

LA EDAD MEDIA EN LA FANTASÍA CINEMATOGRAFICA. EVOLUCIÓN Y PROBLEMÁTICA.

Trabajo final del máster de Historia medieval en Castilla y León.

Realizado por Isabel Santamaría Saiz.

«Fácilmente aceptamos la realidad, acaso
porque intuimos que nada es real».

Jorge Luis Borges

ÍNDICE.

OBJETIVOS.....	4
1. INTRODUCCIÓN.....	5
1.1. Necesitamos el pasado.....	5
1.2. ¿Cómo conocemos el pasado?.....	6
a) Memoria.....	6
b) Historia.....	7
c) Reliquias.....	9
1.3. Conclusión.....	9
2. FANTASÍA Y REALIDAD.....	10
2.1. Acercándonos al mundo de la fantasía.....	10
2.2. Tipos de fantasía.....	13
2.3. Cruzando el umbral de la aventura.....	16
3. FANTASÍA Y EDAD MEDIA.....	19
3.1. Elementos reales prestados al mundo fantástico.....	20
3.2. Elementos reales que no toma el mundo fantástico.....	23
4. MAGIA Y EDAD MEDIA.....	25
4.1. ¿Qué se ha entendido por magia?.....	25
4.2. La magia en el Cristianismo.....	27
4.3. La magia según Agustín de Hipona.....	29
4.4. ¿Quién practicaba la magia en la Edad Media?.....	30
a) Mujer como sospechosa de bruja.....	30
b) Hombre como sospechoso de mago.....	32
4.5. Tipos de magos.....	34
4.6. Conclusión.....	35
5. MAGIA Y FANTASÍA.....	36
5.1. <i>Excalibur</i> (1981).....	36
a) Sinopsis.....	36
b) Magia en <i>Excalibur</i>	37
c) Conclusión.....	43
5.2. <i>Juego de Tronos</i> (2011).....	44
a) Sinopsis.....	44
b) Magia en <i>Juego de Tronos</i>	47
• Dioses y creencias.....	47
• Magia y profecías.....	53
6. CONCLUSIÓN.....	57
BIBLIOGRAFÍA.....	60
ANEXO I: ESTRENOS DE PELÍCULAS.....	62
ANEXO II: DIAGRAMA DE AVENTURA SEGÚN JOSEPH CAMPBELL.....	64

OBJETIVOS.

En este trabajo he intentado descubrir qué función tiene en la vida del hombre el mundo de la fantasía. Este mundo (o mundos), que tan alejado nos parece del nuestro, quizá no lo está tanto.

En las siguientes páginas he pretendido establecer relaciones entre los aspectos de nuestro pasado histórico con los hechos o sucesos que ocurren en los mundos fantásticos. Una vez establecidos cuáles son los elementos reales que toman los mundos de ficción, me centro en aquellos que no toman prestados, por qué no lo hacen y de qué forma suplen dichos elementos.

Los elementos del mundo real que usan los mundos fantásticos tienen mucho que ver con la Edad Media Occidental. Tras averiguar por qué se basan en esa época y no en otra analizo los elementos que toman de esa etapa medieval. Me doy cuenta de que existen dos piezas fundamentales en la Edad Media que no aparecen representadas como tal en los mundos fantásticos: la guerra y la religión Cristiana. Llamándome más la atención la omisión de la religión, me doy cuenta de que es inteligente por parte del autor esta no aparición en el relato, pero que los personajes no quedan vacíos de creencias. Esas creencias en los mundos fantásticos se manifiestan a través de la magia.

Explicar qué se ha entendido por magia, quién era sospechoso de realizarla y qué tipos de magia se han diferenciado a lo largo del tiempo es la parte más extensa del trabajo, puesto que entiendo que es necesario este paso para más tarde poder analizar los actos mágicos que aparecen en las películas de fantasía.

Durante todo el trabajo he seguido la idea que trata Tolkien en su ensayo *Sobre los cuentos de hadas*, en la que establece que el mundo fantástico es un mundo subcreado por el hombre basándose en el mundo primario o real. Esta idea me pareció desde el primer momento clara, concisa y muy convincente. Por ello utilizaré sus términos para referirme a estos dos mundos.

Viajemos entonces por el profundo país de las hadas.

1. INTRODUCCIÓN.

1.1. Necesitamos el pasado.

Hoy en día habitamos el mundo del *ahora*, de la inmediatez y de la prisa. Hay que vivir corriendo, pendientes del tiempo, sin meditar los actos que realizamos, como si fuéramos autómatas. Pensar no está de moda. Vivimos en el país de la envidia y poseer más que el de al lado es la máxima del ser humano. En las ciudades triunfa el egoísmo, lo superficial, lo frívolo y lo que verdaderamente importa en las personas está en el exterior y no en el interior. Se ha dejado de creer en valores como la bondad, el compañerismo, la justicia o la lealtad, y la falsedad y el engaño están a la orden del día. Todo este mundo, que hemos creado las personas, y en el que estamos condenados a sobrevivir, está envuelto en una gran capa de humo y contaminación. Y el silencio está ocupado en su totalidad por el ruido que fabricamos diariamente, que nos impide oír a aquellos que tenemos a nuestro alrededor.

Queriendo huir de esta funesta realidad avanzamos con (más) prisa hacia un futuro incierto al que miramos con total desconfianza, puesto que estamos acostumbrados a que nos engañen. Sin embargo sabemos que algún día, tarde o temprano, llegará. El presente que nos toca vivir no es muy acogedor y el futuro, al que avanzamos inevitablemente, es poco esperanzador.

El desasosiego ha invadido nuestra vida. ¿Qué se puede hacer al respecto? Disconformes con el presente y sin esperanza puesta en el futuro quizá nos quede la posibilidad de evasión hacia el pasado. Un pasado empapado de nostalgia, de recuerdos a los que han suprimido el dolor¹. Esta visión idealizada del pasado nos hace pensar que este tiene que ser necesariamente mejor que el presente. Es cierto que el desánimo que sentimos actualmente no es algo único de nuestro siglo. En todas las épocas ha habido un desencanto con el hoy que nos lleva a tratar de recuperar el ayer.

¹ LOWENTHAL, David. *El pasado es un país extraño*. Madrid. Akal Ediciones. 1998. pp. 29 – 34.

Woody Allen, en la película *Medianoche en París* (*Midnight in Paris*) en el 2011 nos cuenta la historia de un escritor que, descontento con su mundo, sueña con poder conocer los felices años veinte. Por arte de magia – no se sabe, ni se quiere explicar cómo ocurre – el protagonista viaja a la época de sus ensoñaciones, donde conoce a una joven que también está descontenta con su presente. A través del juego del viaje en el tiempo – sin máquinas extravagantes ni encantamientos mágicos – ha conseguido viajar a la época que tanto soñaba conocer. Pero pronto se desengaña de ella cuando comprende que “*el hombre está desesperado por escapar del presente*”², y que nadie está contento con el mundo que le ha tocado vivir.

Por tanto, la nostalgia que sentimos hacia un pasado que creemos que ha sido mejor, la necesidad de evasión del agitado presente y la desconfianza en un futuro incierto son los motivos por los cuales nos fascina tanto el pasado y por los que recurrimos a él en el presente.

1.2. ¿Cómo conocemos el pasado?

Como hemos visto, necesitamos el pasado para escapar del presente y huir del futuro, pero ¿de qué maneras conocemos el pasado? David Lowenthal dice que “*El pasado en sí mismo se ha ido, todo lo que sobrevive son sus residuos y los relatos de aquellos que lo experimentaron*”³. Establece que las formas que tenemos de acceso al pasado son tres: la memoria, la historia y las reliquias.

a) Memoria.

Este aspecto, dice Lowenthal, solamente llegaría a extenderse hacia atrás hasta nuestra niñez. Habría un tipo de memoria que serían nuestros recuerdos, nuestra memoria personal con la que podríamos conocer el pasado reciente, nuestro pasado. Estaría limitada por el espacio y el tiempo en el que hemos vivido nuestra niñez, adolescencia, etc. Sin embargo, nuestros recuerdos van más atrás del día de nuestro nacimiento, porque los aumentamos con historias que nos contaron nuestros

2 *Op. cit.* p. 38 citando al escritor estadounidense Jack Finney, “*I’m scared*” (1961), pp. 36 – 37.

3 *Ibid.* p. 15. En la página 278, Lowenthal, cita a George Orwell en “1984” cuando dice: *los acontecimientos pasados no tienen una existencia objetiva, sino que solo sobreviven en los documentos escritos y en los recuerdos humanos.*

antepasados. De este modo la memoria es personal por el hecho de que los recuerdos siempre se mantienen en privado, a no ser que decidamos hacerlos públicos⁴, y a la vez es colectiva porque cuando los recuerdos quedan en privado provocan nuestras dudas, “*cuando no es compartido, el recuerdo parece ficticio*”⁵.

b) Historia.

La historia, al contrario que la memoria, se dilata hacia atrás más allá de los documentos más tempranos de la civilización y además es inmortal – por lo menos la historia escrita – ya que no muere con los individuos como lo hace el recuerdo. Por tanto la historia extiende y elabora la memoria interpretando las reliquias y sintetizando los relatos de los testigos presenciales del pasado⁶. Tratamos los relatos de otras personas del pasado, sus recuerdos, como historia. Sin embargo, no reparamos muchas veces en que la memoria es subjetiva por el hecho de que pertenece y se genera en el hombre. Luego al tratar la memoria como historia, no estamos haciendo más que una historia incompleta formada por los recuerdos de una sociedad, un país, una religión, etc.

El conocimiento histórico se configura mediante la subjetividad. Otro tipo de subjetividad con el que se hace historia es la interpretación de los historiadores de cualquier informe del pasado. Los informes del pasado son más y menos que el pasado mismo. Voy a pasar a explicarlo basándome en las teorías de Lowenthal⁷:

Son menos que el pasado, ya que ninguno ofrece un pasado exhaustivo por muy completo que sea. Establece que hay tres límites para conocer el pasado:

- a) La inmensidad del pasado en sí mismo, ya que ningún informe histórico puede recuperar la totalidad de ningún acontecimiento pasado. Este es prácticamente infinito. La narrativa histórica se ocupa de una fracción

4 *Ibid.* p. 285 citando a B.S Benjamin en “*Remembering*” (1956) p. 171.

5 *Ibid.* p. 286 citando a Wallace Stegner en “*Wolf Willow*” (1980) pp.14 – 17.

6 *Ibid.* p. 307.

7 *Ibid.* pp. 312 – 320.

minúscula del pasado relevante. Hay que tener en cuenta además que la mayor parte de la información del pasado no ha estado registrada jamás y la que lo está, o lo ha estado, ha sido en soportes efímeros como el papel.

- b) La distinción entre los acontecimientos pasados y los informes de esos acontecimientos. Los informes de los acontecimientos no recuperan el pasado tal como fue y la narrativa histórica, por tanto, no puede más que acercarse a lo que ocurrió. Del mismo modo que un recuerdo nunca corresponde en su totalidad al acontecimiento original, ningún informe se ajusta a los hechos de un modo estricto.
- c) La inevitabilidad de prejuicios, en especial el presentista. El conocimiento histórico, por muy comunitario y verificable que sea, es subjetivo, ya que está influido por el narrador y por su audiencia. La historia depende de los ojos de algún otro, siempre la vemos a través de un intérprete que se sitúa entre los acontecimientos pasados y nuestra comprensión de los mismos. Es cierto que el acceso que tiene el público de hoy en día a las fuentes primarias hace que se limite la tiranía del narrador (pero volveríamos al problema b).

Por tanto la historia que conocemos es un objeto que nosotros mismos hemos creado, ya que el paso del tiempo ha desfasado el pasado y limita nuestro conocimiento sobre él.

