



**Roberto Cáceres Blanco (ed.): *Héroes, dragones y magia. De la epopeya homérica a World of Warcraft*, Madrid, Aluvión, 2018, 236 páginas**

**ISBN: 9788494562075**

**Alicia Canseco Salinero**

**Universidad Autónoma de Madrid**

Fecha de recepción: 14 de noviembre de 2018.

Fecha de aceptación: 29 de diciembre de 2018.

**Cómo citar:** Canseco Salinero, Alicia: «Roberto Cáceres Blanco (ed.): *Héroes, dragones y magia. De la epopeya homérica a World of Warcraft*», en *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 2 (2018): 355-359. DOI: <https://doi.org/10.15366/actionova2018.2>

El congreso universitario *Mundos Épicos Imaginarios y espacios de narratividad* de la Universidad Autónoma de Madrid, que ha celebrado tres ediciones (2016, 2017 y 2018) responde a la necesidad de hacer un estudio académico riguroso acerca de este género literario, género hasta el momento denostado por la crítica al ser considerado menor. Desde la perspectiva de Roberto Cáceres Blanco, editor y autor del primer capítulo del libro *Héroes, dragones y magia. De la epopeya homérica a World of Warcraft*, dos características definen esta categoría: comparte su poética con la Literatura Fantástica (aunque se diferencia de ella por su carácter arcaizante) y está presente la magia, ambas evidencias de la pretensión de alcanzar un estado primitivo ideal siempre enfrentado a la corrupción propia de la modernidad. Por otro lado, este libro se ocupa de los descendientes de estos mundos épicos imaginarios que son los juegos de rol, nacidos en los años setenta. Asimismo, el género fue contagiando a otras formas de expresión no literarias: la ilustración, el cómic o el cine, por ejemplo. Sin embargo, estas líneas de investigación se esbozan y quedan propuestas para futuras intervenciones.

Este libro recoge seis intervenciones del primer congreso celebrado en la UAM el 3 de noviembre de 2016 que abarcan desde las consideraciones sobre la épica clásica hasta los juegos de rol en línea, una suerte de narración compleja e interactiva que augura un feliz futuro a los mundos épicos imaginarios.



Al igual que el *locus terribilis* romántico, los mundos imaginarios son reflejo del mundo interior del poeta e imagen del mundo real en el que este se desenvuelve. En este sentido, Roberto Cáceres emplea en el primer capítulo, titulado «Héroes y monstruos, aspectos y desarrollo de una metáfora. De la tradición culta a la postmoderna», el término macrometáfora para referirse a alegorías con múltiples niveles semióticos, literales y no literales. Para continuar, hace referencia a la lucha ancestral del héroe y el monstruo, asociado desde antiguo a la figura femenina. Para Roberto Cáceres un acierto de las creaciones modernas adscritas a este género es la liberación de la figura femenina como némesis monstruosa del héroe. Aduce para ello el personaje de Daenerys Targaryen, madre de dragones, sí, pero figura luminosa dentro de la saga *Juego de tronos*. Sin embargo, olvida otras mujeres igualmente poderosas y malignas, tales como Cersei Lannister o la Mujer Roja, quienes perpetúan el estereotipo clásico. Por otro lado, también podemos hallar heroínas en los cantares de gesta medievales (Crimilda, que adquiere un papel protagonista en la segunda parte del *Cantar de los Nibelungos*, sería un ejemplo, si bien es una excepción). Además, según propone Cáceres Blanco el héroe se caracteriza por emprender un viaje que lo lleva a fundar ciudades o a defenderlas en su lucha constante contra el desorden y la incivilización. En último lugar, el periplo del héroe pasa por el descenso a los infiernos para dignificarse como vencedor.

Particularmente interesante es la idea del devenir del héroe mítico en héroe épico, que Cáceres sitúa en el momento en el que los textos orales comienzan a ser preservados por escrito. Al contrario de lo que le sucede al primero, el héroe épico es consciente de su mortalidad y su contingencia. Su lucha no es como la del anterior, por alcanzar la divinidad, sino por obtener la fama como único modo de vida factible. En última instancia, la épica da lugar a la tragedia, de modo que el héroe, preso de sus pasiones, ya no lucha hacia fuera sino consigo mismo.

