Al ser un híbrido incompleto, Alsan es el único en el que se muestra la división de la criatura lilithiana.

El proceso que volvió a Alsan un híbrido es el único que es descrito en la novela, y se resalta que fue muy doloroso:

Alsan gritó de nuevo, en plena agonía. Su cuerpo llevaba un buen rato sufriendo horribles mutaciones. El joven había sentido cómo le crecía pelo por todo el cuerpo, cómo se le alargaba la cara hasta convertirse en un hocico, cómo sus dientes se volvían afilados colmillos, sus manos garras y su voz un gruñido. Los cambios iban y venían, y el vello crecía y desaparecía, y su rostro contraído en una mueca de dolor, mostraba rasgos humanos o lobunos. (*Resistencia* 180)

En esta descripción del proceso de hibridación se muestra cómo los dos espíritus se van combinando y tratando de adaptarse a un solo cuerpo y también lo difícil del proceso. Y de la

⁸⁵ Laura Gallego también explora al hombre-lobo en su serie *Crónicas de la Torre*, en donde se encuentra el personaje de Fenris, el cual es un elfo-lobo. Sin embargo, este personaje llega a controlar a su parte más salvaje, y no puede ser llamado un híbrido, ya que en realidad no está combinando dos espíritus.

misma forma en que durante el hechizo, Alsan no tiene control de los cambios, no va a obtenerlos en ningún momento. Siempre va a tener el problema de que sus transformaciones son una cuestión instintiva más que una decisión: va a cambiar debido a la presencia de la luna llena (cada una de las lunas idhunitas va a afectarlo de forma diferente, en función a su tamaño) o cuando no logra controlar sus emociones.

Alsan es el primer personaje en presentar su condición lilithiana. Si bien, en lo anterior ya se pueden encontrar algunos indicios que indican que los otros tres personajes son híbridos, es él quien lo muestra en un primer momento. Incluso, Christian va a usar el ejemplo de Alexander para explicarle a Victoria qué son los híbridos.

Desde su aspecto lilithiano, Alexander puede ser visto desde una perspectiva alegórica. En efecto, suele volverse más animal en las batallas debido a la bestia en su interior:

Alsan corría por los pasillos de la fortaleza. Era todo furia desatada. Ninguno de los guardias que se cruzaban con él reaccionaba a tiempo para evitar sus garras y sus colmillos. Cuando tropezaba con algún guerrero, ya fuera humano o szish, realmente disfrutaba al morder su carne, pero todavía le quedaba bastante sentido común como para saber que restaba en él algo de humano, y que tenía que salir de allí cuanto antes. (*Resistencia* 213)

Este aspecto salvaje también hace referencia a los guerreros que tienen un lado más agresivo que quieren esconder. La bestia en Alexander puede ser entendida como un símbolo o una alegoría del guerrero y sus aspectos más agresivos. Por eso es significativo que siempre haya luna llena cuando tiene una batalla importante y el tamaño de la luna que está llena es proporcional a la magnitud de la batalla. Por ejemplo, la batalla final contra el imperio shek, es en la noche de año nuevo, cuando las tres lunas de Idhún están llenas y el lobo es más incontrolable.

Una peculiaridad de este personaje es que no está dispuesto a aceptar ese lado más salvaje

del guerrero, sino que trata de controlarlo, de ser un guerrero más tranquilo y reflexivo, como le enseñaron. En ese sentido es el único de los cuatro híbridos que muestra una aversión a su segunda naturaleza, aunque este pueda ayudarlo en algunas ocasiones. De hecho, él llega incluso al punto de buscar una cura para ello, esto se debe a que entiende al híbrido como un parásito en su interior o como un mal.

Él siempre está viendo la forma de contener su parte dual y para ello busca técnicas como la meditación, que funciona si no es luna llena y el autocontrol. Pero cuando estos sistemas no funcionan, trata de calmar a la criatura sedándola, con artilugios mágicos, encerrándose lejos de todo el mundo y finalmente usando la Roca Maldita. Así como este objeto es mortal para Christian, en el caso de Alsan es una prisión para el lobo y él lo ve como una cura.

De hecho, el cambio de nombre del personaje muestra el rechazo hacia el híbrido:

En cualquier caso –prosiguió su amigo–, he dejado de ser Alsan, príncipe de Vanissar. Eso se acabó para mí. Y, como mi nueva condición ya no me hace digno de seguir ostentando ese nombre y esa estirpe, he tenido que buscarme un nombre nuevo, un nombre de aquí, de la Tierra. Ahora... ahora me llamo Alexander.

(Resistencia 267).

Cuando decide adoptar el nombre terrestre de Alexander lo hace como una forma de marcar una diferencia con el príncipe Alsan, ya que no se siente digno de llamarse así. Él prefiere cambiar de identidad antes de aceptar mezclarla con la bestia que hay en su interior con el príncipe que fue. Por eso es que también duda ante la posibilidad de recuperar su reino y dirigirlo. No es hasta que logra dominar a la criatura que acepta regresar a ser Alsan y gobernar Vanissar.

Sin embargo, al final, cuando mantiene la puerta interdimensional abierta para que las serpientes puedan huir a su nuevo mundo es el momento en que acepta su aspecto lilithiano. Al acudir a esa batalla, él decide dejar de usar la Piedra Maldita que contenía al lobo, para poder

liberar todo su poder y realmente hacer una diferencia en la batalla. En esos últimos momentos de su vida, es cuando, por fin, acepta su identidad por completo.

En ese sentido, se puede afirmar que la relación de Alsan con el híbrido es mucho más parecida a la de los relatos tradicionales y a la forma en que se suele representar al hombre-lobo. Estas criaturas suelen caracterizarse por transformarse únicamente en las noches de luna llena y no tener control sobre las acciones del lobo, imagen que regresa en la construcción de Alsan. En la literatura se pueden encontrar muchas menciones a estos seres, donde se muestra el conflicto de las dos partes. Un ejemplo sería Remus Lupin, en *Harry Potter*.

Hasta aquí he mostrado cómo se estructuran los distintos personajes lilithianos y cómo se relacionan con su existencia dual. Si bien se pueden juntar en un mismo grupo, ya que todos cumplen con el aspecto lilithiano, también se caracterizan por ser únicos. Algunos de los puntos en común entre todos es que permiten repensar algunos grandes relatos y ciertas criaturas de la cultura popular. Los híbridos, gracias a su doble naturaleza, se encuentran en una posición en la que no corresponden a los modelos establecidos en Idhún, pero también en la forma en que suelen verse a muchos de estos seres. También cuestionan algunos de los elementos del relato-imagen bíblico de Adán y Eva, como se explicó anteriormente.

6. Shail, el personaje discapacitado

El último personaje que me gustaría trabajar, aunque no tiene un aspecto lilithiano, es el mago de la Resistencia: Shail. Él corresponde al modelo del personaje discapacitado de Daniel Camels explicado en el capítulo 3 de esta tesis⁸⁶. Él pierde una de sus piernas al inicio de *Triada*, lo que

⁸⁶ Laura Gallego también explora las posibilidades del héroe discapacitado en su trilogía

Guardianes de la ciudadela (*El bestiario de Axlin* (2018), *El secreto de Xein* (2018) y *La misión*

implica que en *La resistencia* aún no presentaba esta discapacidad. Por eso mismo es que vemos la reacción del personaje ante la pérdida de su extremidad: la desesperación y cierto enfado ante la idea de pasar por ello.

También a lo largo del segundo volumen vamos viendo cómo tiene que pasar por ciertos elementos de ajuste y aprender a vivir caminando únicamente con un bastón. Si bien, no se narra cómo aprendió a caminar con su nueva condición, es un hecho que en varias ocasiones se recalcan los inconvenientes de no tener una pierna. Por ejemplo, cuando tiene que montar sobre ciertas criaturas y se muestra que necesita un equipamiento especial para poder hacerlo: “Aunque las hadas habían improvisado un arnés que lo mantenía sujeto a la silla, resultaba difícil montar con una pierna de menos” (*Triada* 157).