Son más que el pasado porque los narradores de la historia de los acontecimientos tienen la ventaja de saber qué ocurre. El historiador conoce el futuro del pasado.

c) Reliquias.

Por último, las reliquias serían los residuos que el pasado ha dejado y que han permanecido hasta el presente. Estas permanecen como puentes entre el entonces y el ahora. La mayor parte del alejado pasado se ha ido y lo que nos queda en forma de reliquias está transformado, algunas veces hasta lo irreconocible. La transformación de las reliquias físicas se produce por el desgaste que provoca el paso del tiempo envejeciéndolas paulatinamente. Y por este aspecto envejecido que da el tiempo a las reliquias muchas veces se las considera como objetos bellos, o simplemente de interés, ya que se estima que son evidencias antiguas, del pasado. Otras veces las transformaciones no se producen en las reliquias como tal sino que somos nosotros mismos los que sufrimos alteraciones como el crecimiento desde la niñez, el declive hacia la vejez o el peso de la experiencia. Estos acontecimientos de nuestras vidas hacen que sintamos que ciertas cosas han cambiado cuando no ha sido así.

El mero hecho de que nos fijemos en ellas, bien por bellas, bien por viejas, pone de manifiesto un latente interés en el pasado.

1.3. Conclusión.

Habría que concebir que estas tres rutas de acceso al pasado que nos presenta Lowenthal, no son vías paralelas para acceder al mismo. Cuando mejor se recorren estos caminos es cuando están interconectados y combinados entre sí. Las reliquias pondrían en marcha el recuerdo que luego afirmará o desmentirá la historia⁸. Sin embargo, a cada ruta le harían falta las otras dos para que el viaje al pasado sea creíble.

Además se ve en estos tres aspectos, la memoria, la historia y las reliquias, que el presente tiene gran impacto sobre ellos, incluso llegando a alterarlos. Reconocer esto despierta ansiedad, ya que pensaríamos en un pasado como algo abierto a la manipulación y que deja en falso las verdades

⁸ *Ibid.* p. 361.

históricas. Sin embargo, hay que pensar que nada de lo que se ha hecho nunca ha quedado intacto y nada de lo que se ha sabido alguna vez permanece inalterable. Aun así, sigue habiendo un culto a la nostalgia, hacia el patrimonio y la conservación del pasado. Esto pone de manifiesto que el atractivo de este pasado sigue siendo muy potente entre las personas.

2. FANTASÍA Y REALIDAD.

La atracción potente por el pasado se puede percibir en muchos ámbitos, como en el gusto por los coches antiguos, en la atracción de los jóvenes por la música de hace unos años o en la moda actual que curiosamente recuerda a tendencias anteriores; pero no solo se percibe este gusto por el pasado en este tipo de tendencias, sino que también se intuye en el cine⁹, entre otros casos.

Desde hace unos años se han venido estrenando numerosas películas que se inspiran, de una forma u otra, en el pasado. Algunos de esos largometrajes que se basan en épocas anteriores pretenden tener cierto rigor histórico pero otros prefieren adentrarse en *el país de las hadas* (veremos más adelante qué es este lugar). A aquellos directores que se inclinan por la segunda opción muchas veces se les tacha de fantasiosos y se les critica que en sus películas no son fieles a la realidad. Pero ¿es eso cierto?

2.1. Acercándonos al mundo de la fantasía.

El país de las hadas es “*ancho, alto y profundo y lleno todo él de cosas diversas*”¹⁰. En él transcurren los cuentos de hadas o relatos fantásticos. Pero si intentamos buscar una definición concreta sobre qué es la fantasía encontraremos que pocos autores se ponen de acuerdo en ello.

Fantasía – dice el lingüista, filósofo, historiador, crítico y teórico literario Tzvetan Todorov¹¹ (1939 – actualidad) – es la vacilación del lector entre una explicación de los hechos de forma natural o

9 Ver Anexo I: Estreno de Películas. Están marcadas en color rojo aquellas películas más conocidas entre los espectadores de a pie. Datos obtenidos de www.filmaffinity.com. Consultado el 27 de abril de 2013.

10 TOLKIEN, J.R.R. «Sobre los cuentos de hadas» en J.R.R. Tolkien, *Cuentos desde el reino peligroso*. Barcelona. Editorial Planeta. 2011. p. 279.

11 TODOROV, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. Méjico D.F. Coyoacan. 2005.

sobrenatural. Imaginemos que en el mundo que conocemos se produce un acontecimiento que es imposible de explicar por las leyes naturales. Quien perciba este hecho tiene que decidirse por:

- Pensar que es producto de su imaginación y que las leyes del mundo siguen siendo las que son.
- Pensar que el acontecimiento se produjo realmente y que la realidad está regida por leyes que desconocemos.

Esta indecisión que experimenta el sujeto, que no conoce más que las leyes naturales, es lo que denomina Todorov fantasía. La incredulidad total o la fe absoluta nos llevarían fuera de lo fantástico. Esta definición de fantasía ya se había formulado a principios del siglo XIX, aunque de maneras diferentes:

- Vladímir Soloviov (1853 – 1900), filósofo y místico ruso ya dijo que *“en el campo de lo fantástico, existe, siempre la posibilidad exterior y formal de una explicación simple de los fenómenos, pero, al mismo tiempo, esta explicación carece por completo de probabilidad interna”*. Esto es el fenómeno que puede ser explicado de dos maneras, la natural o la sobrenatural.
- Montague Rhodes James (1862 – 1936), autor inglés especializado en historias de fantasmas dice que *“es necesario tener una puerta de salida para una explicación natural, pero tendría que ser lo bastante estrecha como para que no pueda ser utilizada”*. De nuevo las dos soluciones son posibles.
- Olga Reimann¹², sin embargo, dice que *“el héroe siente en forma continua y perceptible la contradicción entre los dos mundos, el de lo real y el de lo fantástico, y él mismo se asombra ante las cosas extraordinarias que lo rodean”*.

¹² Citada sacada por Tzvetan Todorov del libro de Olga Reimann *Das Märchen bei E.T.A Hoffmann* Munich, Inaugural Dissertation. 1926. en *Introducción a la literatura fantástica*. Méjico D.F. Coyoacan. 2005. Pág.19

En estas definiciones sobre lo fantástico hay variaciones entre ellas, la primera y la segunda difieren de la tercera, ya que en esta última el que vacila entre los dos mundos es el personaje y no el lector.

Pero esa indeterminación y duda es la primera característica de lo fantástico.

Sin embargo, Tzvetan Todorov, no fue el único autor que se atrevió a dar una definición de fantasía en el siglo XX. Philip Kindred Dick (1928 – 1982), escritor y novelista de ciencia ficción, hace una diferenciación entre fantasía y ciencia ficción estableciendo que “*la fantasía trata de aquello que la opinión general considera imposible mientras que la ciencia ficción trata de aquello que la opinión general considera posible bajo determinadas circunstancias*”¹³.

A pesar de todas estas opiniones acerca de la definición de fantasía, quizá el autor que dio un punto de vista más cercano y fresco fue el escritor, poeta, filólogo y profesor universitario John Ronald Reuel Tolkien (1892 – 1973) en su ensayo *Sobre los cuentos de hadas*¹⁴. Tolkien da a entender que se ha venido considerando la fantasía como sinónimo de imaginación. La imaginación, sin embargo, es la capacidad que tiene el hombre para formar imágenes en su mente y esto se ha ido confundiendo con lo fantasioso, que es la forma peyorativa del término fantasía. En un uso tradicional, la fantasía se está equivocando con la imaginación, que tiene nociones de irrealidad.

Para Tolkien, la verdadera fantasía sería la subcreación de un mundo secundario por parte del hombre. Este no representa o interpreta las bellezas o temores del mundo primario – o realidad que conocemos – sino que crea unos nuevos basándose en ellos porque cree que “*la fantasía tiene que contar con la tierra y con todo lo que ella contiene: árboles, pájaros, agua y piedras, vino y pan*”¹⁵.

Estas creaciones tienen que transcurrir en el segundo mundo, es decir, en el país de las hadas.

Sin embargo, a Tolkien le gustaría que la fantasía fuera más imaginativa, pero sabe que en la práctica sería más difícil lograr una consistencia interna cuanto más ajeno al mundo primario sean

13 DICK, Philip K. *Cuentos completos*. Editorial Minotauro. 2005. Pertenece al prefacio escrito por el autor que es una carta enviada el 14 de mayo de 1981.

14 TOLKIEN, J.R.R. «Sobre los cuentos de hadas» en J.R.R. Tolkien, *Cuentos desde el reino peligroso*. Barcelona. Editorial Planeta. 2011.

15 *Op. cit.* p. 284.

las imágenes. Es decir, es más fácil crear una fantasía si tomamos elementos de la realidad que conocemos.

Podemos responder a la pregunta de si los directores son o no fieles a la realidad diciendo que el cine de fantasía ha de ser fiel al mundo primario, debe serlo, para que esa fantasía parezca más cierta al entendimiento del hombre.

2.2. Tipos de fantasía.

Una vez establecido el concepto de fantasía podemos intentar rastrear cierta tipología fantástica a lo largo de la historia.

Se puede pensar que uno de los orígenes de la fantasía es el relato mitológico¹⁶. Este surge en una época en la que el ser humano inventaba historias para dar explicaciones a los fenómenos que le rodeaban y que no entendía. La mitología da lugar a relatos cosmogónicos que tratan sobre la creación del mundo, mitos escatológicos en los que cuentan cómo será el fin del mundo, mitos teogónicos que narran el origen de los dioses, mitos antropogénicos en los cuales explican la aparición del ser humano, etc. Lo que hay que destacar de este tipo de relato fantástico es su función, puesto que el mito no nace para entretener sino que se crean para dar explicación de lo que se desconoce. Lo curioso es observar como en diferentes partes del mundo encontramos siempre y de forma poco alterada los mismos relatos en esencia¹⁷.

Avanzando en el tiempo podemos encontrar otro tipo de relato fantástico, la leyenda. Los mitos antiguos han ido muriendo según el Cristianismo ha ido triunfando en Occidente. Ya entrada la Edad Media todo se rige por parámetros divinos y la fe impregna toda esa época¹⁸. El Cristianismo es una religión rígida y sobria que no deja lugar a la imaginación, pero eso no supone el fin de la

16 A.A.V.V. *Mundos de Fantasía: de Ulises al Señor de los Anillos. Un recorrido por la historia de la fantasía*. Madrid. Estudio Fénix. 2004.

17 CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras. El psicoanálisis del mito*. Dirigido por Ramón de la Fuente. Méjico. Fondo de cultura económica. 1959.

18 PITARELLO, Nicola. *La Edad Media. Fe, ciencia y magia*. Documental de Canal Historia. Venicefilm Production. 2008.

misma. La tradición fantástica siguió en pie gracias a la tradición popular que fue la que generó leyendas, cuentos, cantares de gesta, etc. Ahora lo que hay que destacar de estos relatos fantásticos es que se diferencian del mito en que los personajes ya no son dioses ni héroes omnipotentes, son solamente humanos y esta cercanía a la realidad hace que el relato sea más auténtico.

Esos relatos de hazañas heroicas caen en el olvido pasada la Edad Media, aunque ya en la Baja Edad Media la literatura de ficción no estaba bien vista. Eran obras poco valoradas porque se creía que eran lecturas sin verosimilitud y el ocio no debía ser otra cosa que la caza, los torneos, la cetrería, etc. Eso no quiere decir que no existieran, o que desaparecieran, aunque así lo parezca ya en el Renacimiento. Sin embargo en esta etapa de la Edad Moderna se conoce literatura fantástica como el *Amadís de Gaula* (1508¹⁹), *Sueño de una noche de verano* (1595 – 1600) de William Shakespeare, *La reina de las hadas* (1590 – 1596) de Edmund Spenser, *La trágica historia del Dr. Fausto* (1604) de Christopher Marlowe, *Don Quijote de la Mancha* (1605) de Miguel de Cervantes, etc. y gracias a estas y otras obras no cae en el olvido este tipo de relatos.