Para concluir, en este trabajo, el autor se encarga de analizar la figura del caballero andante, que no es sino el héroe clásico iluminado por el cristianismo. De ahí viene, según Cáceres, la asimilación de las batallas épicas como luchas definitivas entre el Bien y el Mal, así como un concepto del amor completamente novedoso: el amor cortés.

En el capítulo 2, «El caballero en la floresta. Aventura y construcción de la identidad del héroe épico», a cargo del profesor de la UAM José Ramón Trujillo, se ofrece un estudio diacrónico de la figura del héroe atendiendo a sus diferencias desde la épica hasta el caballero andante. De este modo, se presenta al héroe clásico y medieval como la sublimación de los



valores e ideales del pueblo, mientras que las hazañas de la novela cortés y las novelas de caballerías responden solo a sus caprichosos propósitos. Si bien, una de las diferencias fundamentales radica en el concepto mismo de aventura que el caballero andante persigue, puesto que define un mundo en el que los hechizos, las «maravillas» y las criaturas fantásticas son posibles. Para Trujillo su itinerancia, que lo confiere como *homo viator*, no persigue otro fin que conformar la identidad y cumplir la vocación, de suerte que se otorga a la caballería un fin trascendente. El ponente aclara, además, que el héroe novelesco es un personaje complejo, que evoluciona dentro de su misma aventura. La identidad, recuerda, está asociada al linaje, cuyo reflejo vemos en las armas familiares. Es tal la importancia que tienen estas como garantes de pertenencia a una casa o estirpe que no solo sirven a los caballeros en contienda para reconocerse entre sí, sino que actúan como reveladores de la identidad perdida del héroe. Sin ir más lejos, así sucede en *Amadís de Gaula*, pues siendo aún un bebé, al tratarse de un hijo ilegítimo, su madre lo lanza bíblicamente a las aguas, no sin antes haber dejado con él la espada de su padre. Gracias a ella será finalmente reconocido y encumbrado. José Ramón Trujillo, por último, dedica unas pocas páginas a explicar el significado simbólico de la floresta, no solo como el lugar ideal propiciador de aventuras sino también como espacio alejado de la civilización y la moral que esta rige.

La propuesta de Alde Vergara en el capítulo 3, «Arquetipos astrológicos en la *Canción de hielo y fuego*», original y divertida, consiste en aplicar el estudio de los signos zodiacales a la literatura, en tanto que estos responden a una idea ordenada de mundo. De este modo, repasa cada uno de los arquetipos, junto con sus adscripciones morales y temperamentales y los relaciona con los personajes de la saga de George R. R. Martin *Canción de hielo y fuego*. Desde mi punto de vista, si bien la relación entre la astrología y la literatura es caprichosa e infecunda, las correspondencias que establece son muy acertadas, pues se mantienen en el tiempo interno de la novela, a pesar de la evolución constante de los personajes.

Sergio Fernández Moreno en el siguiente capítulo, titulado «Se acerca el invierno: el Norte como cara oculta de la civilización en la *Canción de hielo y fuego* de G. R. R. Martin», hace un estudio de la discriminación presente en el universo creado por G. R. R. Martin, que opera de tres maneras: en el tiempo, en el discurso y en el espacio. Para empezar, alega ejemplos de las novelas para demostrar que en Poniente la magia es considerada, por unos, una necedad y, por otros, una maldición propia de los primeros hombres. En cualquier caso, los personajes que la poseen se guardan mucho de ser descubiertos puesto que la revelación

de sus diferencias les condenaría al ostracismo.

También en el discurso se articula el lenguaje de la alteridad. Se presentan como salvajes, incivilizados, «monstruos», en palabras de este investigador, todos aquellos que se encuentran fuera de las cerradas y rancias convenciones sociales. En este punto, se refiere a los habitantes al Norte del muro: salvajes para los habitantes de los Siete Reinos; el pueblo libre para ellos mismos. En último lugar, aparece el Muro como lugar simbólico que separa lo lícito de lo prohibido. Para Fernández Moreno, no es casual que este espacio tan cargado de significado se encuentre al Norte, ya que tradicionalmente ha sido considerado como el lugar del invierno y las tinieblas.

Si asumimos que el Otro se relaciona con el invierno, las tinieblas y la muerte, no deja ésta de ser una oportunidad para el renacimiento, pues es una idea muy literaria que solo de la destrucción puede surgir algo nuevo.