Shail, aunque esté lisiado y le falté una pierna, no deja de luchar junto a la Resistencia, tratando de ayudar en la guerra. Al inicio, parece muy derrotista, pero eventualmente se da cuenta de que incluso con su discapacidad puede ser útil para la batalla. En ese sentido, ayuda el hecho de que él pelea con magia y por eso no tiene que acercarse tanto a sus enemigos en el enfrentamiento. Aun así, hay momentos en que se muestra que su discapacidad lo llega a limitar.

Camels decía que el personaje lisiado es representado desde dos perspectivas: se ignora la mayor parte del tiempo o es llevado a la compasión. En el caso de Shail, aunque en varios momentos se recalca su condición como personaje lisiado, también hay otros momentos en que tiende a ignorar un poco esa situación, y se justifica con la idea de que sus poderes mágicos

de Rox (2019)). Ahí la protagonista es Axlin, una joven que se lastimó una pierna cuando era niña y ahora solo puede avanzar cojeando, ya que nunca se logró curar por completo. Sin embargo, sigue cumpliendo con la función de heroína, aunque tenga un problema físico, y en algunas ocasiones puede hacer mucho más que los guerreros tradicionales.

pueden suplir algunos aspectos. De hecho, la pérdida de la pierna suele ser trabajada más como un impedimento en la vida del personaje, y desde las repercusiones psicológicas que eso provoca, más que como un obstáculo en la batalla.

El mago se vuelve una imagen del guerrero herido y de esta manera se muestra mayor verosimilitud en lo que se refiere a la guerra. Se muestran algunos de los peligros de este tipo de enfrentamientos. Si bien él es el mayor exponente de esta condición, hay otros personajes que también muestran cierto tipo de discapacidad: Victoria, cuando Ashran le quita el cuerno del unicornio y aún no le vuelve a crecer, o Zaisei que queda cegada por la luz de Irial, entre otros. A través de estos personajes, se rompe con la idea del héroe que nunca sale herido y que solo se recupera mágicamente de sus heridas.

Sin embargo, en *Panteón*, Shail consigue una prótesis de pierna, para reemplazar la que le falta. Esta es hecha por Ydeon, el forjador de espadas. Este objeto posee una gran capacidad mágica, ya que es eso lo que le da vida y permite que se sienta como parte del personaje:

Tomó el miembro de metal con ambas manos. Le sorprendió sentirlo cálido entre sus dedos. También le pareció que palpitaba. Respiró hondo y lo acercó al muñón, como quien intenta calzarse una bota. Titubeó un momento, antes de colocarlo en el lugar donde había estado la pierna perdida. (*Panteón* 50)

De hecho, llega un punto en que la prótesis se vuelve una parte de él, que ya no se diferencia del resto de su cuerpo. Sin embargo, para ello tuvo que pasar por un largo proceso de adaptación, en el cual por momentos la prótesis lo lastimaba, o mantenerla le quitaba fuerzas al personaje.

La prótesis también muestra el proceso de adaptación de Shail a esa nueva parte de su cuerpo. Es una representación del proceso de ajuste a esa nueva pierna que se vuelve propia, pero al mismo tiempo también es algo ajeno. Con la prótesis se suele marcar la discapacidad de Shail,

ya que de esa manera se muestra lo que implica usar ese artefacto. Incluso me atrevería a decir que la lesión del personaje se vuelve mucho más presente cuando ya tiene la pierna metálica.

Si bien con la prótesis Shail puede llegar a hacer muchas cosas que antes no podía (como correr, o caminar sin un bastón), también es un inconveniente para él. En varias ocasiones se tiene que quitar la prótesis para poder usar mejor su magia. Por ejemplo, cuando intenta proteger a las sacerdotisas de la inundación provocada por el paso de Neliam: “Sintió que se debilitaba, y supo que no podría aguantar mucho más tiempo, si su pierna artificial seguía absorbiendo parte de su poder” (*Panteón* 406). La prótesis, aunque en ciertos aspectos arregla el problema del mago, también muestra que no es una solución definitiva y que también puede ser un impedimento.

Finalmente, con la ayuda de una criatura semidivina, el unicornio, la prótesis de Shail obtiene la magia necesaria para funcionar correctamente y ya no es un inconveniente para él. Es gracias a una criatura mucho más poderosa que se logra adaptar el artefacto. Con esta acción se cierra el ciclo de la lesión del mago, con una solución que parece permanente, pero se necesitó la intervención de seres mucho más poderosos.

Tolkien mencionaba que, si bien la fantasía presentaba elementos de escape de la realidad, sigue haciendo eco de ella, ya que es escrita en nuestro mundo y lo refleja en ciertas medidas. Visto desde esta perspectiva, el problema de la discapacidad de Shail y el proceso de adaptación a la prótesis (si se elimina la aceptación total del artefacto gracias a la intervención del unicornio) puede hacer referencia al mundo en que vivimos. Está mostrando una realidad que le sucede a muchas personas que luchan en una guerra y que terminan lastimados para el resto de sus vidas o perdiendo una extremidad, y deben aprender a vivir con esos problemas.

7. La subversión del héroe

Los personajes de *Memorias de Idhún*, entre los que destacan los que se han analizado anteriormente, corresponden al modelo del héroe romántico, presentado por Northrop Frye y retomado por María Nikolajeva. Ellos poseen grandes capacidades que los sitúan por encima de las personas normales y también en cierta medida pueden controlar algunos elementos de la naturaleza, pero sin llegar a ser divinidades.

Los dioses idhunitas son los únicos que pueden ser entendidos como héroes míticos, según Frye, ya que son superiores a las personas y a la naturaleza en todos los sentidos, además de estar asociados con una religión, aunque esta haya sido inventada por la autora para la obra. Es por eso que logran afectar la geografía del mundo a través de su paso por el territorio. Incluso el Séptimo dios, que toma un avatar (primero Ashran, el Nigromante, y después Gerde) tiene un poder de acción sobre la naturaleza y por eso llega a controlar el mundo, creando la conjunción astral:

Quiero decir que los sheks creían en la profecía y, de alguna manera, sabían que era cierta; por eso invocaron el poder de los astros, para matar a todos los dragones y los unicornios del plantea, antes de que fuese tarde. No sabemos cómo lo consiguieron. Sí conocemos, en cambio, el nombre de ese mago que les franqueó el paso. Ya te lo he contado en alguna ocasión: se llama Ashran, el Nigromante.

(*Resistencia* 157)

Shail, le explica a Jack cómo se vivió la Conjunción Astral, que no estaba planeada y se adelantó varias décadas. En ella destaca el rol de Ashran, como el individuo, que la causó y que pudo afectar el ciclo de los astros. Sin embargo, como estos personajes corresponden al modelo de la divinidad, yo me voy a enfrascar en la parte del héroe y cómo es subvertido.

Laura Guerrero Guadarrama en su libro *Neosubversión en la LIJ contemporánea. Una aproximación a México y España* (2016) analiza cómo hay textos en la literatura infantil y juvenil

que se vuelven muy subversivos, aunque sea un tipo de literatura que suele ser dominada por los neoconservadores⁸⁷ (15). Ella explica que la LIJ, aunque parezca conservadora, siempre ha tenido un carácter rebelde (66) y en cierta medida subversivo (110). Para ello la novela se vuelve un género muy útil que permite romper con muchas cosas (114).

Este carácter neosubversivo⁸⁸, que rompe con algunos de los elementos usuales de la literatura infantil y juvenil, se puede encontrar en la narrativa de Laura Gallego. Anteriormente se mencionaron algunos de los elementos que transgrede como la idea del bien y del mal o la figura de la serpiente mítica, ahora voy a incluir la subversión de la figura del héroe⁸⁹, la cual está ligada con la subversión de la noción del bien y el mal.