En el siglo XVIII el relato fantástico gana popularidad, sobre todo a finales del siglo. Algunos de los autores que practicaron este género fueron Félix María Samaniego y Tomás de Iriarte, escritores españoles conocidos sobre todo por sus fábulas, Jonathan Swift conocido por *Los viajes de Gulliver* (1726) o Lewis Carrol autor de *Alicia en el país de las maravillas* (1865) y *Alicia a través del espejo y lo que Alicia encontró allí* (1871). Tolkien, ya a principios del siglo XX, afirmará que las fábulas, cuentos de viajes o cuentos de sueños no los considera como relatos fantásticos²⁰. ¿Por qué?

- Las fábulas no las introduce dentro del campo de la fantasía porque el ser humano suele quedar relegado a un segundo plano.

19 Primera edición conocida impresa en Zaragoza por Jorge Coci (muere en 1546) y preparada por Garci Rodríguez de Montalvo (1450 – 1505).

20 TOLKIEN, J.R.R. «Sobre los cuentos de hadas» en J.R.R. Tolkien, *Cuentos desde el reino peligroso*. Barcelona. Editorial Planeta. 2011. p. 290.

- Los cuentos de viajes lo excluye de este género porque se enmarcan en nuestro mundo.
- Los relatos de sueños se diferencian de los relatos fantásticos en su carácter efímero; los seres y lugares descritos en el País de la Maravillas se desvanecen en cuanto Alicia despierta. Un relato fantástico, aunque imaginario, garantiza la existencia de esos seres.

El siglo XIX trae consigo muchos cambios y uno de ellos tiene que ver con la literatura. Así como en la Edad Media la literatura de evasión no estaba bien vista ahora es el público quién la demanda. Se populariza en Europa la literatura de folletín. Alejandro Dumas (1802 – 1870) fue el representante del máximo esplendor de este tipo de literatura, así publicó *Los tres mosqueteros*, entre marzo y julio de 1844, en el periódico francés *Le Siecle*. En España, algunos de los autores de folletines fueron Benito Pérez Galdós (1843 – 1920) y Enrique Pérez Escrich (1829 – 1897) pero hay que subrayar que escribieron novelas realistas y no fantásticas que es lo que nos interesa en este recorrido cronológico.

Además en este siglo se revaloriza el cuento popular, que había surgido en la época medieval, gracias al movimiento romántico que, entre otras características, busca la inspiración en la Edad Media y en la conciencia del *yo*. Un subjetivismo que se demuestra con la fantasía. Hans Christian Andersen y los Hermanos Grimm fueron quienes cultivaron este género del cuento popular, aunque con una diferencia significativa; Andersen escribía para niños (*El soldadito de plomo, El traje del emperador, etc.*) y los Hermanos Grimm para un público adulto (*La bella durmiente, La cenicienta, Hansel y Gretel, Blancanieves, etc.*).

También en el siglo XIX surge, gracias a William Morris (1834 – 1896) en *El bosque del fin del mundo*, una nueva tendencia, se trata de presentar escenarios medievales con características ligeramente diferentes a las históricas, se puede decir que crea un submundo (de fantasía) basado en

la Edad Media. Esto es interesante porque desde entonces los mundos fantásticos que se crearán se van a asociar popularmente con la etapa medieval.

En este recorrido cronológico a través de las diferentes tipologías de fantasía hemos llegado al siglo XX. De este siglo solamente quiero destacar a dos autores, uno de ellos es J.R.R Tolkien (1892 – 1973) puesto que sus obras *El Hobbit* (1920 – 1930) y *El Señor de los Anillos* (1937 – 1949²¹) fueron las claves para hacer resurgir el género de la literatura fantástica. Además, gracias a su ensayo *Sobre los cuentos de Hadas* (1939, aunque impreso en 1947) entendemos qué es para él la fantasía y cómo y para quién la concebía.

Otro autor, recientemente conocido por el gran éxito que está teniendo una adaptación televisiva de su obra, es George Raymond Richard Martin (1948 – actualidad). Muchos consideran que está influenciado por Tolkien, pero lo cierto es que no solo cultiva el género fantástico sino que también trata la ciencia ficción y el terror. Su obra más conocida, y la que le ha llevado a la fama, es la colección *Canción de Hielo y Fuego* (1996 – actualmente) que desde el 2011 está adaptando a la televisión la cadena norteamericana HBO.

Este tipo de literatura o cuentos de hadas son los que actualmente están teniendo más éxito entre gran parte de la sociedad. No se olvidan y se siguen transmitiendo los cuentos populares de Andersen o los Hermanos Grimm y relatos mitológicos o legendarios de forma oral o a través del cine, como *La bella durmiente* (1995), *El traje nuevo del emperador* (Serie televisiva de 1985), *Hércules* (1997) o *Merlín el encantador* (1963), por citar alguna.

2.3. Cruzando el umbral de la aventura²².

¿Por qué estos cuentos de hadas están teniendo tanto éxito? El cuento de hadas, ya sea en formato impreso o en la pequeña o gran pantalla, es la opción elegida por gran parte de la sociedad para

21 Escrito durante esos años pero publicado por primera vez en el Reino Unido entre 1954 y 1955, fechas más conocidas popularmente como cronología del libro.

22 Título inspirado por la idea de umbral que usa Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Ver Anexo II.

ocupar su tiempo libre. Pero ¿cuál es la clave de su éxito?

Este tipo de historias son conocidas como relatos de evasión y ofrecen una vía de escape de la realidad que nos transporta a un mundo de ficción, cuya función principal es la de entretener y divertir. Por tanto, una de las claves del éxito de este tipo de obras es sin lugar a dudas la evasión. Cuando un lector escoge este género es porque desea escapar de las cosas cotidianas del presente que le rodea en el mundo primario y desea sumergirse en las infinitas posibilidades que ofrece el mundo subcreado. Este es el mismo motivo por el cual necesitamos el pasado y por el que los cuentos de hadas están basados en tiempos pretéritos. Para lograr por tanto que el espectador o lector consiga su objetivo (evadirse de la realidad e introducirse en el país de la fantasía), el autor del cuento de hadas se basa en un pasado nostálgico que se imagina – que tiene que beber de la realidad – y en ese pasado imaginado se encuentran todos los elementos que le faltan al mundo moderno: animales, arroyos de aguas claras, tierras y campos sin fábricas, aire sin contaminación, etc. es decir naturaleza en estado puro. Esto hace que imaginemos un mundo secundario basado en una época pasada, pero que es mejor incluso de lo que el verdadero pasado fue. Un mundo que creemos conocer pero que no guarda relación con ningún tiempo que haya existido. Todos esos elementos son lo que hacen que la mente del lector se evada de la realidad, que es precisamente aquello que busca.

Este escape es necesario en el ser humano y en mayor medida entre las personas adultas. Muchas veces se ha asociado este tipo de relatos con los niños, se ha creído (o se cree) que son los principales destinatarios de estos cuentos y cuando un adulto aficionado este tipo de literatura se le tacha de infantil. Sin embargo Tolkien cree que a los niños no les agradan más los cuentos de hadas que a los adultos. Solo algunos niños y algunos adultos sienten una afición especial por ellos, pero no es una inclinación que surja muy temprano en la niñez a no ser que medie un estímulo artificial, aunque si la afición es fuerte no decaerá con la edad. Algunos adultos piensan que este tipo de

literatura debería ser de su agrado, pero cuando se enfrentan a un relato fantástico no dejan sus prejuicios de lado y cuestionan lo increíble. Los niños, por otro lado, creen de forma más sencilla y esa credulidad y su falta de experiencia para distinguir en ciertas ocasiones la realidad de la ficción, es la que es explotada por el narrador del relato. Los niños son capaces de una fe literaria, que Tolkien también la llama “*voluntaria suspensión de la credulidad*”. Tu mente entra en el mundo subcreado, y dentro de este todo lo que se relata es verdad y está en consonancia con las leyes de ese mundo. Crees en él mientras estás dentro de él. Pero cuando surge la incredulidad, más propia del adulto, que piensa que tiene que creer en ellos por fuerza, la magia falla.

Por esto se ha creído que los destinatarios de los cuentos de hadas son los niños, por su fe absoluta en el mundo secundario. Pero Tolkien piensa que los adultos extraen más de estos relatos que los niños y que por tanto merece la pena escribir los cuentos de hadas para adultos, ya que si están escritos con arte ofrecerán esa evasión que por regla general los niños necesitan menos que la gente mayor²³.

Aunque el cuento de hadas desde hace tiempo se ha concebido como literatura de diversión y evasión, no solo ésta es su función, además presenta una estructura de aventura extremadamente importante y responsable²⁴. Si solo concebimos estos relatos fantásticos como una experiencia evasiva de la realidad estaríamos haciendo un estudio banal de los mismos.

Es cierto que hay una creencia común de que los cuentos de hadas, para que sean verdaderos cuentos de hadas tienen que tener un final feliz – ya lo dijo Tolkien en su ensayo *Sobre los cuentos de hadas* (1939). Pero aunque su final sea alegre, su contenido es extremadamente serio. Todos ellos nos narran a través de la aventura del héroe un tránsito simbólico de la ignorancia y la inmadurez a la edad espiritual del adulto. Esto se consigue a través de una serie de pruebas que

23 TOLKIEN, J.R.R. «Sobre los cuentos de hadas» en J.R.R. Tolkien, *Cuentos desde el reino peligroso*. Barcelona. Editorial Planeta. 2011 pp.304 – 314.

24 ELIADE, Mircea. «Los mitos y los cuentos de hadas» en Mircea Eliade, *Mito y realidad*. Barcelona. Editorial Labor S.A. 1991.

tiene que superar el protagonista. Este tránsito, que supone cruzar el umbral de la aventura²⁵, no lo realiza el héroe de forma solitaria, sino que es acompañado por los lectores que, a través de la empatía, sienten las aventuras del protagonista en su propia piel.

Esta sería entonces la verdadera clave del éxito de estos relatos, la identificación en la aventura del lector con el héroe.

Por tanto, y para finalizar el capítulo, ya que sabemos que las claves del éxito son la función evasiva de la realidad y la identificación del lector con el héroe ¿cuál es el público idóneo para estos relatos? Según Tolkien, el público adulto, puesto que los niños no necesitan evadirse de los problemas del mundo primario. Pero si nos quedamos aquí no entraríamos en la verdadera esencia del cuento de hadas. Si entendemos los cuentos de hadas como relatos que manifiestan el tránsito de la ignorancia e inmadurez a la edad espiritual del adulto, los mejores lectores serían los niños (siempre y cuando la narración esté adaptada a su capacidad de entendimiento) ya que gracias a estos relatos iniciarán su propio camino hacia la edad adulta, como el protagonista del cuento.

3. FANTASÍA Y EDAD MEDIA.

Ahora que ya sabemos qué es el país de las hadas o mundo de la fantasía (mundo secundario), veamos cuáles son las semejanzas y diferencias que tienen con la realidad o mundo primario.

Como he dicho antes el mundo secundario o de fantasía es una subcreación del hombre. En la misma palabra subcreación, el prefijo sub- indica algo que está por debajo, en este caso de la creación, entendida ésta como el mundo primario. Este mundo fantástico tendría como referencia al mundo primario ya que será más fácil crear el mundo secundario si tiene un fundamento en la realidad²⁶. ¿Pero en qué realidad se basan, por regla general, los mundos fantásticos?