Por su parte, José Antonio de La Riva Fort caracteriza, en el capítulo 5, bajo el título «El amo del calabozo como poeta épico y aspectos pragmáticos del juego de rol como acto de habla colectivo», la labor del aedo clásico con los siguientes atributos: oralidad en la composición y en la ejecución, captación de la benevolencia del público, prolijas descripciones y empleo de catálogos. A continuación, explica los elementos que componen una partida de Dragones y Mazmorras; a saber: el escenario de campaña, la campaña, la aventura y los episodios y conflictos bélicos. En este sentido, el amo del calabozo es un personaje fundamental, ya que él impone las bases de la aventura y toma las decisiones.

En un segundo momento, este investigador, en un arrebato de inspiración, hace un análisis de los actos de habla que se modulan dentro del juego. Así, el acto locutivo corresponde a la enunciación propia de la narración. Sin embargo, las palabras del amo del calabozo siempre tienen una intención en virtud de la cual el acto de habla es también ilocutivo. Por último, la dinámica del juego prevé que el mensaje del amo del calabozo provoque una reacción en los jugadores; por lo tanto, también podríamos calificarlo como acto perlocutivo. Asimismo, distingue los modos de enunciación adoptados por aquel, puesto que, si bien su estado natural es la épica, también puede adquirir un tono dramático al introducir diálogos entre personajes secundarios. A mi modo de ver, esta observación es muy pertinente, ya que sucede lo mismo cuando se trata del *aedo*. Es bien conocido, tratándose del mismo rapsoda, que en la *Iliada* se caracteriza por ser más dramática, mientras que en la *Odisea* se considera a todos los efectos más narrativa. La oralidad, afirma De la Riva Fort, no tiene sentido si el receptor no es colectivo. Es más, su magia reside en su condición



de efímero, que sacraliza los momentos de juegos como únicos e irrepetibles.

Gemma López Canicio plantea, en el último capítulo, la inveterada cuestión de si se pueden someter los videojuegos a un estudio narratológico. Parte de aquí su premisa: observar el tránsito entre un juego de rol tradicional y un juego de rol online. Gemma López demuestra tener un dominio admirable acerca del juego y de todos los demás productos lúdicos relacionados con él. Comienza con una retrospectiva histórica acerca de cómo surgieron y se desarrollaron los llamados *MMORPG* (*massively multiplayer online role-playing game*). La relación entre épica y juego se entabla, pues, de la siguiente manera: En primer lugar, la autora explica el concepto de mundo ludoficcional, susceptible de ser clasificado, eso sí, con alguna variación, dentro de la teoría de los mundos posibles desarrollada por Tomás Albaladejo y ampliada por Javier Rodríguez Pequeño. Concluye que el universo de *WoW* encajaría dentro de un modelo de mundo tipo IV, esto es, fantástico inverosímil. Por otro lado, comparte con la épica la ambientación bélica y el protagonismo de los estereotipos. Sin embargo, destaca por encima de todo el héroe creado al antojo del jugador, puesto que se erige como salvador de Azeroth, el mundo de *Warcraft*.

Tras una explicación (en exceso) detallada del funcionamiento del juego online y sus particularidades, la ponente hace un estudio comparativo entre el juego tradicional y virtual. Para la autora, una ventaja del juego de rol en línea respecto a la épica tradicional, e incluso el juego de mesa, es que los personajes tienen la posibilidad de crear su propia aventura y de evolucionar y entablar relaciones entre ellos. Gema López emplea el término *interactividad* para referirse a este concepto. Por último y para concluir su argumentación, subraya la hibridez de géneros dentro del juego, puesto que la narrativa y la dramática se combinan para hacer avanzar las historias, contribuyendo de esta manera a la creación y expansión de mundos épicos imaginarios.

El libro se cierra con los tres relatos ganadores y los siete finalistas del concurso *Mundos Épicos Imaginarios*. Dichos ejercicios creativos son el complemento perfecto a las disertaciones teóricas sobre este género literario que va ganando peso y adeptos día a día. Desde el cuento galardonado con el primer premio, que nos presenta a un rey traicionado, hasta los recuerdos atormentados de un no-muerto, pasando por narraciones en segunda persona y relatos protagonizados por brujos, cazadores de monstruos y funcionarios reales, la ficción que nos ofrecen resulta muy estimulante y es una confirmación clara de que a los *Mundos Épicos Imaginarios* les queda mucha vida por delante.