Como se destacó cuando se analizó a las serpientes idhunitas, ellas están asociadas con el mal por la mayor parte de los habitantes de Idhún. Sin embargo, en *Panteón* vemos que no son

⁸⁷ Guerrero denomina neoconservadores, a aquellas personas que retoman los modelos anteriores y los repiten, sin transformarlos (15).

⁸⁸ La neosubversión, para Guerrero, consiste en “trastornar lo trastornado, de ir más más allá del ejercicio desestabilizador y cuestionar más allá de lo originalmente permitido en la modernidad” (110)

⁸⁹ La subversión del héroe por parte de Laura Gallego es algo usual. En varios de sus relatos vemos que se pregunta acerca de qué elementos hacen que una persona pueda ser considerada como heroica. Por ejemplo, en la trilogía *Guardianes de la ciudadela* se muestran dos formas de heroicidad que están en contraste todo el tiempo. Por un lado, están los Guardianes que corresponden al modelo del guerrero, que pueden luchar contra los monstruos y matarlos. Pero también está Axlin, quien a través de los conocimientos populares y remedios caseros puede salvar a mucha gente con técnicas menos vistosas, pero que están al alcance de la mayoría.

realmente seres tan malvados como todo el mundo piensa, sino que están buscando un mundo en el que puedan vivir. Por eso se empieza a dudar de la idea de que hay un grupo que corresponde a los buenos y otro que representa a los malos, sino que tiene que ver con la perspectiva y el punto de vista. En ese sentido la intersubjetividad y la fragmentariedad de la saga permiten que la voz narrativa se enfoque en las distintas visiones y cómo unas desmontan a las otras.

También el personaje de Christian permite desmontar el discurso del bien y el mal. Él va a cambiar de bando varias veces a lo largo de la saga: primero está con las serpientes, después se une a la Resistencia, tras la muerte de Jack regresa con los sheks, hasta que mata a Ashran, y finalmente ayuda a Gerde para organizar el exilio de las serpientes. De esa forma, en su caso no hay una lealtad fija, sino que se va moviendo entre un bando y otro según lo que le conviene. Esto lo puede hacer, ya que no hay una clara diferencia entre los buenos y malos, va a ayudar y perjudicar a ambos lados. Él rompe con este binarismo⁹⁰, ya que se encuentra en medio de los dos y se va adaptando en función a la situación, lo cual logra en cierta medida gracias a su parte lilithiana.

Por su parte, Victoria y los unicornios también muestran ese espacio que se encuentra entre el bien y el mal. Ellos se guían por los sentimientos y no toman decisiones basándose en quiénes son los buenos y los malos. De hecho, se explica que, en la mayor parte de las guerras, se han mantenido en un bando neutro, salvo si sus seres queridos se encuentran en problemas. Por

⁹⁰ El binarismo del bien y el mal puede ser entendido como una de las jerarquías presentadas por Caroline Levine en su libro *Forms: Whole, Rhythm, Hierarchy, Network* (2015), en el cual se define que hay muchas relaciones binarias que son vistas como jerarquías, en las que se establece un lado como superior al otro (82). En los relatos clásicos se suele pensar que los buenos son superiores a los malos.

eso es por lo que también consagran magos en ambos lados, tanto entre los sangrefrías como con los sangrecalientes. Esto se debe a que ellos no ven el mundo a través de la oposición entre el bien y el mal.

También, cuando ella cree que Jack murió, empieza a mostrar un carácter más duro y fiero:

Tampoco se detenía a mirar los rostros de las personas con las que se cruzaba, las caritas sucias y cansadas de los niños, sus pies descalzos. En otro tiempo lo habría hecho. En otro tiempo habría visto la desolación del reino, y su corazón habría sangrado por ello.

Pero ese tiempo había quedado atrás. Ahora, solo su viaje era importante.

Porque las personas eran solo eso, personas, y vivían y morían en un tiempo demasiado corto. (*Triada* 417).

Su carácter cambia con la pérdida de sus seres queridos, lo que muestra una transformación en ella y sus acciones. Ya no está luchando la guerra o tratando de ayudar a otros, sino que solo piensa en venganza y en matar a Christian, para ella poder morir con él. Así rompe con la noción de bien y mal, ya que se demuestra que una misma persona puede cambiar drásticamente su forma de actuar después de un acontecimiento.

De esta forma se muestra que la construcción usual del bien y el mal no aplica en la saga de Laura Gallego, donde se vuelve una cuestión de perspectivas, pero también se desmonta esa oposición, ya que hay muchas otras opciones que se encuentran en medio de los dos polos. Al inicio de la saga parece más claro quiénes luchan por el bien y quiénes son malos⁹¹, pero esto se

⁹¹ Esta ruptura de la oposición entre el bien y el mal se puede encontrar en algunos otros relatos de Laura Gallego, como la saga *Ahriel (Alas de fuego y Alas negras)*, o *Dos velas para el diablo*.

va desmontando conforme va avanzando la narración⁹².

Al desmontar las nociones de bien y mal se puede también empezar a cuestionar la idea del héroe. Ya no hay un único héroe, sino que este depende del bando en donde se encuentre y se vuelve una cuestión subjetiva. Esto rompe con la visión usual de los relatos en el que los malos simplemente son malos, lo cual se encuentra mucho en los cuentos de hadas como los que escriben los Hermanos Grimm, Perrault o Andersen, o en obras de la fantasía moderna como *El señor de los anillos* de Tolkien.

Sobre esta cuestión de perspectiva, Gallego hace énfasis a través del personaje de Christian. Después de la batalla contra Ashran, el Nigromante, la gente se niega a verlo como uno de los héroes que vencieron al enemigo por ser un shek, aunque haya estado ahí con Jack y Victoria: “«Aún no sé cuál es tu papel en todo esto» dijo la varu [Gaedalu]. «ayudaste a derrotar a Ashran, pero, si es cierto que con ello solo conseguiste desatar un mal mayor en nuestro mundo, entonces sigues siendo un enemigo para nosotros»” (*Triada* 750). Él apoyó en la caída del imperio de las serpientes, sin embargo, los idhunitas lo siguen viendo como un peligro y tratan de deshacerse de él. De esa manera se nota la subjetividad de la noción de héroe.

En varias de sus obras hay una pregunta acerca de quiénes son realmente buenos y malos y se muestra que en realidad es un espectro y que depende de la posición en la que cada persona se encuentre.

⁹² Laura Gallego en la serie de *Memorias de Idhún* juega con la creación de oposiciones, que al inicio parecen muy claras y las va desmontando conforme avanza la narrativa, de manera que da un nuevo significado y rompe con los grandes relatos de la modernidad (entre ellos la división entre el bien y el mal, la noción de amor de pareja, la construcción de la divinidad, la figura del héroe), como decía Lyotard.

También se puede cuestionar el rol del héroe a través de su relación con la divinidad. Esto se logra al cuestionar la decisión de ser parte de los acontecimientos. En *Triada*, cuando Jack se encuentra en Umadhun, Sheziss le dice que no puede elegir si desea luchar contra los sheks, ya que los dioses han decidido que debe hacerlo. De hecho, le dice que el instinto y su necesidad de odiar y luchar contra las serpientes es la forma en que los dioses se aseguran de que la batalla no termine: “Al final... no somos nadie, no somos más que peones en una guerra de dioses, incapaces de escapar de ella. Somos sus soldados, luchamos por ellos... morimos por ellos. Lo queramos o no” (*Triada* 394). Lo que implica que el héroe no tiene opción, fue pensado para ser únicamente un guerrero y no puede hacer nada más que cumplir con las órdenes divinas. Los seres que son adorados por todos como héroes, en realidad se vuelven únicamente peones en la guerra de seres más poderosos.

Ya no hay una voluntad del héroe por luchar. De hecho, Jack, en su estancia en Umadhun, trata de encontrar razones para seguir luchando, para no hacerlo únicamente por el mandato de los dioses. Él sabe que va a tener que luchar de todas formas, aunque no quiera, pero quiere encontrar la forma de no sentirse obligado a hacerlo. Con esto se rompe con algunos de los principios de los héroes y el lector llega a preguntarse: ¿realmente es un héroe o solo es un peón que cumple órdenes?