Los mundos fantásticos – puesto que no hay solo uno – realmente no representan ningún tiempo que

25 CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras. El psicoanálisis del mito*. Dirigido por Ramón de la Fuente. Méjico. Fondo de cultura económica. 1959.

26 TOLKIEN, J.R.R. «Sobre los cuentos de hadas» en J.R.R. Tolkien, *Cuentos desde el reino peligroso*. Barcelona. Editorial Planeta. 2011.

jamás haya existido, sino que toman elementos del mundo primario y elementos que surgen de la imaginación. Aquello que cogen de la realidad como paisajes, construcciones, ropajes, armas, costumbres, etc. nos recuerda inevitablemente a la Edad Media. ¿Por qué se fijan en esta época y no en otra?

Parece ser que la etapa medieval cumple ese deseo del ser humano, del que vengo hablando en páginas anteriores, que es escapar de la realidad que le rodea. La realidad actual está llena de ruido y contaminación. Sin embargo, se concibe la época medieval como un momento más auténtico y más original. Se cree que era una etapa que no estaba degradada como el mundo moderno. Esta idea utópica, que tiene sus bases en la imagen romántica de la Edad Media, despierta interés en el hombre del siglo XXI. Se crea una visión nostálgica de la época medieval que nos gustaría conocer. Pero como no se puede recrear un pasado, ya sea el medieval u otro cualquiera, sin caer en el error histórico, es la fantasía la que se encarga de ello, sin miedo a la equivocación ya que no está intentando hacer una representación realista del pasado.

Esta recreación del pasado que se representa en el mundo de la fantasía puede llegar al público ya sea de forma escrita, como literatura fantástica, o a través de la gran pantalla, como películas de género fantástico. Cuando este género fantástico tiene una ambientación medieval y la presencia de elementos sobrenaturales se conoce con el nombre de fantasía épica o de espada y brujería – tanto en libros como en películas o incluso en videojuegos –. Y sobre este tipo de fantasía voy a hablar el resto del trabajo, en concreto la fantasía épica cinematográfica.

3.1. Elementos reales prestados al mundo fantástico.

Veamos entonces qué elementos toma prestados la fantasía épica para recrear la ambientación medieval propia de este género.

El primero que debe tomar es, sin lugar a dudas, el paisaje. El mundo fantástico necesita un terreno en donde se desarrollen las aventuras. La mayoría de las películas fantásticas nos presentan un

paisaje boscoso, y es que se sabe que en la Edad Media el bosque predominaba en toda Europa, sobre todo en la zona norte más que en los países mediterráneos²⁷. Si destacaban los bosques frente a los pequeños pueblos era porque todavía no había tantos hombres para explotar la tierra, y esta se mantenía en un estado casi original y poco alterado. Este es uno de los elementos que produce más añoranza al hombre contemporáneo y que hace que sienta fascinación hacia el pasado. Además el bosque era, y es, un lugar que estaba lleno de animales salvajes y que podía ser refugio de peligrosos personajes. Este es un ingrediente fundamental a la hora de construir una historia puesto que el bosque es un componente sugerente a la hora de desarrollar una parte de la aventura.

Algunos ejemplos los podemos encontrar en las obras de Tolkien como en *El Hobbit*²⁸ cuando están a punto de entrar Bilbo y sus 13 pequeños compañeros en el Bosque Negro:

“La entrada del sendero [del bosque] era una suerte de arco que llevaba a un túnel lóbrego formado por dos árboles inclinados [...] El sendero era estrecho y serpenteaba por entre los troncos. Pronto la luz de la entrada fue un pequeño agujero brillante [...] Cuando se acostumbraron a la oscuridad pudieron ver un poco a los lados”

Además en este bosque también está plagado de animales extraños, que más tarde se encontrará el lector entre sus páginas:

*“Había ardillas negras en el bosque [...] también extraños ruidos, gruñidos, susurros, correteos en la maleza...”*²⁹

Este sería un claro ejemplo de cómo se ha usado un bosque, que es un elemento de nuestra realidad, para crear un escenario fantástico.

Pero no es el único ejemplo, en Tolkien podemos encontrar unos cuantos más, como el capítulo de *El señor de los anillos* «El bosque viejo», donde Frodo y Sam se encontrarán con un curioso

27 POGNON, Edmon. *La vida cotidiana en el año 1000*. Madrid. Ediciones Temas de Hoy S.A. 1991.

28 TOLKIEN, J.R.R. *El Hobbit*. Traducción de Manuel Figueroa. Barcelona. Editorial Minotauro. 1985. p. 150.

29 *Op.Cit.* p. 150.

personaje, Tom Bombadil. O el episodio del Bosque de Fangorn en el que Merry y Pippin conocerán a un *ent*. El bosque también lo usaron como escenario los Monty Python en *Los caballeros de la mesa cuadrada*, cuando el rey Arturo se encuentra y lucha con el Caballero Negro. Como escenario lleno de peligros se ve muy bien en la película *Excalibur*, cuando Arturo y Merlín se adentran en un bosque lleno de animales (búhos, serpientes, lagartos, etc.) que además está envuelto en una espesa niebla. En *Juego de Tronos* también aparece este paisaje en algunas ocasiones, el Bosque Susurrante es donde las tropas de Robb Stark vencerán a las de Jaime Lannister y este acaba hecho prisionero. El Bosque Encantado, situado más allá del Muro, también tiene protagonismo en la serie *Juego de Tronos*, siendo el lugar donde algunos hermanos negros pronuncian su juramento, o el lugar donde Bran Stark y sus compañeros encontrarán al cuervo de tres ojos. Pero quizá el ejemplo más conocido por pequeños y mayores es el de Robin Hood, un forajido que vivía escondido en el Bosque de Sherwood.

El bosque no es el único elemento paisajístico que las historias fantásticas toman prestadas del mundo real, también el mundo de la fantasía tiene ríos y arroyos, mares inmensos, colinas, montañas, etc. Es decir, todos los mundos de fantasía que se crean tienen unos escenarios que bien podrían pertenecer al mundo real.

Otro elemento, no tan fantástico, que tiene el país de las hadas es la arquitectura. Pero esto hay que matizarlo. En muchos casos las construcciones arquitectónicas tienen mucho que ver con los edificios medievales, o lo que conocemos de ellos; pero en otros, la arquitectura, aunque toma elementos de la realidad, es en mayor parte producto de la imaginación. Por ejemplo en las películas de *El Señor de los Anillos* (2001 – 2003) hay muchas ciudades con una arquitectura que no existió en la Edad Media, pero que recuerda a tiempos anteriores, como Minas Tirith que recuerda a la bíblica Torre de Babel y esta a su vez a zigurats mesopotámicos. Pero es sin duda una ciudad que en mayor parte es producto de la imaginación. Sin embargo hay otras películas que quieren ser más

fieles a la arquitectura medieval, tomándose siempre licencias artísticas. Por ejemplo los castillos que se nos muestran en la serie *Juego de Tronos* tienden a ser más realistas, esto lo consiguen rodando en escenarios reales como Dubrovnik (Desembarco del Rey), entre otros. Son construcciones en piedra, con varios torreones y murallas que rodean o bien el castillo o bien la ciudad. El mobiliario tiende a ser de madera. Entre el cercado y las torres también hay construcciones como establos, cocinas, etc. Todo ello hace que la fantasía que se está creando esté un poco más cerca de la realidad.

Una vez construido el escenario donde se van a desarrollar las aventuras hay que colocar a los personajes dentro de él. Estos personajes no suelen ser personajes demasiado fantásticos, es decir, aunque su origen dentro de la historia sea fantástico – como los hobbits, los elfos, etc. – su forma de vida no es tan distinta de la de los hombres medievales. Visten de forma parecida, comen el mismo tipo de comida, tienen costumbres parecidas en la mesa, las armas que usan son semejantes a las que existieron en la Edad Media, e incluso desarrollan profesiones similares a las que existían en época medieval.

Otro aspecto en el que se basa la fantasía es en la jerarquía social medieval. Siempre hay reyes, señores, señores menores, campesinos, artesanos, etc. y siempre los reyes van a mandar por encima de los demás. Es curioso que con toda la libertad que tiene el creador del mundo fantástico siempre gobiernen los reyes, ni en los cuentos se da poder a los campesinos. Si esto es así es porque, como decía Tolkien, “*es más fácil creer en una fantasía si bebe de la realidad*”.

3.2. Elementos reales que no toma el mundo fantástico.

Sin embargo, hay otros dos aspectos que se dieron en la Edad Media y que aparecen alterados, o no aparecen en los mundos fantásticos.

Uno de ellos es la guerra. Y aunque esto fue un acontecimiento bastante frecuente en la Edad Media, las guerras que nos presentan en los mundos fantásticos (o incluso en películas históricas)

son muy diferentes a la realidad. Las guerras feudales fueron algo casi del día a día, solían ser guerras entre señores, entre príncipes y vasallos, entre el rey y los señores, etc. y el principal motivo era la lucha por el poder. Hasta aquí, las guerras que aparecen en los mundos fantásticos, son fieles. La principal diferencia que presentan es la forma de hacer la guerra. Es decir, las guerras medievales no fueron grandes batallas entre reyes que lideraban enormes ejércitos – como se nos muestra por ejemplo en las batallas del Abismo de Helm, o la de Minas Tirith en *El Señor de los Anillos* o la Batalla del Aguasnegras en *Juego de Tronos* – sino más bien se trataba de pequeñas escaramuzas, largos asedios a castillos que buscaban debilitar al enemigo, quemar sus tierras y arrasar las cosechas. La guerra estaba impulsada por un interés individual de búsqueda de poder, conquista de nuevas tierras, o simplemente por el botín. Nunca eran guerras que se hacían buscando el bien común de la sociedad, era un juego de reyes y señores en el cual los verdaderos perjudicados eran los campesinos.

Se puede decir por tanto que en la Edad Media amaban la guerra y eso también ocurre en los mundos fantásticos. La forma que tenían de hacerla era totalmente diferente, se buscaba la justicia y el bien común.

¿Cuál es el otro elemento que ni siquiera aparece en los mundos fantásticos? Quizá sea el hecho más importante de toda la Edad Media Occidental, la doctrina que gobernó los diez siglos medievales y que ha perdurado hasta hoy en día, pero que ningún mundo fantástico recoge. Me refiero a la religión, en concreto la cristiana, que es la que mayoritariamente se profesaba en la Edad Media Occidental. El hecho de omitirlo es, por otro lado, muy inteligente por parte de los creadores del mundo fantástico y es que de este modo el relato que narren no ofende a ningún grupo social y es accesible a todo el mundo independientemente de sus creencias.

Sin embargo, estos mundos fantásticos no están vacíos de creencias, puesto que todo ser – ya sea humano o personaje de ficción – necesita dar respuesta a ciertas preguntas que exceden los límites

de la experiencia. Por ello, en los mundos fantásticos, surgen creencias hacia elementos naturales, sobrenaturales y prácticas, que tienen que ver con esas creencias, que llamamos comúnmente magia.

¿Pero las prácticas mágicas que aparecen en los mundos fantásticos tienen algún fundamento en la realidad o son invención pura? Veamos primero qué se ha considerado magia hasta la Edad Media para poder luego compararlo con los procesos mágicos que aparecen en la fantasía cinematográfica.

4. MAGIA Y EDAD MEDIA.

Muchas veces la magia se ha relacionado con los principios de la religión o incluso con los inicios de la ciencia, pero ¿esto es cierto? ¿Qué se ha entendido por magia a lo largo de la historia? Esta es una pregunta con una respuesta complicada de responder, son muchas las teorías al respecto. Intentaré dar una visión general basándome en fuentes que citaré en todo momento.

4.1. ¿Qué se ha entendido por magia?

