



Portada

Espadas y palabras

Printed and distributed by NewspaperDirect
www.newspaperdirect.com US/Can: 1.877.980.4040 Intern: 800.6364.6364
COPYRIGHT AND PROTECTED BY APPLICABLE LAW



«Hay otros mundos, pero están en este»
Ignaz Paul Vitalis Troxler

La idea de crear un mundo que no es nuestro mundo y que tiene su propia lógica pero que no es la lógica del mundo que conocemos es relativamente nueva dentro de la Historia de la cultura. J. R. R. Tolkien la expuso en una conferencia del año 1939 titulada «Sobre los cuentos de hadas», donde habla de algo que él denomina «mundo secundario». Un mundo secundario, según Tolkien, es aquel que a) no tiene ningún vínculo con el nuestro (aunque en realidad su Arda es nuestra Erde, Earth, la Tierra); b) es imposible de acuerdo con el sentido común; y c) es coherente dentro de sus propias reglas, las cuales no pueden ser arbitrarias.

La fecha, 1939, me parece significativa, como también lo es que Tolkien comenzara a construir el inmenso «mundo secundario» que ocupó toda su vida creativa a su regreso de los campos de batalla de la Primera Guerra Mundial. Como si la idea del «mundo secundario» surgiera al ritmo de las dos guerras mundiales, como si el exceso de horror trajera el deseo, bastante comprensible, de imaginar otro mundo distinto de este.

La idea del «mundo secundario» se parece a la del «mundo paralelo» de la física cuántica, con su «multiverso», sus realidades alternativas y sus partículas que desaparecen tragadas por dimensiones desconocidas. Pero es, sobre todo, un motivo central de la poética posmoderna. En «Tlön, Uqbar, Orbis Tertius», aparecido en 1941, Jorge Luis Borges describe a una sociedad empeñada en construir un mundo imaginario donde no solo hay otra geografía y otras lenguas, sino también otro funcionamiento de la física y de las leyes de la naturaleza. La idea de que las leyes de nuestro mundo son un «juego» y que por tanto otras leyes, otros «juegos» son posibles, permea la actitud deconstructivista posmoderna. Stanislaw Lem imagina en «La nueva cosmogonía» (*Vacío perfecto*) que las leyes físicas del universo son en realidad parte de un enorme juego cósmico. Si nuestra física no es la única posible, podemos imaginar otros mundos cuya física contemple como normal lo que nosotros consideramos «magia».

Lemuria, Atlántida, Urantia

La literatura de la era posmoderna está llena de mundos secundarios, mundos paralelos, falsos mundos, historias posibles, falsas historias. Pensemos en obras tan distintas como *Cien años de soledad*, de García Márquez, obra de historia paralela de un mundo perfectamente lógico aunque lleno de leyes «mágicas»; *Ada o el ardor*, de Nabokov; *Giles el chico cabra*, de John Barth; *El hombre del castillo*, de Philip K. Dick; *Aegyptio*, de John Crowley; *El testimonio de Yafroz*, de Sánchez Ferlosio; *Escuela de mandarines*, de Miguel Espinosa; *Hijos de la medianoche*, de Rushdie; *Igur Nebli*, de Miquel de Palol, y tantas y tantas otras... Siempre he considerado *El Señor de los anillos*, con su reutilización y recombina de géneros (los mitos celtas, las sagas islandesas, la novela de aventuras, las óperas de Wagner) y su creación de una rea-

MILES DE SEGUIDORES
«Juego de tronos», al que Errata Naturae dedica un ensayo del mismo título, desata pasiones. A la izquierda, una escena de la serie



QUIÉN ES QUIÉN
Bajo estas líneas, George R. R. Martin, autor de las novelas que inspiran la serie de tv, junto a Peter Dinklage, que interpreta a Tyrion Lannister en la pequeña pantalla. Debajo, Sean Bean, en el papel de Lord Stark, y Alfie Allen, que encarna a Theon Greyjoy



lidad y una historia alternativas, una de las primeras obras de la literatura posmoderna.