El instinto, por otro lado, vuelve a los héroes mucho más salvajes de lo que se suele ver en los relatos tradicionales. En *Panteón* se muestra cómo, cuándo Jack sucumbe ante el instinto, inquieta a los demás personajes a su alrededor y eso provoca un cuestionamiento del héroe. Ya no se le puede ver como un ser puro y bueno, sino que tiene un aspecto más salvaje y peligroso. Además, muestra que el héroe no tiene control total de todas sus acciones, ya que hay momentos donde debe dejar que su instinto lo guíe.

Las motivaciones del héroe, de hecho, en ningún momento son puras, buenas y altruistas.

En efecto, podemos percatarnos de que Jack se involucra en la batalla para vengarse de Kirtash y Elrion por la muerte de sus padres: “Cuando empecé con esto tenía las cosas muy claras, sabía quiénes eran los buenos, y quiénes los malos, sabía por qué luchaba: para vengar la muerte de mis padres, para descubrir mi verdadera identidad” (*Triada* 451). Es claro que él al inicio no se siente atraído por Idhún y por apoyar a su gente. Y conforme avanza la historia empieza a desarrollar cariño por ese mundo y sus habitantes, lo cual se vuelve su motivación y no actúa por intenciones nobles e ideales heroicos como el héroe tradicional.

De hecho, el personaje que más se parece al caballero medieval de los cantares, y a la perspectiva del héroe tradicional es Alsan, antes de volverse un personaje lilithiano. Él cree en valores como la justicia, el bien, la libertad, el honor y trata de enseñárselos a Jack y Victoria, aunque no lo logra. Incluso Shail llega a decir que su compañero fue educado para ser un héroe y por ello se comporta de esa manera. Sin embargo, en cuanto Alexander se transforma en un híbrido y se percata del aspecto más salvaje de los guerreros empieza a distanciarse de los valores del héroe tradicional, llegando al punto de querer atacar a Kirtash desde las sombras sin honor. Por eso es que, en *Panteón*, cuando utiliza la Piedra Maldita y trata de volver a apegarse a estos valores, aparece una contradicción y se los puede cuestionar. Se nota la incongruencia entre ambas etapas del personaje. Además, se destaca que esa ideología no permite abarcar la totalidad de los acontecimientos y perspectivas. Es un sentido de deber, llevado al extremo.

El héroe de esa forma parece también ser una cuestión de la posición del personaje en la jerarquía de razas, ya que sus acciones pueden ser vistas como heroicas en el plano de las razas inteligentes, incluso para las especies semidivinas, pero en realidad solo es un guerrero más, sin nombre en la escala de los dioses. Eso hace que nos preguntemos desde dónde vemos la heroicidad.

Aunque la figura del héroe es subvertida por Gallego, sus personajes no se alejan por

completo del camino del héroe trazado por Joseph Campbell, y explicado en el capítulo 3. En efecto, vemos cómo los distintos personajes primero son llamados a la aventura, lo que los lleva a abandonar su hogar. Ahí tienen que emprender distintas aventuras, e incluso pasar por un tipo de muerte simbólica (Jack al caer en Umadhun, Victoria cuando le arrancan el cuerno del unicornio y Christian cuando su parte shek está agonizando. Alsan, por su parte, no tiene una muerte simbólica, ya que al final de *Panteón* se sacrifica para completar el exilio de los sheks), y al regresar son mucho más poderosos. Ahí los héroes logran terminar su misión, y cambiar a la sociedad en que viven, por lo que después pueden regresar a una vida tranquila.

Los héroes idhunitas presentados por Laura Gallego plantean muchas preguntas y rompen con la representación habitual. Se vuelven subversivos, están muy ligados a la visión de los demás seres y al nivel desde el cual se les analiza. Ya no hay una entronización del héroe, sino que se ven las distintas perspectivas y se muestran también sus fallos.

8. El relato-imagen de la pérdida del Paraíso

Antes se describió cómo los personajes del relato-imagen de Adán y Eva son retomados en la trilogía *Memorias de Idhún*, pero también se pueden comparar ciertos mitemas del *Génesis* que encuentran un eco en la saga de Gallego. Me gustaría centrarme en el exilio del paraíso, ya que los demás corresponden a otras partes del mito judeocristiano y no en la narración sobre Adán y Eva.

Al final de *Panteón*, una vez que Idhún vuelve a la calma tras la visita de los dioses y Christian ya se marchó de regreso a la Tierra, Victoria tiene una hija a la que llama Eva, que es hija del shek. El nombre del personaje, en *Memorias de Idhún*, está inspirado en el personaje bíblico. Cuando Victoria habla con Christian de cómo quiere a llamar a sus hijos, ella menciona que eligió ese nombre porque corresponde a la primera mujer, de acuerdo con el *Génesis*:

Si es niña –añadió–, me gustaría llamarla Eva. Tampoco sé lo que significa. Según la tradición, este fue el nombre de la primera mujer.

–En rigor, la primera mujer fue Lilith –la corrigió Christian, con una sonrisa–.

Pero Eva es un buen nombre. (*Panteón* 751)

Este nombre se vuelve muy significativo y es una clara intertextualidad con la historia del *Génesis*. De hecho, es una de las pocas menciones explícitas del relato-imagen bíblico en la trilogía de Gallego. La relación entre las dos Evas se crea desde antes del nacimiento, gracias al nombre.

Por otro lado, este personaje también tiene una relación con la serpiente, al igual que el personaje bíblico. Ella es la hija del último shek de Idhún, y por eso es vista como parte de esa raza, aunque no llega a mostrar tener poderes como su padre. De hecho, apenas es una bebé, al final de la trilogía, por lo que, en realidad, no ha hecho nada y tampoco ha podido demostrar si tiene ciertas habilidades sheks.

Ella, a diferencia de sus padres, no es un ser lilitiano, ya que nació con un solo espíritu y cuerpo, por eso no posee dos naturalezas, es únicamente una humana. Se puede interpretar que tiene una relación con la serpiente que la influye, sin que llegue a ser parte de esa raza. Pero eso no parece ser aceptado por los demás habitantes de Idhún que quieren deshacerse de ella, ya que es el único ser que pueden asociar con el enemigo, además de que es la nieta de Ashran, el Nigromante, la interpretan como una imagen de la permanencia de las serpientes en su mundo.

En el epílogo de *Panteón*, Jack y Victoria deciden marcharse de Idhún y regresar a la Tierra para poder salvar a Eva, a quien la gente ya ubicó como la hija de Kirtash. Los personajes deben dejar su hogar, en el que viven tranquilamente sin tener que preocuparse por nada, y abandonar el mundo por el que han dado todo para volver a uno que ya no es el suyo y adaptarse a una nueva forma de vida. Pierden la tranquilidad para enfrentarse a un futuro desconocido: “los

cuatro [Jack, Victoria, Erick y Eva] dieron el paso que los llevaría lejos de Idhún, de vuelta a casa. No sabían qué les aguardaría allí. No sabían si serían bien recibidos en el mundo que una vez los había visto nacer” (*Panteón* 942). Esta imagen del exilio además está condenada a ser permanente, ya no van a poder regresar, sin que eso represente un peligro para su hija.

En el relato-imagen bíblico, el exilio se da cuando Dios se entera que Adán y Eva comieron el fruto prohibido, porque la serpiente influenció a la mujer y, en consecuencia, son expulsados, donde se crea la imagen del exilio. Esto se relaciona con la obra de Gallego, ya que en ambas vemos que Eva tiene una relación con la serpiente y esta es la que provoca que los personajes deban partir al exilio para no volver. Este es otro punto que se retoma de la *Biblia*, pero esta vez a través de la repetición de los mitemas y la imagen, ya no desde la configuración de los personajes.