Lo primero que debemos tener claro es la diferencia entre magia y superstición. La magia es una acción, al menos relativamente racional, motivada por conseguir una finalidad que se orienta hacia este mundo³⁰. Sin embargo, la superstición sería la creencia en la acción mágica. Esto implica que, como dice Max Weber:

“Solo nosotros, desde el punto de vista de nuestra visión de la naturaleza, diferenciaríamos objetivamente imputaciones causales “correctas” e “incorrectas” y consideraríamos las últimas irracionales y, “hechicería”, la acción correspondiente.”³¹

Esta afirmación viene a decir que la magia no existe como tal, sino que somos los seres humanos, con nuestras opiniones sobre lo que es correcto o incorrecto para cada uno de nosotros (o la

30 WEBER, Max. «La aparición de las religiones» en *Sociología de la religión*. Traducción y edición de Enrique Gavilán. Madrid. Ediciones Itsmo S.A. 1997.

31 *Op. cit.* p. 66.

sociedad a la que pertenecemos), los que juzgamos que la magia o hechicería es aquello que no entra dentro de nuestro baremo de lo correcto y racional. En este primer momento Weber no diferencia entre acción religiosa y acción mágica, por tanto ambas cosas serían los puntos de vista del hombre – subjetivo – hacia esas acciones cotidianas que buscan un fin.

Al principio de los tiempos hay una concepción de que *algún tipo de esencia se oculta “tras” el comportamiento de objetos naturales, artefactos, animales, personas con carisma* (don que poseen ciertos hombres por naturaleza) y (esa creencia) *determina la creencia en espíritus*³². Esta creencia en esas fuerzas sobrenaturales que animan las cosas y su manipulación directa por parte de los hechiceros – personas que poseen ese carisma – es lo que fue considerado magia en un primer momento. Esta concepción de la magia para Weber se llamaría naturalismo preanimista.

*Este espíritu no es, en un principio alma, demonio ni dios, sino algo determinado con una especie de voluntad*³³. Pero con el tiempo el pensamiento evoluciona hasta la concepción de “alma” como un ente diferente al cuerpo, al objeto. Esto ocurrirá también en el cuerpo humano y se comienza a creer que tras la muerte, el alma abandona el cadáver y surge un miedo psicológico, puesto que había que asegurarse, de que el alma que había abandonado el cuerpo, se volviera inofensiva para asegurarse su benevolencia y así poder vivir en paz³⁴. Se crea entonces un *reino de las almas*, demonios y dioses que llevan una existencia fuera del mundo, y solo se puede acceder a este reino a través de símbolos. De este modo la hechicería ha pasado de ser una *manipulación directa de las fuerzas a una actividad simbólica*³⁵.

En la concepción de magia como naturalismo preanimista las fuerzas sobrenaturales – almas, dioses, demonios – no tienen forma humana sino que son entes que viven en las cosas.

32 *Ibid.* p. 67.

33 *Ibid.* p. 67.

34 *Ibid.* pp. 69 – 70.

35 *Ibid.* p. 69.

*“El fuego es un dios, o es el cuerpo de un dios del fuego determinado”*³⁶

Sin embargo, estos dioses y demonios, se van a ir encarnando. Pero solo llegarán a estarlo totalmente cuando haya una continuidad de los dioses, y eso se logra a través del *culto como actividad continuada a un mismo dios y a la vinculación de una organización fija para la que el dios tiene un determinado significado*³⁷. Esto es lo que ocurre cuando surge el pensamiento mitológico y empiezan los cultos y ritos a los diferentes dioses.

Entonces es ahora cuando se constituye un panteón donde cada dios tiene una especialización y caracterización firme, se le dota de atributos fijos y se delimita sus competencias. Esto ocurre cuando los hombres son más exigentes con los dioses. No hay ninguna acción en la vida de los hombres que no tenga un dios.

*La concepción de esas fuerzas “sobrenaturales” como dioses o demonios, no elimina las viejas concepciones mágicas*³⁸, solo cambia la relación del hombre respecto a ellas. En un primer momento, cuando estas fuerzas se entienden como un ente que habita en las cosas no hay culto al dios o ente, sino coacción por parte del hechicero. Pero cuando se antropomorfizan esos entes se conciben como dioses poderosos y surge así el culto al dios.

Por tanto, la magia en los primeros tiempos no tenía esa concepción negativa que tiene hoy en día, que se entiende como una ciencia oculta con la que se pretende conseguir resultados contrarios a las leyes naturales³⁹. Sino que se veía como una manipulación o mediación en las fuerzas sobrenaturales que habitaban en objetos cotidianos o que estaban al servicio del hombre.

4.2. La magia en el Cristianismo.

La magia adquiere esa noción negativa en su significado con la llegada del Cristianismo. Esta religión monoteísta tiene un efecto devastador sobre las creencias antiguas que aceptaban a varios

36 *Ibid.* p. 73.

37 *Ibid.* p. 73.

38 *Ibid.* p. 86.

39 *Diccionario de la lengua Española. R.A.E* Vigésima primera edición. Ed. Espasa Calpe. Tomo II Madrid 1992 p. 1291.

dioses (entes, almas, demonios, etc.). El Cristianismo cree en un ser supremo y omnipotente, pero no elimina de forma permanente la existencia de espíritus y demonios, sino que los subordina a la omnipotencia de este dios único⁴⁰. Esta no eliminación hace que todos los actos relacionados con esos espíritus y demonios se consideren incorrectos y por tanto paganismo, hechicería o magia.

En época romana el número de cristianos era mayor en las ciudades, pero con la conversión del emperador Constantino (272 – 337 d. C.), la libertad de religión conseguida en el Edicto de Milán en el 313 y la legitimidad legal del Cristianismo en el Imperio Romano conseguido en el Concilio de Nicea del 325, la religión cristiana va ganando adeptos y se va estableciendo como único dogma de fe en el occidente europeo. Los campesinos, sometidos a terratenientes romanos que profesaban ya el Cristianismo, eran conocidos como “paganos” puesto que vivían en *pagus* (aldeas) y estos seguían manteniendo los viejos cultos. Pronto el significado de esta palabra cambió y se empezó a utilizar para designar a aquellas personas que rechazaban la creencia Cristiana y mantenían los viejos cultos. Dice Robert Fossier que “*se olvida demasiado deprisa el peso que el bosque en torno a la aldea, el páramo o la ciénaga súbitamente cubiertos de nieblas, los rayos y los caprichos de las aguas, suponía entonces para las almas campesinas. ¿Dónde encontrar ahí a Dios y a la Encarnación?*”⁴¹. Pero aunque la Iglesia intentó asimilar ciertos ritos agrarios, sexuales, iniciáticos... para que la conversión del campesinado fuera más sencilla, esta no se completó hasta después del Concilio de Trento (1545 – 1563).

Por tanto, para el Cristianismo, la *creencia en varios dioses* (o viejos cultos) *era considerada paganismo; sus dioses, ídolos y su veneración, idolatría*⁴².

Ahora, a mediados del siglo IV aparece la figura de Agustín de Hipona (354 – 430) que considera todo culto pagano (la idolatría) como falsa creencia y esto como sinónimo de superstición – palabra

40 WEBER, Max. «La aparición de las religiones» en Sociología de la religión. Traducción y edición de Enrique Gavilán. Madrid. Ediciones Itsmo S.A. 1997. pp. 81 – 82.

41 FOSSIER, Robert. *Historia del campesinado en el occidente medieval. (Siglos XI – XIV)*. Barcelona. Editorial Crítica. Grupo editorial Grijalbo. 1985

42 DAXELMÜLLER, Christoph. *Historia social de la magia*. Barcelona. Herder Editorial. 1997.

aplicada por la autoridad romana para calificar prácticas religiosas apartadas del credo oficial, en este caso el Cristianismo. Por tanto todo aquello que se apartaba de la moral cristiana era considerado magia.

Las ideas de Agustín y su visión acerca de la magia van a dominar el pensamiento hasta el siglo XII que es cuando entran con fuerza las doctrinas aristotélicas aunque estas no arrinconan del todo las ideas agustinianas⁴³. Magia y paganismo van a estar relacionadas durante muchos siglos en el espíritu de la iglesia.

4.3. La magia según Agustín de Hipona.

Realmente Agustín nunca escribió ningún compendio sobre magia sino que todo lo que sabemos de sus pensamientos acerca de este tema aparece disperso en varios de sus escritos.

Para él, *el demonio era el agente de todo artificio mágico, y los poderes que el mago obtenía mediante ciertas prácticas mágicas le veían dados por sus tratos con entidades vivas inmateriales (espíritus)*⁴⁴. Estableció una triple identificación de las prácticas mágicas y esta división perdura en la época medieval, dependiendo de la necesidad de la Iglesia para condenar diferentes actos de los hombres:

- **Idolatría:** considerados los ídolos grecorromanos como demonios transformados para engaño de los creyentes que les veneran y les confunden con dioses. Así el culto pagano era falsa creencia. Esto es predominante en la Alta Edad Media puesto que aún era necesario combatir el paganismo en pleno proceso de evangelización.
- **Superstición:** se aplica este término para designar las creencias en prácticas religiosas ajenas a Cristo. Eran ideas erróneas que traían fatídicas consecuencias y conllevaba el triunfo del demonio. Esta acción se condena en los siglos XII y XIII

43 SÁNCHEZ – ORO ROSA, Juan José. *El discurso sobre la magia de Agustín de Hipona*. Universidad Complutense de Madrid. Disponible en <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/4872.pdf> a día 17 de junio del 2013.

44 *Op. cit.* p. 3.

cuando el paganismo parece que está vencido pero aún hay creencias campesinas mezcladas con el folclore y lo popular.

- Invocación de demonios: los espíritus malignos son causantes de la acción mágica, pero no son los protagonistas exclusivos porque necesitan la mediación del hombre para que los hechizos cobrasen realidad. Esta creencia es abundante en el siglo XV cuando se ve al diablo detrás de todas las manifestaciones sobrenaturales.

Como vemos, para Agustín el demonio – entendido ya desde una óptica cristiana como ángel caído – está detrás de todo acto mágico. El hechicero, por tanto, era el hombre que mediaba con él y que tenía un conocimiento simbólico que le ponía en relación con el mundo oculto. Pero este hechicero no era un pagano común, porque mientras estos permanecían engañados por el demonio, adorándole convertido en dios, el hechicero o mago tenía mayor raciocinio y por tanto Agustín lo sitúa junto a los filósofos.

4.4. ¿Quién practicaba la magia en la Edad Media?

Sin embargo, aunque para Agustín el hechicero estaba más cerca del sabio en la Edad Media, no eran estos los únicos acusados de hechicería. Hasta ahora he mencionado al que ejerce la magia como hechicero o mago – en masculino – pero en la Edad Media se sabe que no solo eran hombres los acusados de usar acciones mágicas, también las mujeres eran sospechosas de ello. Por tanto veamos ahora cuál era el perfil de los acusados de practicar magia en la Edad Media.

a) Mujer como sospechosa de bruja.

Para entender por qué en el período medieval las mujeres estaban entre los candidatos a ser acusados de magia y hechicería hay que comprender primero cuál es la imagen predominante de la mujer en esta época.

La percepción de la mujer medieval viene determinada por una misoginia clerical que tiene muchas

influencias aristotélicas. Aristóteles (384 a.C – 322 a.C) concibe a la mujer como un macho mutilado, un ser imperfecto siendo esta imperfección una cualidad intrínseca a su naturaleza femenina. Galeno (130 – 200), médico griego, modifica en parte los planteamientos aristotélicos explicando la supeditación de la mujer al hombre como algo natural, puesto que es menos perfecta que el varón porque es más fría. Estas ideas triunfan en la Edad Media sobre todo a partir del siglo XII que es cuando las doctrinas de Aristóteles se introducen en las universidades, siendo la de París la primera en aceptarlas.