Otra fuente importante de los «mundos secundarios» la hallamos en la idea de la «historia desconocida del mundo» tal como la expone H. P. Blavatsky en *La doctrina secreta* (1888). Helena Blavatsky cuenta una historia dividida en grandes eras separadas por cataclismos, que se parece mucho, en sus perfiles generales, a la de Tolkien. Más tarde Rudolf Steiner retomaría esta «historia oculta» en sus escritos, en los que los continentes de Lemuria, primero, y de Atlántida, más tarde, tienen un papel crucial. *El libro de Urantia*, una obra gigantesca que fue durante muchos años el libro de cabecera del compositor alemán Stockhausen, también cuenta una «historia secreta» del mundo con otros continentes, otras razas, otra historia y otros dioses. En la «historia secreta» de Tolkien, Arda pasa por cuatro etapas: al principio es un disco plano dentro de una esfera; en la cuarta etapa comienza a girar alrededor del sol y es la humanidad, por fin, la que la domina.

Afición por los prostíbulos

Lord Dunsany unió por primera vez el mundo de las hadas y el humano en su novela *La hija del rey del país de los elfos*, publicada en una época (1924) en que Tolkien ya trabajaba en *El Silmarillion*, su gran obra maestra desconocida. Hay otros títulos importantes: *Conan el Conquistador* (1950), de Robert E. Howard, un personaje que tendría una larga fortuna en el cómic; *La espada rota* (1954), de Poul Anderson, donde los humanos se codean con los elfos y los trolls; *Portadora de tormentas* (1965), de Michael Moorcock, o *Las espadas de Lankhmar* (1968), de Fritz Leiber. Este último libro merece un comentario especial, no solo porque Fritz Leiber es quien acuñó el término «espada y brujería» con que suele designarse el género, sino porque esta novela presenta una clara alternativa terrenal y depravada al mundo casto y místico de Tolkien. La abundancia de escenas eróticas, el lenguaje grueso y la afición por los prostíbulos de los personajes de Leiber nos llevan directamente al mundo de *Juego de tronos*, de George R. R. Martin, cuya Edad Media aparece dominada por la más desenfrenada lujuria.

No cabe duda que el gran clásico es Tolkien, que además de ser medievalista, especialista en inglés antiguo y estudioso de lenguas como el galés, el finés y el islandés, cuyas tradiciones literarias conocía a la perfección, vivió la guerra en su propia carne, y que quizá por esas circunstancias logró dar a sus obras una intensidad y una realidad que no suelen ser corrientes. El género oscila entre maravillas como la Saga de Geralt, de Rívia de Sapkowski; la Terramar de Ursula K. Le Guin o curiosidades como *Dudo Errante* (*Riddley Walker*), de Russell Hoban, con su fascinante inglés del futuro, por un lado, y sagas gigantescas como *La rueda del tiempo*, de Robert Jordan, cuyos miles de páginas suelen ocupar un mueble entero en las librerías y que, como las novelas de George R. R. Martin o las de Patrick Rothfuss, se sitúan claramente en el territorio de la literatura de entretenimiento.

«Juego de tronos», la serie inspirada en las novelas de George R. R. Martin, ha desatado el fenómeno fan hasta el fanatismo. Es la pasión por el género de «espada y brujería»

Por Andrés Ibáñez

Portada

06

Fantasia de Invernalía

En Invernalía, sus personajes y luchas de poder profundiza el ensayo «Juego de tronos», que Errata Naturae publica el día 14. El historiador Pierre Blanc nos da las claves de este universo

Los fans de las verdaderas y falsas Edades Medias de la literatura, el cine y el cómic estábamos divididos ante los sucesivos avances televisivos: ¿qué preferiríamos finalmente: Camelot, la serie de la cadena Starz, con Joseph Fiennes en el papel de Merlin, la extraordinaria Eva Green como Morgana y un James Purefoy increíble, al que adoramos desde Roma, en el papel de rey Lot, o Juego de tronos?

Para hacernos la elección aún más difícil, algunos fans ponían en la balanza otra serie también «intensa»: Los Borgia, con varios pesos pesados en nómina: Jeremy Irons, Derek Jacobi... y una compleja historia basada en la novela homónima de Mario Puzo, autor de El Padrino.

Camelot ofrece tanta fantasía como Juego de tronos; Los Borgia, a su vez, era pura conspiración: Roma, como Desembarco del Rey, es terreno pantanoso.