Eva es la causante del exilio y con eso termina la aventura de los personajes quienes parten a lo desconocido. La Eva idhunita está reflejando lo que sucedió con la Eva bíblica, pero desde una nueva perspectiva, en la que ella realmente es inocente, y solo provoca el problema por su ascendencia y por su relación con alguien que ni siquiera conoce, ya que su padre había tenido que dejar Idhún anteriormente: “Es solo un bebé –dijo Victoria, al borde del llanto–. No ha hecho daño a nadie” (*Panteón* 942). Aunque la niña no ha hecho nada, como expresa Victoria, eso no evita que tenga que partir para protegerla.

De esta forma, hay una subversión de la figura de la mujer del relato-imagen bíblico y de la versión de Milton, ya que se cuestiona qué tan culpable es. Esto se ve reforzado por el parecido entre la Eva bíblica y Victoria que se mencionó anteriormente. Hay un cuestionamiento acerca del rol de la mujer y su sentimiento de culpabilidad por su relación con la serpiente y si esta se puede considerar como algo completamente malo.

Laura Gallego retoma el relato-imagen de Adán y Eva y lo replantea a través de

los distintos personajes, especialmente los lilithianos, los mitemas y las imágenes. Sin embargo, le da un nuevo giro a lo que sucede tanto en el *Génesis*, como en *El paraíso perdido*. Ella reinterpreta la tradición, volviendo a preguntarse por los personajes y subvirtiendo el rol de la serpiente. Ella muestra que las cosas no son tan sencillas y que se puede cuestionar a la serpiente y su relación con Eva, pero también la cuestión del bien y el mal, la figura del héroe o el rol de la divinidad.

De esa forma se propone una nueva interpretación de este relato, a través de la subversión. Esto se logra al retomar varios mitemas e imágenes que se encuentran en los textos clásicos, pero también resignificándolos. Es gracias a la adaptación del relato-imagen y de la construcción de los personajes, especialmente de los seres lilithianos, que se encuentran nuevas interpretaciones y se cuestiona el relato anterior. Como decía Laura Guerrero Guadarrama, en la postmodernidad hay un regreso a la tradición, pero desde una perspectiva crítica (*Postmodernidad 94*) y eso es justo lo que pasa en *Memorias de Idhún*.

CONCLUSIONES

Memorias de Idhún de Laura Gallego regresa a la Marmita de los cuentos de Tolkien para recuperar varias nociones e ideas que permiten la creación de un nuevo mundo de fantasía. A través del regreso a las criaturas y narraciones del pasado, la autora le da un carácter postmoderno a su obra, la cual se ve complementado por otras dinámicas que no fueron estudiadas en este trabajo. Este retorno a relatos antiguos no es únicamente una reelaboración de las ideas, sino que presenta una visión crítica que desmonta y desestabiliza la forma en que se entendían estas narraciones. A lo largo de esta tesis mostré cómo la autora primero monta su universo, inspirado en el texto bíblico, para después cuestionarlo a través de ciertas figuras que rompen con el modelo.

A través de la teoría de la mitocrítica de Gilbert Durand, la desmitologización y remitificación de Paul Ricoeur, los mitemas de Claude Lévi-Strauss, y el análisis mitocrítico hermenéutico de Alejandro Vergil elaboré un marco teórico-metodológico que empleé para acercarme a la trilogía de Gallego. Todas estas teorías combinadas con la noción de relato-imagen me permitieron entender cómo los mitos regresan a lo largo de la narración, obteniendo un nuevo recubrimiento narrativo, a través del desplazamiento de la imagen y los mitemas en el centro. Sin embargo, esta nueva forma de entender los mitos, desde la fantasía permite verlos desde una perspectiva crítica que subvierte algunos de los elementos ya establecidos tanto de los relatos bíblicos, como del género de fantasía.

Para fines de este trabajo delimité el tema únicamente a los mitos bíblicos, y específicamente a la historia de Adán y Eva relatada en el *Génesis*, retomada por John Milton en *El paraíso perdido*, y a su relación con la naturaleza lilithiana, que se encuentra en versiones apócrifas y que suele ser leída desde el texto de Graves y Patai, como primera mujer. Esta última iteración me permitió crear la noción de personaje lilithiano. Al retomar todas estas versiones

pude encontrar algunos relatos-imagen (el exilio del Paraíso, la relación de la divinidad con su enemigo y la relación de los personajes) que se repetían, mientras que también mostré las distintas formas en que se ha trabajado el mito, y cómo son desmitologizados y remitificados a lo largo de la trilogía, como el exilio del Paraíso o la caída del enemigo de las divinidades. Sin embargo, no son los únicos relatos-imagen bíblicos retomados en la obra de Gallego. Un análisis posterior podría mostrar cómo hay otros elementos de la tradición judeocristiana que regresan (como el diluvio universal, la muerte del mesías), desde una nueva perspectiva, o también permitiría ampliar al estudio de otras mitologías como la nórdica (a través de Gerde), la grecolatina (ya que los dioses en su estado puro recuerdan al mito del nacimiento de Dionisos) e incluso la prehispánica (analizando en mayor profundidad a Quetzalcóatl y su relación con los sheks).

A través del estudio de los distintos personajes, que corresponden al modelo del héroe romántico de Northrop Frye y retomado por María Nikolajeva, se da este regreso al mito bíblico, donde se puede encontrar una relación entre la triada del *Génesis* (Adán, Eva y la serpiente) y la idhunita (Jack, Victoria y Christian respectivamente). Entre ellos se encuentran ciertos elementos paralelos, que permiten que Gallego cuestione el relato bíblico, y algunos de los prejuicios de la cultura, que se basan en la interpretación de estos textos. A través de una visión crítica se puede notar que, en *Memorias de Idhún*, el relato del *Génesis* es un antecedente, pero que ha pasado por un proceso de evolución obteniendo nuevas características.

A lo largo de este trabajo me enfoqué en la construcción de algunos de los personajes, específicamente los híbridos. Estos a través de su doble naturaleza lilithiana parecen encontrarse fuera de los parámetros usuales del mundo de Idhún y pueden desestabilizar el sistema, ya que no encajan completamente en lo preestablecido. En ese sentido, esta capacidad híbrida también permite que rompan el relato bíblico, ya que pueden criticar las relaciones usuales. Pero su

condición como híbridos también puede ser entendida desde el modelo teórico del personaje lilitiano, el cual se da a través de la desmitologización y remitificación de la primera mujer, que en realidad ha pasado por una larga evolución y ha presentado distintas naturalezas. La idea de la dualidad de Lilith es la que caracteriza a los cuatro personajes centrales de la obra, ya que todos poseen dos naturalezas y espíritus que se combinan de forma distinta (Jack/Yandrak, Victoria/Lunnaris, Kirtash/Christian y Alsan/Alexander), cuestionando la figura del héroe, que parece tener un lado más salvaje y peligroso de lo que se suele pensar.

De hecho, la noción de heroicidad que suele estar presente en gran parte de las teorías del personaje, en realidad es desmontada por muchos de los elementos planteados por Gallego. Ella plantea que la figura del héroe es relativa a la persona que está analizando lo que sucede y a los demás personajes, esto se debe a que hay muchas visiones que se pueden establecer alrededor de un mismo acontecimiento. Además, aparece la idea de que existen muchas formas de ser un héroe, desde el personaje discapacitado, hasta el que no es un guerrero. El cuestionamiento sobre esta figura permite subvertir el gran relato de la modernidad que los caracterizaba como personajes buenos, que siempre se enfrentaban al villano.

En ese sentido los personajes lilitianos son los principales en oponerse a este estereotipo al no encajar en ninguna de estas categorías. Al igual que Lilith, ellos no son héroes o antihéroes, sino que pueden combinar aspectos positivos y negativos y eso se resalta, aunque los demás personajes no quieran verlo. Un claro ejemplo de esta ruptura es Kirtash quien cambia mucho de bando, pero Jack también lo muestra al preguntarse por qué lucha y cuando acepta que en gran medida es una cuestión de instinto. Victoria, por su parte, también se encuentra fuera del modelo de la heroína al no ser una guerrera.