Sin embargo, sí que hay cierta defensa pública y autorizada de las virtudes y bondades de las mujeres a lo largo de los tiempos. Esa defensa viene de la mano de San Bernardo de Claraval (1090 – 1153) en sus *Cuatro homilías de alabanzas a la Virgen María*⁴⁵. Gracias a estos sermones la concepción hacia la mujer cambia, en cierto modo, en la Plena Edad Media y hace que se tenga mayor consideración al género femenino, pero solamente a aquellas que tienen dedicación a lo doméstico. Esta devoción mariana, que tiene tradición desde el siglo XI, se acentúa ahora y se establece a la Virgen María como paradigma de mujer y, por tanto, las mujeres deberían seguir su ejemplo y ser buenas madres y esposas. Se exige una imagen de mujer subordinada a la figura masculina.

Por tanto, las mujeres que no sigan el ejemplo de la Virgen como madres y esposas se las veía dentro de la sociedad como “malas mujeres”. Tienen las mujeres un papel muy marcado dentro de la sociedad medieval y aquellas que no lo cumplieran o se desviaran de él podían ser acusadas de magas o hechiceras. Se las acusaba de ello por hechos tan inverosímiles hoy en día como:

- Que tengan apariciones. Esta tiene el alma más maleable que la de los hombres y por ello se ven más predispuestas a las enfermedades melancólicas⁴⁶ que incitan

45 SEGURA GRAIÑO, Cristina. (coord.) *La querrela de las mujeres XII. Las mujeres sabias se querellan*. Editorial Almuayna. Madrid. 2011.

46 “*Cuando los efluvios de la bilis negra suben al cerebro y al lugar de la mente, oscurecen su luz, la perturban y sumergen, impidiéndole que comprenda lo que solía comprender, y que es menester que comprenda. A partir de lo*

estas apariciones. Estas apariciones no son posibles en las buenas mujeres del hogar, por tanto aquellas que las padezcan son sospechosas de brujería.

- Si una mujer es estéril no puede ayudar al hombre a procrear, que era una de sus labores, se creía entonces que estaba siendo castigada por alguna falta o pecado cometido. Sin que nunca llegaran a plantearse la esterilidad masculina.
- Se ha vinculado también a las mujeres como consumidoras de encantamientos amorosos y plantas terapéuticas. Por ello la magia médica en las mujeres se considera brujería. Habría que ser una gran santa como Hildegarda de Bingen (1098 – 1179) para mostrar que se puede ser sabia en las ciencias sin pasar por hechicera⁴⁷.

b) Hombre como sospechoso de mago.

Aunque la visión de la mujer era tan negativa esto no fue suficiente para que los hombres se librasen de ser sospechosos de hechicería. Ellos podían recurrir a la magia movidos por odio o envidia. Los brujos hacían el mal para preparar el reinado de Satanás.

- Sacerdote.

Sería el competidor directo de la mujer en las operaciones mágicas, puesto que es una persona instruida y sabia, capaz de leer los libros prohibidos y conocedor de los espíritus y ritos. Todo esto puede hacer que se vuelva a favor de las fuerzas del mal.

El ejemplo más claro de este caso es el que se dio en el Papa Silvestre II (Gerberto de Aurillac, 945 1003), que fue acusado de magia y nigromancia⁴⁸. Era un sabio eminente de su tiempo. Estudió las disciplinas del *Trivium* en Aurillac. Viajó a Santa María de Ripoll (Gerona) y de ahí a Córdoba y

cuál la desconfianza se vuelve tan mala que se imagina lo que no debe ser imaginado y hace temer al corazón cosas temibles” Constantino el Africano (1020 – 1087). *De melancolía*.

47 Tiene una obra literaria bastante prolífica, pero además tiene libros de carácter científico como *Liber simplicis medicine* o *Physica* que trata sobre las propiedades curativas de las plantas, las piedras y los animales; el *Liber composite medicine* o *Cause et cure* habla, sin embargo sobre el origen de las enfermedades y sus tratamientos.

48 BOLOGNE, Jean – Claude. *De la antorcha a la hoguera. Magia y superstición en el Medievo*. Salamanca. Anaya. 1997.

Sevilla, donde entró en contacto con la ciencia árabe y se inició en el estudio de las matemáticas y astronomía. En Reims se distinguió por sus conocimientos en el Quadrivium y además inventó todo tipo de instrumentos dedicados a la investigación.

Fue arzobispo de Reims, Rávena y Roma (Papa Silvestre II). Es bien conocido su origen humilde. Esta ascensión tan rápida por la jerarquía eclesiástica hasta llegar en el 999 a la Cátedra de San Pedro sorprendió a muchos, y se creó, a finales del siglo XI, alrededor de su figura, una serie de leyendas negras que lo relacionan con la magia y la nigromancia, ya que un conocimiento demasiado perfecto del mundo convierte a los clérigos en intermediarios privilegiados del demonio. Además de todas estas creencias se une a ellas la casualidad de que es el Papa del año 1000 y la convicción de que mil años después de la venida de Cristo, según el Apocalipsis⁴⁹, debería aparecer el Anticristo.

- Sabio.

El sabio, que se corresponde con la figura del sacerdote y también con la idea de mago que aporta Agustín de Hipona, es otro de los tres grandes candidatos a ser sospechoso de magia.

Por tanto las imágenes del brujo, mago o hechicero en la Edad Media son bastante claras: la mujer, el sacerdote y/o el sabio. Estos personajes no están escogidos al azar, ya que son las personas más propias por las cuales el demonio puede acceder al hombre, ya que:

- El apetito de carne se vinculaba con las mujeres, doctas en encantamientos amorosos.
- El apetito de poder se vinculaba con el sacerdote, capaz de hacer un pacto con el diablo, como se le atribuye a Gerberto de Aurillac para llegar al trono pontificio.
- El apetito de saber se le vinculaba al sabio, que aprenderá alquimia y magia

49 “Luego vi a un Ángel que bajaba del cielo [...]. Dominó al Dragón y a la Serpiente antigua – que es el Diablo y Satanás – y lo encadenó por mil años. Lo arrojó al Abismo, lo encerró y puso encima los sellos, para que no seduzca más a las naciones hasta que se cumplan los mil años. Después tiene que ser soltado por poco tiempo.” (Apocalipsis, 20. 1 – 4).

demoniaca por su afán de sabiduría.

4.5. Tipos de magos.

Una vez que sabemos qué se entiende por magia en la Edad Media y quiénes son los principales sospechosos de realizar los actos mágicos, veamos qué tipos de magos⁵⁰ se creía que existían en relación con los hechizos que realizaban:

- *Maléficus*.

Sería el brujo primitivo, el eterno hechicero que conoce fórmulas, gestos, ingredientes necesarios para hacer filtros de amor, de odio, venenos, etc. Es heredero del mago antiguo y su tipo quedó constituido en la sociedad occidental tempranamente, en el siglo IV. *Maléficus* hace referencia a aquel que hace mal. Los actos de magia heredados de la Antigüedad se transmiten durante la Edad Media y el hechizo es la práctica más temida ya que su principio es alcanzar a la víctima mediante un objeto que la represente simbólicamente. Magia entendida como una acción simbólica. También hay que destacar que bajo el título de *maléficus* los clérigos reagrupan a toda una serie de personajes que no son necesariamente maléficos, como las curanderas de pueblo que por regla general hacen acciones benéficas a la sociedad. A finales de la Edad Media se confunde a este tipo de mago con el curandero, que cada vez tiene un territorio más restringido por el avance de la medicina.

50 BOLOGNE, Jean – Claude. *De la antorcha a la hoguera. Magia y superstición en el Medievo*. Salamanca. Anaya. 1997.

- Nigromante.

Las prácticas de brujería de los siglos XIII y XIV resultaban condenables, pero no eran diabólicas. Cuando se empieza a distinguir entre la invocación de espíritus benéficos y la invocación de los espíritus del mal, la amalgama de las dos especies de demonios llevada a cabo por la religión cristiana hace que se *diabolicen* ambos tipos de espíritu. Esta práctica mágica consiste en la consulta de las vísceras de los muertos y de la invocación de sus espíritus, esto no debería parecer demoníaco si nos retrotraemos a la Antigua Roma, en donde los arúspices inspeccionaban las vísceras de los animales para adivinar el porvenir. Tras la cristianización de lo pagano algunas prácticas adquieren tintes ocultos.

- Pecador.

Cuando el invocador de espíritus hace un pacto con el diablo para alcanzar sus fines se convierte en un tipo de mago pecador. El tema del contrato sellado con el diablo se empieza a configurar en el siglo XII y hasta el siglo XV no se considera un nuevo tipo de brujería. Antes de esa fecha todos los conjuros e invocaciones de demonios se hacían en nombre de Dios. Hasta el siglo XV se creía que los íncubos asediaban a las brujas en contra de su voluntad, pero a finales de siglo se cree que estas consienten ese trato. Se trata por tanto de un pecado y no de una renegación de Dios.

- Mito de la bruja voladora

Viene dado por aquellas mujeres que se untaban un unguento alucinógeno, especialmente en las muñecas, compuesto a base de cicuta y que creían seguir el cortejo nocturno de Diana. ¿Pero las acusadas de ser este tipo de brujas conocerían quién era Diana?

4.6. Conclusión.

Por resumir y concluir este apartado de Magia y Edad Media para poder dar paso al siguiente capítulo del trabajo, queda decir que he intentado dar una visión general de lo que la sociedad ha considerado magia desde el principio de los tiempos hasta la Edad Media.

La magia pasó de ser la mediación del hombre en las fuerzas de la naturaleza y sus ánimas a ser una acción simbólica que se acentúa en mayor grado cuando se antropomorfiza y venera a los dioses (o espíritus). Con la llegada del Cristianismo estas creencias antiguas se consideran paganas y lo pagano se vincula con la idolatría, la superstición y los demonios, y todos sus actos son considerados magia.

5. MAGIA Y FANTASÍA.

Después de hacer un repaso al funcionamiento a lo largo del tiempo de los actos que la sociedad ha considerado magia veamos cómo esta magia se ha usado en la fantasía, sobre todo cinematográfica.

Voy a basarme en dos películas, *Excalibur* (1981) de John Boorman y *Juego de Tronos* (Serie de TV) (2011) de David Benioff y D.B. Weiss (creadores). A través de ellas intentaré definir el papel del mago, o magos, que aparecen en cada película basándome en el punto 4 de este trabajo, y el papel que realizan en la historia.

5.1. Excalibur (1981).

La película es una adaptación a la gran pantalla de la leyenda del Rey Arturo. Las leyendas sobre la corte del rey Arturo son variadas y entrar en detalle en cada una de ellas sería un tema muy interesante pero nos desviaría del objetivo principal de este trabajo. Esta película en concreto cuenta la leyenda de Arturo basada en la obra de Sir Thomas Malory, “*La muerte de Arturo*” que, a su vez, está basada en varias leyendas inglesas y francesas.

a) Sinopsis.

Cuenta la historia de cómo tras una cruenta guerra, Uther Pendragon se enamora de la esposa de su nuevo aliado, el duque de Cornwall. Uther, gracias a un conjuro del mago Merlín, se convierte en el duque y así puede pasar una noche con Igrayne. De esta relación nace un niño, que Merlín reclama como pago por el favor que había concedido a Uther. Este niño, dieciocho años más tarde, se

convertirá en el Rey Arturo al desincrustar la espada Excalibur que fue clavada en una roca por Uther Pendragon.