Pero quizá ya hemos visto y leído dema-

siadas aproximaciones a la época de Arturo y a los papas de finales de la Edad Media y comienzos del Renacimiento. Y hay, para los fans más acérrimos de la fantasía, algo «muy oscuro», que atrae, en Juego de tronos. Y varios personajes más que seductores, entre los que destaca uno que, por torturado, despierta tanto nuestras simpatías como, a veces, también, por qué no confesarlo, nuestra irritación: Lord Stark, cuya espada tiene un nombre tan frío como, aparentemente, su carácter: Ice, hielo...

Muertos que reviven

Al actor que da vida en la serie a Eddard Stark ya lo conocíamos empuñando espadas medievales. Como un gran Boromir, en El Señor de los anillos. Y como el caballero mercenario Ulric en la mucho menos conocida Black Death, de Christopher Smith: peste bubónica, una Inglaterra medieval, un aprendiz de monje, brujería, muertos que reviven... Si, podría ser un capítulo de Juego de tronos.

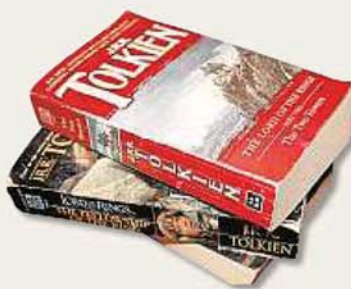


Sean Bean es un Lord Stark «ideal», alguien que encaja a la perfección en una gran obra televisiva que el autor de los textos de base, George R. R. Martin, ha definido de este modo: «La televisión está llena de series de abogados, médicos y sitcoms, pero, en cambio, la fantasía es algo que ha quedado restringido al ámbito de los libros. Cuando algo así llega a la televisión se encuentra con un montón de fans hambrientos».

Antecedentes de papel



EL CASO ESPAÑOL «El testimonio de Yarfoz», de Sánchez Ferlosio, y «Olvidado Rey Gudú», de Ana M. Matute, son ejemplos de la contribución de nuestras letras al género

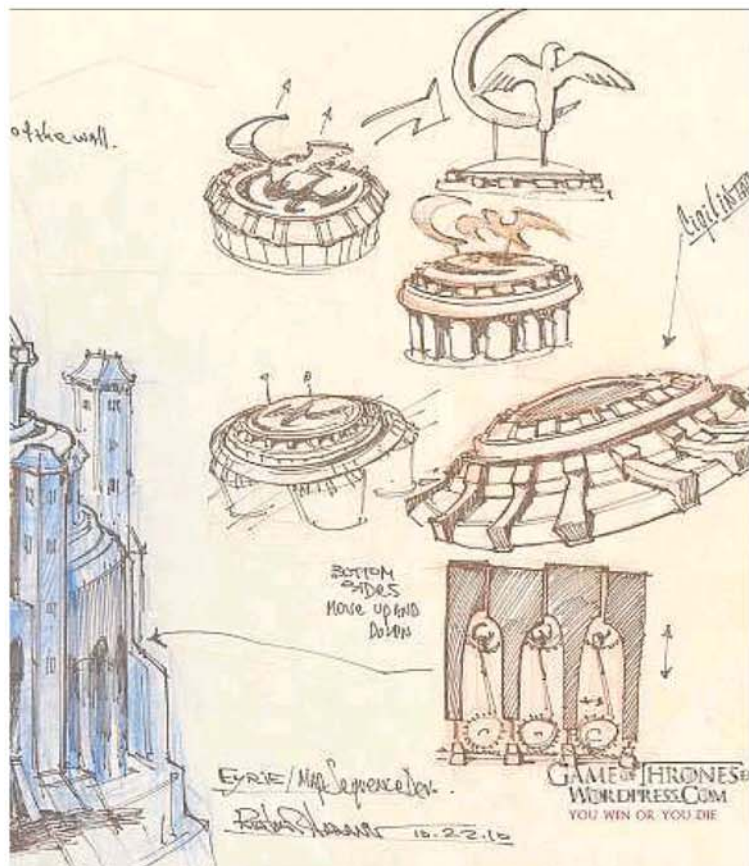


EL MAESTRO En la trilogía de «El Señor de los anillos», escrita entre 1937 y 1949 y publicada entre 1954 y 1955, Tolkien combinó mitos, sagas y aventuras