Memorias de Idhún es una obra que está desmontando muchos relatos simultáneamente, además de la noción de heroicidad. Entre ellos están las ideas bíblicas sobre la historia de Adán,

Eva y la serpiente. Esto permite, también, cuestionar otras nociones a lo largo de la trilogía, como la idea del bien y el mal, las jerarquías entre las razas, el rol de la divinidad y su influjo en el mundo o la noción de relación de pareja. Gallego busca primero establecer estos grandes relatos de la modernidad en su universo, para posteriormente ir mostrando sus problemas, limitaciones y cuestionarlos paulatinamente. En efecto, ella va mostrando elementos que pueden romper con las ideas anteriores y al introducirlos va reestructurándolos.

Memorias de Idhún, poco a poco, regresa a ideas del pasado y relatos anteriores que desmonta progresivamente desde una perspectiva crítica. La Marmita de los cuentos es retomada para subvertirla y ampliar algunas nociones. El nuevo recubrimiento permite ver los problemas y limitaciones de los discursos anteriores. A través de los personajes que poseen un carácter lilithiano se pueden ir mostrando varias de estas visiones, gracias a su carácter dual que les permite comprender las distintas perspectivas.

En esta tesis presenté un acercamiento a *Memorias de Idhún* desde el enfoque del mito, pero la obra queda abierta a muchas otras interpretaciones como la construcción del espacio, que fue brevemente mencionada en el capítulo 4, o la construcción de los metarrelatos y cómo estos son usados para pensar en la noción de oralidad. También se podría hacer un análisis desde una perspectiva feminista y desde el rol de la mujer en la obra, o desde la intermedialidad. Sin embargo, debido a la extensión de la tesis y a las limitaciones de la investigación no he podido analizar todas estas perspectivas.

ANEXO

A continuación, se presentan algunos apoyos visuales para ilustrar algunos de los puntos señalados a lo largo de la tesis.

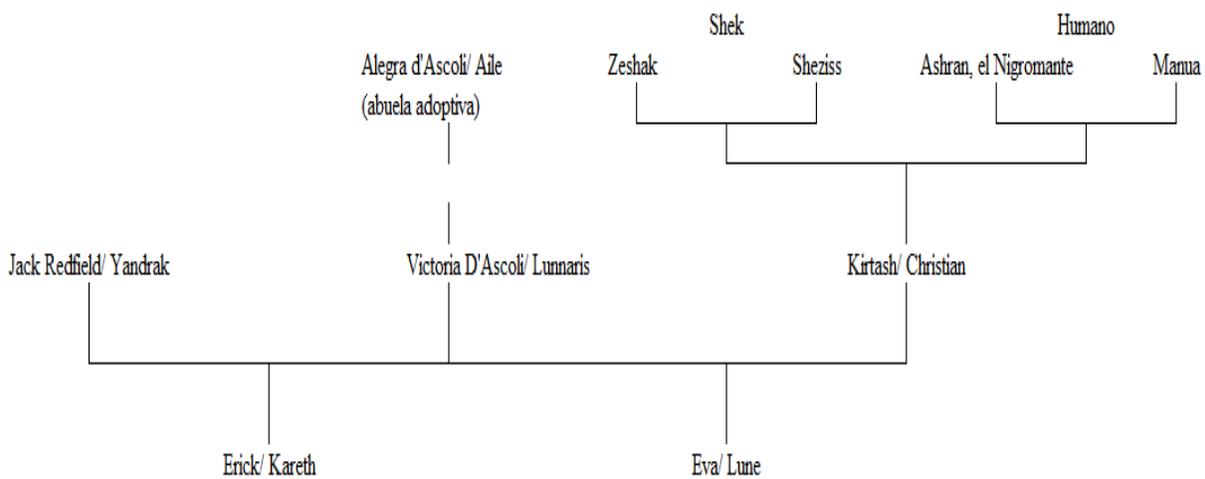


IMAGEN 9: Árbol genealógico de los miembros de la triada y su descendencia.



IMAGEN 10: Unicornio. *Enciclopedia de Idhún*, p. 128- 129.



IMAGEN 11: Dragón. *Enciclopedia de Idhún*, p. 236.



IMAGEN 12: Shek. *Enciclopedia de Idhún*, p. 130- 131.



IMAGEN 13: Humanos. *Enciclopedia de Idhún*, p. 112.



IMAGEN 14: Celestes. *Enciclopedia de Idhún*, p. 114.



IMAGEN 15: Feéricos. *Enciclopedia de Idhún*, p. 115.



IMAGEN 16: Varu. *Enciclopedia de Idhún*, p. 117.



IMAGEN 17: Gigantes. *Enciclopedia de Idhún* p. 119.



IMAGEN 18: Szish. *Enciclopedia de Idhún*, p. 122.



IMAGEN 19: Yan. *Enciclopedia de Idhún*, p. 120- 121.



IMAGEN 20: Mapa de Idhún. *Enciclopedia de Idhún*, 58.



IMAGEN 21: Mapa de Idhún, después del paso de los dioses. *Enciclopedia de Idhún*, p. 89.

En este mapa vemos que los océanos han cambiado y se han ampliado, eliminando ciertas partes del continente. También hay algunas cordilleras que crecieron, al igual que el bosque de Awa.

Esto se debe a la forma en que los habitantes se organizaron para la batalla, como el cambio en

Awa, pero también a la energía creadora de los dioses, como en el caso de las cordilleras y de los océanos. Sin embargo, vemos que el caso de Karevan (dios del Aire), Aldun (dios del fuego) e Irial (diosa de la luz) no parecen tener una manifestación geográfica en el mapa idhunita.

BIBLIOGRAFÍA

- Andersen. *Cuentos de Andersen*. Todolibro, 2000.
- Attebery, Brian. *Strategies of Fantasy*. Indiana University Press, 1992.
- *Stories about stories. Fantasy and the remaking of myth*. Oxford University Press, 2014.
- Barrenechea, Ana María. “Ensayo de una tipología de la literatura fantástica”. *Revista Iberoamericana*, vol. 38, septiembre 1972, pp. 391-403.
- Barthes, Roland. *Mythologies*. Éditions du Seuil, 2014.
- Biblia de Jerusalén*. Desclée de Brouwer, 2009, Kindle.
- Biblia Reina Valera (1960)*. Bibles.org.uk, 2005. PDF.
- Black, Jeremy y Anthony Green. *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia*. University of Texas Press, 2011.
- Bornay, Erika. *Las hijas de Lilith*. Cátedra, 1995.
- Boyer, Robert H. et. al. *Fantasy Literature. A Core Collection and Reference Guide*. R. R. Bowker Company, 1979.
- Camels, Daniel. *La discapacidad del héroe. Diferencia y discapacidad en las narraciones dedicadas a la infancia*. Biblios, 2009.
- Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Trad. Luisa Josefina Hernández, Fondo de Cultura Económica, 2017.
- . *Los mitos. Su impacto en el mundo actual*. Trad. Miguel Portillo, Kairós, 2014.
- Clúa, Isabel. *A lomos de dragones. Introducción al estudio de la fantasía*. UNAM, 2017, ebook.
- Clute, John y John Grant. *The Encyclopedia of Fantasy*, Orbit. PDF.
- Conkan, Marius. “Betraying Reality. Defamiliarization’s Effect on Fantasy Worlds”. *Caietele Echinox*, vol. 31, diciembre 2016, pp. 1-8.
- . “On the Nature of Portals in Fantasy Literature” *Caietele Echinox*, vol. 26, junio 2014, pp.

105-113.

Cotterell, Arthur. "Quetzalcóatl". *Mitos. Diccionario de mitología universal*. Trad. Vicente Villacampo, Ariel, 2008, pp. 268- 269.

De la Ossa, Iván Alexander. "De los poetas de la Antigüedad a la literatura fantástica: Una historia general de los dragones en Occidente". *Literatura, teoría, historia, crítica*, vol. 22, núm. 1, 2020, pp. 13- 49.