Arturo se convierte en rey de toda Inglaterra y consigue unificar todos los reinos de la isla gracias a la ayuda de Merlín y de los caballeros de la Orden de la Mesa Redonda. Tras unos años de paz en los cuales Arturo contrae matrimonio con Ginebra, la maga Morgana, medio hermana de Arturo, embauca a Merlín para que le enseñe el conjuro de la creación. De este modo, Morgana encierra a Merlín en una jaula de cristal dentro de una cueva y seduce a Arturo, del cual engendra un hijo, Mordred. A partir de este momento el rey languidece y también su reino⁵¹. Envía a los caballeros de la Tabla Redonda en busca del Grial para así poder redimirse. Después de una intensa búsqueda, Perceval lo halla y se lo lleva a su rey, que tras beber de la copa, se recupera y con él, el reino. Con las fuerzas renovadas, Arturo va a enfrentarse contra su hijo Mordred. Ambos se dan muerte y Arturo desaparece en un barco entre la bruma, camino de Ávalon. Perceval tira a Excalibur a un lago donde la Dama del Lago la recoge y la custodia hasta que llegue un nuevo rey que la merezca.

b) Magia en *Excalibur*.

Como ya he dicho antes las leyendas acerca del Rey Arturo son muy variadas, extensas y con muchas tramas argumentales. Pero ahora me voy a centrar en las figuras que encarnan la magia en esta película, Merlín y Morgana, y en la figura del dragón de la que se habla a menudo durante la película. Veamos qué tipos de magos son, qué magia utilizan y cuáles son sus funciones dentro de la trama.

51 Esta idea se puede fundamentar en el libro de Jessie L. Weston titulado "*From ritual to romance*" en el que establece que en ciertos pueblos el papel de dios con su responsabilidad de proporcionar lluvia necesaria para la fertilidad de la tierra y la vida de la gente, se cambió con el del rey. Esto sucedería en la sociedad celta donde los reyes eran divinidades de los cuales dependía la fecundidad y la abundancia. Esta idea se traslada a la leyenda Artúrica en donde la enfermedad del rey afecta a su reino. (Capítulo V).

Esta estrecha relación entre el gobernante y su tierra no es una mera invención literaria si no una creencia popular arraigada de la antigüedad [...] y la historia de la búsqueda del Grial podría ser un ritual secreto de un culto antiguo a la fertilidad. (Capítulo VI). WESTON, Jessie L. *From ritual to romance*. Disponible en <http://www.sacred-texts.com/neu/frt/index.htm> a día 23 de Julio de 2013.

- Merlín.

Merlín es uno de los prototipos de mago en la sociedad occidental. Conocido por niños y adultos debido a las muchas adaptaciones que se han hecho del ciclo artúrico. Pero veamos cómo lo presentan en esta película.

No se dice nada de su origen y aparece en escena desde el primer momento como consejero y sabio. Ayuda a Uther Pendragon a ganar la guerra, gracias a que consigue a Excalibur – se la entrega la Dama del Lago – y a los consejos que le da para que ceda a la petición del duque de Cornwall.

La primera escena en la que se le ve realizando un acto mágico es cuando aparece conjurando dentro de un círculo de menhires⁵². Invoca a las fuerzas de la naturaleza para volver a ayudar a Uther, esta vez a transformarse en su enemigo, y así poder pasar una noche con Igrayne. Se puede ver aquí como Merlín encarna la figura de hechicero entendido como hombre carismático⁵³, que fascina o atrae, y que usa este carisma para forzar a los espíritus a su conveniencia. Merlín encarna el hechicero primitivo y se podría asemejar con el druida celta.

Se estaría tomando del mundo primario esa figura del druida, que aunque hoy en día se cree que existieron– quizá por el paso del tiempo – tienen más de figuras legendarias; y se está transportando al mundo secundario de la fantasía en *Excalibur*. Si las leyendas artúricas (mundo secundario artúrico) se empiezan a conocer en el siglo XII y están basándose en el mundo primario del siglo V, que es cuando se cree que vivió Arturo, es lógico que Merlín aparezca representado como un druida, puesto que estos eran miembros de la clase sacerdotal en Gran Bretaña, entre otros lugares, durante ese siglo V. Una historia fantástica que se crea en el siglo XII, y que por suerte ha perdurado hasta hoy en día, solo puede fijarse en el pasado o en su presente para su creación puesto que no se conoce el futuro. La Edad Media se ha representado a sí misma y esta representación fantástica muchas veces se ha considerado como una pseudohistoria que no se sabe lo que tiene de mito y lo

⁵² Película *Exclibur* (1981). Aprox. Minuto 10.

⁵³ WEBER, Max. «La aparición de las religiones» en *Sociología de la religión*. Traducción y edición de Enrique Gavilán. Madrid. Ediciones Itsmo S.A. 1997.

que tiene de realidad.

Por tanto a Merlín se le puede identificar como un hechicero primitivo que puede manipular las fuerzas sobrenaturales que animan las cosas. Desde la óptica cristiana no sería un pagano común, sino que según la teoría de Agustín estaría más cerca de los filósofos, de los sabios. Merlín también es representado como sabio en la película puesto que es el único que conoce el conjuro de la creación, hasta que Morgana le embauca para que se lo diga.

Como en la película no nos cuentan su origen, no sabemos cómo ha adquirido su sabiduría mágica. Pero podemos pensar que no ha sido únicamente de forma racional a través del estudio, sino que ha tenido también una educación para despertar sus capacidades a través de medios irracionales, y estas solo pueden ser despertadas allí donde estén presentes, ya que las capacidades mágicas no se consideran enseñables⁵⁴.

- Morgana.

Ella es el otro personaje en *Excalibur* que aparece como poseedora de poderes mágicos. Es la hermana de Arturo, puesto que es hija de Igrayne y el duque de Cornwall. Ya desde pequeña se manifiestan sus capacidades mágicas. Aparece Morgana durmiendo en su cama, se ve cómo se despierta agitada y le dice a su madre que su padre ha muerto en la batalla⁵⁵. Aquí el espectador ya entiende que desde niña tiene capacidad de adivinar lo que está sucediendo.

No vuelve a aparecer en la película hasta que ha crecido y cuando lo hace es durante la boda de Arturo y Ginebra que se celebra por el rito cristiano⁵⁶. Morgana se presenta ante Merlín para pedirle que le deje ser su discípula. Él le dice que *“están contados los días de nuestra especie. Un dios único viene a acabar con los muchos dioses”* Está haciendo una clara referencia a la acción

54 Esta sería la principal diferencia que establece Max Weber entre hechicero y sacerdote. *“La enseñanza de los hechiceros carismáticos es en parte una “educación para el despertar” a través de medios irracionales [...] las capacidades mágicas (que) no se consideran enseñables. Solo pueden ser despertadas donde están presentes en forma latente. Por otra parte representa un arte puramente empírico. La formación y disciplina de los sacerdotes es de tipo racional.”* *Op. cit.* p. 90.

55 Película *Excalibur* (1981). Aprox. Minuto 14.

56 Película *Excalibur* (1981). Aprox. 1 hora

devastadora del Cristianismo hacia las creencias antiguas.

Ella sigue insistiendo a Merlín para que sea su maestro, pero él desconfía de ella⁵⁷. Cuando se encuentran todos en Camelot, reunidos en la Tabla Redonda y Arturo le pregunta a Merlín que “*dónde se oculta el mal*” a lo que el hechicero contesta que “*siempre donde menos pueda sospecharse*”. Seguidamente Morgana va a incitar a un caballero para que acuse a Lanzarote y Ginebra de ser amantes.

Se ve a Morgana haciendo pociones con culebras, ratas, murciélagos, lagartos, etc. y cuando Merlín la encuentra en ello y menosprecia su trabajo diciendo que lo único que “*ha aprendido es a crear pociones y mezquindades*”⁵⁸. Morgana en la siguiente escena va a demostrar que no es así ya que va a conseguir arrebatarle el conjuro de la creación y encerrar a Merlín en una celda de cristal.

Usa el conjuro de la creación para hacerse pasar por Ginebra y confundir a Arturo para poder concebir a Mordred. Desde el momento en que da a luz a Mordred, el reino se vuelve oscuro y seco. Se estropea la paz conseguida por Arturo y los caballeros de la Tabla Redonda. Para reconstituir el reino deben ir en busca del Grial.

Se muestra a Morgana como una maga malvada y creadora de pociones. En ningún momento la tratan como una sabia, como sí lo hacen con Merlín, puesto que ella aparece arrebatándole su sabiduría y su poder, que luego usará para conservarse joven. Además Morgana actúa por venganza y así lo reconoce cuando le dice a Merlín:

*“Estúpido, crees que me habías embaucado. Te has embaucado tú mismo con las mismas brujerías que usaste para embaucar a mi madre”*⁵⁹.

Al final Morgana es derrotada por Merlín. Este se le aparece en sueños. ¿Quizá esta aparición tiene algo que ver con las apariciones que se creía que tenían las malas mujeres y por tanto posibles brujas en la época medieval?

⁵⁷ Película *Excalibur* (1981). Aprox. Minuto 1:10:00

⁵⁸ Película *Excalibur* (1981). Aprox. Minuto 1:30:00

⁵⁹ Película *Excalibur* (1981). Aprox. Minuto 1:30:00

- Dragón.

Desde el principio de la película se hace referencia a esta criatura mitológica⁶⁰. Se le menciona siempre que alguno de los dos magos realiza el conjuro de la creación. Pero ¿qué relación hay entre la figura del dragón y la creación?

La leyenda del dragón es muy compleja y muchas civilizaciones han tenido bastante que ver en el proceso de creación y desarrollo de la misma, aunque para cada una de ellas tenga un significado y un simbolismo diferente. Actualmente la visión que tenemos del dragón es de un ser maligno, imagen que viene influida por la visión hebrea de la Biblia y más tarde extendida en el Occidente medieval por la tradición cristiana. En la época medieval se usa la figura de este animal legendario para representar el pecado o el infierno en cualquier tipo de manifestación artística. Sin embargo en otras culturas y civilizaciones el dragón es un animal benigno.

En esta película no aparece físicamente en ningún momento el dragón, pero sí que se le menciona en repetidas ocasiones, y aunque nunca se le presenta como un ser malvado tampoco se esclarece que sea benévolo. Este ser en *Excalibur* es controlado por el poder del mago, primero por Merlín para poder convertir a Uther en el duque de Cornwall y más tarde por Morgana, para poder conservarse joven y transformarse en Ginebra para engañar a Arturo y así engendrar un hijo.

La imagen del dragón que se proyecta en esta película es la de aquel que “*es portador de la fertilidad de los suelos, dador de vida y la inmortalidad de los seres vivos*”⁶¹. El dragón es esa fuerza que logra que tanto Uther como Morgana consigan concebir un hijo y gracias a su invocación Morgana logra la eterna juventud hasta que Merlín consigue arrebatársela.

No sabemos en qué lugar habita, puesto que en principio Merlín lo invoca en un círculo de menhires frente al mar, pero a la media hora de película, cuando aparecen Arturo y Merlín en un bosque, el mago le dice al nuevo rey que “*el dragón está presente en todas las partes del bosque*”. Esta idea

⁶⁰ Película *Excalibur* (1981). Aprox. Minuto 10:00

⁶¹ ELIOT SMITH, Grafton. «Dragons and rain gods. Introduction» en G.Elliot Smith *The evolution of the dragon*. Disponible en <http://www.sacred-texts.com/lcr/eod/index.htm> consultado el día 23 de Julio del 2013.

bebe de las creencias celtas acerca de los dragones. Se pensaba que estos eran divinidades de los bosques que podían ser controlados por los magos.