CONAN Ha sido «conquistador», «destructor» y «bárbaro». La gran creación de Robert E. Howard data de 1950. El éxito del personaje llega hasta hoy e incluye cómics y películas

ABC cultural

SÁBADO, 5 DE MAYO DE 2012
abc.es/cultura-cultural/cultural.asp 07

La serie de televisión recrea el mundo inventado por George R. R. Martin. Junto a estas líneas, uno de los bocetos con el diseño arquitectónico del Nido de Águilas, la fortaleza ancestral de la Casa Arryn

Sí, somos fans de *Juego de tronos*. También lo es el propio Ben: «Acepté este papel después de leer el libro. Era excitante, lujoso, peligroso, arriesgado... Puedo asegurar que el tamaño y la ambición de *Juego de tronos* no tiene nada que envidiar a *El Señor de los anillos*».

Invernal. Allí vivían todos los Stark cuando eran felices.

Cualquier lector de Martin (y en la serie

lo vamos averiguando poco a poco) sabe que los Stark descienden de Brandon el Constructor, quien alzó el Muro (ese «so-sias» del Muro del emperador romano Adriano) y colocó la primera piedra de Invernal.

Es muy interesante ese papel de viejos y nuevos héroes, esa Tradición.

Jacques Le Goff ha reflexionado sobre ella en *Héroes, maravillas y leyendas*, un

ensayo que sirve de perfecta apoyatura para leer «desde dentro» el mundo de *Juego de tronos*.

Para Le Goff «lo imaginario desborda el territorio de la representación y es arrastrado más allá por la fantasía en el sentido estricto de la palabra. Lo imaginario construye y nutre leyendas y mitos».

Le Goff subraya la importancia de lo imaginario en la historia, y muestra que si bien la Edad Media creó héroes y maravillas destinados a hacer soñar, casi siempre sublimó las realidades sociales y materiales de la época: caballeros, amor, juegos y espectáculos, mujeres excepcionales.

¿No recordáis a Isolda?

¿Cuánto hay de Isolda en la Daenerys enamorada del bruto Khal Drogo? No son Tristán e Isolda, más bien Cleopatra y Marco Antonio. O, mejor, una post-Cleopatra del Tiempo de los Dragones, de la Sangre del Dragón.

Un lugar oscuro

¿Y cuánto hay de Guillermo de Aquitania en algunos de los reyes y señores más cuerdos, más cabales, de *Juego de tronos*? Incluso los salvajes al norte del Muro recuerdan a los vikingos a los que tuvo que enfrentarse en Aquitania y Auvernia. René Poupardin y Allen Mawer nos han contado esa época de modo magistral.

Como también lo hiciera Umberto Eco en otro de los textos que parece haber servido de referencia a Martin: *El nombre de la rosa*. Y no solo por las peripecias de investigaciones y misterios de ambas obras, sino porque uno y otro parecen invertir el sentido de *La ciudad de Dios* de san Agustín, donde «se enfrentan» la Ciudad Celestial y la Ciudad Pagana: en *Juego de tronos*, como en la novela de Eco, la justicia, el amor y la paz, «la verdadera vida», parecen estar en el lugar menos esperado: Invernal, «lugar oscuro», como lo define uno de los Lannister.

PIERRE BLANC

EL AUTOR ES ESPECIALISTA EN LAS RELACIONES ENTRE HISTORIA, LITERATURA Y CULTURA POP

Entre series anda el juego



«CAMELOT» bucea en la leyenda del rey Arturo y los caballeros de la Mesa Redonda. Sus capítulos ofrecen, según Pierre Blanc, «tanta fantasía como «Juego de tronos»»



«LOS BORGIA» es una serie sobre la conspiración, uno de los elementos en los que se basa «Juego de tronos». En esta ocasión, en la Roma del Renacimiento



«ROMA» equivale a luchas de poder, y de eso hay, y mucho, en los capítulos –y en las páginas– de la saga «Juego de tronos». Dos mundos igual de violentos

Printed and distributed by NewspaperDirect
www.newspaperdirect.com US/Can: 1.877.980.4040 Intern: 800.6364.6364
COPYRIGHT AND PROTECTED BY APPLICABLE LAW