Dictionary of deities and demons in the Bible. Second edition. Brill, 1999.

Durand, Gilbert. *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Introducción traducción y notas Alain Verjat, Anthropos, 1993.

Eason, Cassandra. *Fabulous Creatures, Mythical Monsters, and Animal. Power Symbols*. Greenwood Press, 2008.

Ende, Michael. *La historia interminable*. Trad. Miguel Sáenz, Alfaguara, 2009.

Esquivel Flores, Áurea Xaydé. *Clase magistral*, jueves 11 de noviembre de 2021, Seminario de Investigación en Literatura Infantil y juvenil, Universidad Iberoamericana.

Forster. *Aspectos de la novela*. PDF <https://es.scribd.com/document/220490408/Aspectos-de-La-Novela-Forster-Edward-Morgan>

Frye, Northrop. *Anatomía de la crítica*. Trad. Edison Simons Monte Ávila Editores, 1957.

Gallego, Laura. *Agenda de Idhún*. Lauragallego.com. Consultado el 3 de enero de 2022. <https://www.lauragallego.com/material-relacionado-con-memorias-de-idhun/agenda-idhun-2008/>

---. *Alas de fuego*. Laberinto, 2009.

---. *Alas negras*. Laberinto, 2009.

---. *El bestiario de Axlin*. Montena, 2018.

---. *Las chicas somos guerreras*. Destino, 2019

- . *El ciclo del eterno emperador*. Montena, 2021.
- . *Creando equipo*. Destino, 2019
- . *El desafío de Zhur*. Lauragallego.com. Consultado el 3 de enero de 2022.
<https://www.lauragallego.com/lecturas/el-desafio-de-zhur/>
- . *Donde los árboles cantan*. SM, 2011.
- . *Dos velas para el diablo*. SM, 2018.
- . *Enciclopedia de Idhún*. SM, 2014
- . *Fenris, el elfo*. SM, 2011.
- . *Finis Mundi*. SM, 2014.
- . *El fútbol y el amor son incompatibles*. Destino, 2019
- . *Goleadoras en la liga*. Destino, 2019
- . *Las Goleadoras no se rinden*. Destino, 2019
- . *Las hijas de Tara*. SM, 2013.
- . *La leyenda del Rey Errante*, 2016.
- . *La llamada de los muertos*. SM, 2011.
- . *La maldición del maestro*. SM, 2011.
- . *La misión de Rox*. Montena, 2019.
- . *Panteón*. SM, 2011
- . *La resistencia*. SM, 2011
- . *Retorno a la Isla Blanca*. Brief, 2012.
- . *El secreto de Xein*. Montena, 2018.
- . *Triada*. SM, 2011
- . *El último gol*. Destino, 2019
- . *El valle de los lobos*. SM, 2011.

---. *Zodiaccía, un mundo diferente*. Lauragallego.com. Consultado el 3 de enero de 2022.

<https://www.lauragallego.com/lecturas/zodiaccia-un-mundo-diferente/>

García Gual, Carlos. *Historia mínima de la mitología*. Turner Publicaciones S.L., 2014. Kindle.

García Monserrat, Francisco Javier. “Viana de Rocagrís y el mito del amor romántico. Mujeres en la narrativa de Laura Gallego”. *La universidad con perspectiva de género*, Universidad de Salamanca, 2018.

Genette, Gérard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Trad. Celia Fernández Prieto. Taurus, 1989.

George reader. “Adam and Eve (and Lilith?). Flickr 2008. Consultado el 13 de junio de 2022

<https://www.flickr.com/photos/grharrisondc/5366249450/>

Goddard, Drew. *Daredevil*. Netflix y Marvel Studios, 2015- 2018.

González de la Llana Fernández, Natalia. “Las estructuras antropológicas de lo imaginario y la High Fantasy. Análisis de Memorias de Idhún de Laura Gallego desde las propuestas teóricas de Gilbert Durand”. ANILIJ, núm. 9, 2011, pp. 107-120.

González López, Arantzazú. “El mito de Lilith evolución iconográfica y conceptual”. *Revista legado de arquitectura y diseño*, núm. 14, julio 2013, pp. 195-114.

González Torres, Yolotl. “Quetzalcóatl”. *Diccionario de mitología y religión de Mesoamérica*.

Larousse, 1991, pp. 144- 146.

Graves, Robert. *Los mitos griegos I*. Trad. Esther Gómez Parro, Alianza 2011.

Graves, Robert y Raphael Patai. *Los mitos hebreos*. Trad. Javier Sánchez García Gutiérrez, Alianza, 2015.

Greimas, A. J. *Semántica estructural*. Trad. Alfredo de la Fuente, Gredos, 1987.

Grimm, Wilhelm y Jacob. *Cuentos completos de los Hermanos Grimm*. Medí, 2012.

Guerrero Guadarrama, Laura. *Neosubversión en la LIJ contemporánea. Una aproximación a*

- México y España*. Textofilia y Universidad Iberoamericana, 2016.
- Guerrero Guadarrama, Laura. *Postmodernidad en la literatura infantil y juvenil*. Universidad Iberoamericana, 2012.
- Hamilton, John. *Unicorns and other magical creatures*. ABDO Publishing, 2005.
- Horcajo Días, Irene. “Propuesta de educación de género a partir de la fantasía épica de Laura Gallego”. *Revista de didácticas específicas*, núm. 8, 2013, pp. 99-119.
- Hurwitz, Siegmund. *Lilith. The first Eve. Historical and Psychological Aspects of the Dark Feminine*. Trad. Gela Jacobson, Daimon Verlag, 2012.
- Hutcheon, Linda. “Ironía, sátira y parodia. Una aproximación pragmática”. *Poétique*, núm. 46, abril 1981, trad. Alba María Paz Soldán, pp. 1- 16.
- . “La política de la parodia postmoderna”. *Criterios, La Habana, edición especial de homenaje a Bajtín*, julio 1993, trad. Desiderio Navarro, pp. 187- 203.
- Jackson, Rosemary. *Fantasy. The Literature of Subversion*. Routledge, 2009, ebook.
- James, Edward y Farah Mendlesohn. *A Short History of Fantasy*. Libri Published, 2012.
- Jung, C. G. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Trad. Miguel Murnis, Paidós, 1970.
- Konings, Johan. *La Biblia, su historia y su lectura. Una introducción*. EDV, 1992.
- lauragallego.com*. Consultado el 3 de enero de 2022. <https://www.lauragallego.com/>
- Levine, Caroline. *Forms: Whole, Rhythm, Hierarchy, Network*. Princeton University Press, 2015.
- Lévi-Strauss, Claude. “La structure des mythes”. *Anthropologie structurale*. Plon, 1958, pp. 227-255.
- . “La estructura de los mitos”. *Antropología estructural*. Trad. Eliseo Verón, Paidós, 1995, pp. 229-252
- Lewis, C. S. *La experiencia de leer*. Revista literaria Katharsis, PDF.
- . *The Lion, the Witch, and the Wardrobe*. Harper Collins Publisher, 2015.

- “Lilit”. Wikipedia. Consultado el 13 de junio de 2022. <https://es.wikipedia.org/wiki/Lilit>
- Linares Valcárcel, Francisco. “Algunas conexiones entre el cuento maravilloso y la literatura fantástica actual. *Memorias de Idhún* de Laura Gallego” *Garzoa. Revista de la sociedad española de estudios literarios de cultura popular*, núm. 7, 2007, pp. 163-172.
- Lluch, Gemma. *Invenición de una tradición literaria. De la narrativa oral a la literatura para niños*. Ediciones de la Universidad de Castilla- La Mancha, 2007.
- Lopezalles, Sierra. *The Evolution of Dragons. From Living Serpentes to mythical Beasts*. Tesis, California Institute of Technology, 2020.
- Lyotard, Jean François. *La condición postmoderna*. Trad. Mariano Antolín Rato, Cátedra, 2000.
- Malaxecheverría, Ignacio. *Bestiario medieval*. Siruela, 2002. PDF
- Mandrell, James. “Fantasy and Equilibrium in Laura Gallego García’s *Alas de Fuego*”. *The lion and the unicorn*, núm. 1, enero 2012, pp. 20- 34.
- Mardones, José María. *El retorno del mito*. Síntesis, 2000.
- Mendlesohn, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Wesleyan University Press, 2008.
- Midkiff, Emily. “Dragons are Tricky: The Uncanny Dragons of Children’s Literature”. *Fafnir. Nordic journal of Science Fiction and Fantasy Research*, vol. 1, núm. 2, 2014, pp. 41-54.
- Milton, John. *Le paradis perdu [Paradise Lost]. Edition bilingue*. Trad. François-René de Chateaubriand. Barry, 2019. Kindle
- . *El paraíso perdido*. Trad. Bel Atreides. PDF
- Mundos de fantasía: de Ulises a El señor de los anillos, un recorrido por la historia de la fantasía*. Estudios Fénix, 2010.
- Nieto, Omar. *Teoría general de lo fantástico. Del fantástico clásico al posmoderno*. Universidad Autónoma de la Ciudad de México, 2015.
- Nikolajeva, María. “Fairy Tale and Fantasy. From Archaic to Postmodern”. *Marvels & Tales*, vol.

- 17, núm. 1, 2003, pp. 138- 156.
- . *Retórica del personaje en la literatura para niños*. Trad. Ignacio Padilla, Fondo de Cultura Económica, 2014.
- Ong, Walter. *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. Trad. Angélica Scherp. PDF, consultado el 18 de enero de 2022.
- <https://tallerdelaspalabrasblog.files.wordpress.com/2016/08/ong-walter-j-oralidad-y-escritura.pdf>
- Palomares Marín, Mari Cruz y Andrés Montaner Bueno. “Tópicos de la fantasía épica en la literatura infantil y juvenil. Un recorrido por la construcción narrativa de Mago por casualidad de Laura Gallego”. *Tejuelo*, núm. 21, 2015, pp. 9- 29.
- Patai, Raphael. “Lilith”. *The journal of American Folklore*, vol. 77, núm. 306, 1964, pp. 295-314.
- Paz, Octavio. “Claude Lévi-Strauss o el Nuevo festín de Esopo”. *Obras completas 10. Ideas y costumbres 2. Usos y símbolos*. Fondo de Cultura Económica, 2013, pp. 491-563.
- Perrault, Charles. *Les contes de Charles Perrault*. University of Michigan Library, 2021.
- Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*. Trad. Díez del Corral, Akal, 2001.
- Pullman, Philip. *La brújula dorada*. Trad. Roser Berdagué. Ediciones B, 2007
- . *El catalejo lacado*. Trad. Dolors Gallart y Camila Batlles. Ediciones B, 2007.
- . *La daga*. Trad. Dolors Gallart. Ediciones B, 2008.
- Quintana Crellis, Laura. *An Approach to the Arabian Nights, and its influence on The Legend of the Wandering King by Laura Gallego*. Tesis. The University of British Columbia, 2014.
- Real Academia de la lengua Española. *Diccionario de la lengua española*. Consultado el 13 de junio de 2022 <https://dle.rae.es/>
- Ricoeur, Paul. *El conflicto de las interpretaciones. Ensayos de hermenéutica*. Trad. Alejandrina

- Falcón, Fondo de cultura económica, 2005.
- . *Finitud y culpabilidad*. Trad. Cristina de Peretti, Julio Díaz Galán y Carolina Meloni, Editorial Trotta, 2004.
- . *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Seuil, 2000.
- Rosal Nadales, María. “Écfrasis y fantasía en *El libro de los portales* de Laura Gallego”. Revista *sigma*, núm. 25, 2016, pp. 1059- 1079.
- Rowling, J. K. *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. Bloomsbury, 2014.
- . *Harry Potter and the Deathly Hallows*. Scholastic, 2018.
- . *Harry Potter and the Goblet of Fire*. Bloomsbury, 2016.
- . *Harry Potter and the Half-Blod Prince*. Scholastic, 2006.
- . *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. Bloomsbury, 2014.
- . *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. Bloomsbury, 2017.
- . *Harry Potter and the Prisoner of Askaban*. Scholastic, 2001.
- Schaafsma, Karen. “The Demon Lover. Lilith and the Hero in Modern Fantasy”. *Extrapolation*, vol. 28, núm. 1, 1987, pp. 52- 61.
- Sequeiros, Leandro. *Athanasius Kircher (1601-1680). Ciencia y religión en el siglo XVII*. Bubok, 2010.
- Sheppard, Odell. *The Lore of the Unicorn*. Global Grey ebook, 2019. Ebook.
- Smith, Tracey Louise. *Lilith- a mythological study*. Tesis Master of Arts by Research in Creative Writing, University of Bedfordshire, diciembre 2008.
- Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. Trad. Silvia Delpy, Ediciones Coyoacán, 2016.
- Tolkien, J. R. R. *Las dos torres*. Trad. Luis Domènech, Minotauro, 2015.
- . *La comunidad del anillo*. Trad. Luis Domènech, Minotauro, 2014.

---. *El retorno del rey*. Trad. Luis Domènech, Minotauro, 2012.

---. “Sobre los cuentos de hadas”. *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*. Trad. Eduardo Segura, Planeta DeAgostini, 2002.

---. *Tree and Leaf*. Harper Collins, 2001.

Vergil Salgado, Alejandro. *La restauración del mito edénico y la configuración del daimonion de la trilogía La materia oscura, de Philip Pullman. Una aproximación mitocrítica-hermenéutica*. Tesis de maestría, Universidad Iberoamericana, 2018.

Vernor, E. R. *Lilith. The mother of all Dark Creatures*. Pról. Michael W. Ford. Dark Moon Press, 2021.

Wolf, Werner. “(Inter)mediality and the Study of Literature”. *CLCWeb. Comparative Literature and Culture*, vol. 13, núm. 3, 2022.

Wood, Juliette. *Fantastic Creatures in Mythology and Folklore. From Medieval Times to the Present Day* Bloomsbury, 2018.

AGRADECIMIENTOS

Tengo que agradecer a muchas personas la ayuda para la escritura de esta tesis, al igual que para toda la investigación que lleve a cabo durante la maestría. En primer lugar están mis padres José Luis Fortoul y Christiane Cazenave Tapie, quienes siempre estuvieron a mi lado, me apoyaron a lo largo de todo este proceso y siempre creyeron en mi trabajo, incluso cuando yo entré en crisis. También quiero agradecer a Bernardo y Gabriela Fortoul, mis hermanos, por estar a mi lado a lo largo de este proceso. También tengo que darle las gracias a Ariadna Walls por introducirme a Laura Gallego y *Memorias de Idhún*, y a Jacqueline Cazenave Tapie por escuchar algunas de mis primeras ideas acerca de la tesis.

También me gustaría agradecer a mi directora la Dra. Laura Guerrero Guadarrama, quien fue una de las primeras en sugerirme entrar al posgrado y que me estuvo guiando a lo largo de todo el proceso, y apoyando en todos los aspectos tanto personales como profesionales. Agradezco profundamente la atenta lectura de mis lectores Mtro. Alejandro Vergil Salgado y Mtra. Helena Taylor Domínguez por sus comentarios que permitieron que la tesis mejorara mucho. Del mismo modo, me gustaría recalcar la presencia de los demás profesores que me fueron acompañando, a través de los distintos seminarios o proporcionando la bibliografía.

Este proceso no habría sido posible sin el apoyo del Departamento de Letras, y especialmente de las Dra. Alethia Alfonso y Dra. Sonia Montes. También quisiera mencionar al programa de becas de la Universidad Iberoamericana y al CONACyT, gracias a su apoyo pude concentrarme al cien por ciento en la redacción de esta tesis.

Muchas gracias a todos los que han hecho posible la creación de este trabajo.