Lo que sí que se repite cada vez que se menciona al dragón es el hecho de que aparezca una densa niebla. Según G. Elliot Smith, el “*elemento fundamental de los poderes del dragón es el control del agua*”⁶². Esta característica parece ser que es común en varias civilizaciones controlando mareas, corrientes y lluvias, además se le asocia con el relámpago, el trueno y el rayo. Sin embargo, mientras que para unas sociedades habita bajo el mar, donde guarda grandes tesoros, para otras civilizaciones vive en lo alto de las montañas y su aliento formaría las nubes de lluvia⁶³. Claramente esta es la idea que aparece en *Excalibur*, la niebla como aliento del dragón:

“¿No sientes entorno tuyo su profundo aliento?”⁶⁴

Pero ¿qué tiene que ver la creación con la figura del dragón? Según G. Elliot Smith la idea de la concepción y la fertilidad humana tiene relación con el agua. Esto se había representado en antiguas civilizaciones como las de Babilonia, India o la zona del Mediterráneo Oriental con forma de recipiente que contiene agua y que simboliza a la mujer como vasija que recibía la semilla. Esta idea se extendió allá por donde estas civilizaciones se expandieron, como por ejemplo los países de habla celta. En estos lugares se mantuvo el significado del recipiente como símbolo de fertilidad pero la forma de representarlo cambió. Ahora usaban como símbolos una jarra de agua, un caldero de una bruja, una copa mágica, el Santo Grial, una fuente, un vaso de agua, etc. Esto se reinterpretaba como el útero materno u órgano dador de vida. Estos recipientes u ollas en la mitología celta estarían íntimamente relacionados con las vacas, ranas, dragones, aves, perlas, etc⁶⁵. Por tanto, el dragón que se menciona en *Excalibur* como representación de la creación, según la teoría de G. Elliot Smith, tendría que ver con la idea de fertilidad que se simboliza en la mitología

62 *Op. cit.* en <http://www.sacred-texts.com/lcr/eod/index.htm> consultado el día 23 de Julio del 2013.

63 *Op. cit.* en <http://www.sacred-texts.com/lcr/eod/index.htm> consultado el día 23 de Julio del 2013.

64 Película *Excalibur* (1981). Aprox. Minuto 10:56. Diálogo entre Merlín y Uther

65 ELIOT SMITH, Grafton. «Dragons and rain gods. Introduction» en G.Elliot Smith *The evolution of the dragon*. Disponible en <http://www.sacred-texts.com/lcr/eod/index.htm> consultado el día 23 de Julio del 2013.

celta como una olla o un vaso, y que está vinculado con este ser legendario. Así, de este modo, cuando se invoca al dragón por parte de Merlín o Morgana es para poder engendrar tanto a Arturo como a Mordred.

c) Conclusión.

El ciclo de Arturo y el tema del Grial integran para Mircea Eliade numerosas creencias célticas⁶⁶ bajo un barniz cristiano. Los personajes de Merlín y Morgana vistos desde una visión cristiana se corresponderían con dos tendencias de la magia:

- Merlín: magia buena y natural que busca descubrir los secretos de la naturaleza.
- Morgana: magia negra y ceremonial (que se puede ver en la película cuando da a luz a Mordred)

La imagen general de la bruja en la Edad Media se corresponde con aquella mujer que realiza pociones mágicas, filtros de amor o venenos y que se transforma en otras cosas⁶⁷. Esta descripción se asemeja a la imagen de Morgana en la película de *Excalibur*.

Por tanto podemos resolver que en esta fantasía medieval, creada en el siglo XII, la imagen del mago es dual y tiene mucho que ver con las ideas misóginas cristianas de la época de asemejar la mala mujer, que no sigue el ejemplo de la Virgen, con la bruja y al sabio con el hechicero.

También vemos como la idea de la fertilidad está presente en toda la película, aunque de manera indirecta. En un primer momento esta simbolizada como dragón, como he explicado antes, y más tarde como Santo Grial, copa necesaria para revitalizar el reino que se había hecho infecundo. Aquí entra en juego la idea de Jessie L. Weston⁶⁸ de la antigua relación que se creía que tenía el gobernante con su tierra, se da de beber a Arturo, invadido por la enfermedad, del Santo Grial para

66 ELIADE, Mircea. «Los mitos y los cuentos de hadas» en Mircea Eliade, *Mito y realidad*. Barcelona. Editorial Labor S.A. 1991.

67 PITARELLO, Nicola. *La Edad Media. Fe, ciencia y magia*. Documental de Canal Historia. Venicefilm Production. 2008.

68 WESTON, Jessie L. *From ritual to romance*. Disponible en <http://www.sacred-texts.com/neu/frr/index.htm> a día 23 de Julio de 2013.

que tanto él como el reino se recuperen y ambos vuelvan a su anterior fortaleza.

5.2. Juego de Tronos (2011).

Esta serie que voy a analizar es una fantasía creada en nuestros días, mucho más moderna que las leyendas artúricas. La serie televisiva que se empezó a emitir en el 2011 con el mismo nombre está basada en los libros de la colección *Canción de hielo y fuego* de George R. R. Martin. El primer libro, *Juego de Tronos* se publicó en España en 2002 y el último por ahora, *Danza de dragones*, en 2012. Aunque la historia ya cuenta con 17 años de vida, han sido los últimos años – sobre todo tras su estreno en televisión – cuando ha gozado de más éxito. Aún no se sabe el desenlace de la historia, por tanto no podré, en algunos casos, más que hacer suposiciones sobre ello. No solo voy a centrarme en la historia televisiva sino también en la que narran las novelas.

Pasemos entonces a analizar cómo en este mundo de fantasía que ha creado George R. R. Martin se utiliza la magia, y si estos actos mágicos tienen relación con el mundo primario o son actos de magia totalmente ficticios.

a) Sinopsis.

El equilibrio y la paz que se había conseguido tras la última guerra en Poniente (continente ficticio de este mundo secundario de fantasía) se está rompiendo. Además *se acerca el invierno*⁶⁹. Las estaciones en este mundo pueden durar décadas y tras disfrutar de un intenso y largo verano, el invierno va llegando y parece que trae consigo algo más que un intenso frío⁷⁰.

69 *Winter is coming*. Lema de la familia Stark de Invernalía y frase promocional de la primera temporada de *Juego de Tronos* de la cadena norteamericana HBO.

70 Esta teoría que se nos presenta en *Canción de Hielo y Fuego* de G.R.R. Martin en la cual las estaciones pueden durar décadas y, justamente, en el primer libro, *Juego de Tronos*, se nos anticipa que el invierno va a llegar y va a ser duro y largo, puede recordar a la batalla del fin del mundo de la mitología nórdica conocida como Ragnarök. Este pasaje mitológico narra la historia de cómo el fin del mundo será precedido por el nacimiento de tres criaturas malvadas Jörmungander, Fenrir y Hela (un dragón, un lobo y un gigante). También le precede el *Fimbulvetr*, un invierno compuesto de tres inviernos sucesivos, sin verano entre sí. Después estallarán conflictos y discusiones entre familias y toda moral desaparecerá. El lobo Skoll se comerá el Sol y su hermano Hati, la luna, sumiendo la tierra en una total oscuridad. Liderados por el gigante Hymir, los gigantes se lanzarán en batalla contra los dioses. Mientras, desde el reino de los muertos, llegará un barco de habitantes infernales liderado por Loki. Tras la destrucción nacerá un nuevo mundo idílico en el que renacerán algunos dioses y gobernarán en armonía con una nueva raza de hombres. A.A.V.V. *Mundos de Fantasía: de Ulises al Señor de los Anillos. Un recorrido por la*

Tres líneas argumentales son las principales de la historia.

- **Poniente.**

Este continente está dividido en Siete Reinos. Cada uno de estos reinos está gobernado por una gran familia. La capital de Poniente es Desembarco del Rey, donde está reinando Robert Baratheon junto con su esposa Cersei Lannister. Cuando por causas desconocidas muere Jon Arryn, consejero o mano del rey, Robert acude al reino del Norte a pedirle a su viejo amigo Eddard Stark que ocupe ese cargo. Él acepta y se marcha a Desembarco del Rey con sus dos hijas, Arya y Sansa, dejando a su esposa Catelyn Stark con sus hijos, Robb, Bran y Rickon, en Invernalía, capital del reino del Norte. En Desembarco del Rey, al poco de la llegada de Eddard (Ned) Stark, el rey Robert muere en una cacería. Esto hace sospechar a Ned y comienza a investigar las intrigas palaciegas que le harán descubrir que la muerte de la antigua mano del rey no fue por causas naturales, sino que se trató de un asesinato. Esta revelación le costará la cabeza.

Joffrey, el nuevo rey e hijo de Robert y Cersei, es un niño caprichoso y una marioneta en manos de su madre y su abuelo. La familia Lannister, la más rica de los Siete Reinos, tiene ahora el poder. Sin embargo, los grandes señores de Poniente no están de acuerdo con que un niño esté en el gobierno y empezarán a autoproclamarse reyes de Poniente para poder ocupar el famoso Trono de Hierro. Estas discordancias entre las grandes casas se traducen en guerra que se conocerá como Guerra de los Cinco Reyes, guerra entre los dos hermanos de Robert Baratheon (Renly y Stannis). En ella también participa Robb, el hijo mayor y nuevo gobernante del Norte; Joffrey Lannister como legítimo rey y Balon Greyjoy, autoproclamado rey de las islas del Hierro. Los Lannister defienden su posición en el Trono de Hierro. Se crea una lucha con varios frentes abiertos y la paz que reinaba al principio se quiebra por las ambiciones de poder de los hombres.

- El muro.

En esta segunda línea argumental se cuenta la historia que ocurre al norte de Poniente. Lindando con el reino del Norte hay un gran muro de hielo de unos 700 metros de alto y 300 kilómetros de largo que separa los Siete Reinos de las tierras Más Allá del Muro. Este gran muro está custodiado por la Guardia de la Noche, conocidos vulgarmente como *cuervos* ya que siempre visten de negro.

El hijo bastardo de Ned Stark, Jon Nieve, decide engrosar las filas de la Guardia de la Noche y vestir el negro, animado por su tío, puesto que entiende que nunca será heredero de Invernalía. Esta hermandad ha degenerado mucho, ya que antes sus miembros lo eran por vocación, pero actualmente es una de las penas que se impone a ladrones, violadores, y malhechores en general.

Pronto Jon Nieve y sus compañeros se darán cuenta de que el muro no está para proteger a los Siete Reinos de los salvajes, personas que viven más allá del muro, sino que en las tierras donde siempre es invierno hay otros personajes, conocidos como los Otros, a los que tienen que temer más que a los salvajes.

- Essos.

En Essos, al otro lado del Mar Angosto (mar que separa Poniente de Essos) se encuentran las ciudades libres, las inmensas praderas de los Dothraki, las Ciudades Esclavistas de la Bahía de los Esclavos, etc. Son ciudades que no dependen de ningún reino y tienen una forma de vida diferente a las de Poniente.

En Pentos se encuentran viviendo en el exilio Daenerys y Viserys Targaryen, únicos supervivientes de la familia Targaryen e hijos del anterior rey, Aeris Targaryen, que fue derrotado y sustituido en el trono por Robert Baratheon. Estos reclaman el Trono de Hierro, que ocupaba su padre antes de que el usurpador (Robert Baratheon) se lo arrebatara. Daenerys acaba de ser prometida con Khal Drogo, jefe de los Dothrakis, pueblo guerrero que vive en el gran desierto, siempre acompañado de sus caballos. Durante la boda, entre muchos presentes, la regalan tres huevos de dragón petrificados.

Daenerys se acaba de convertir en Khaleesi gracias al matrimonio con el Khal.

Viserys muere a manos de Drogo y este muere tras una herida en batalla. Daenerys se convierte en única superviviente de la familia Targaryen, heredera del Trono de Hierro y Khaleesi (jefa, dirigente) del Khalasar (un grupo de Dothrakis) de su marido. Inesperadamente los huevos de dragón eclosionan. Estos hechos convierten a Daenerys en Madre de tres dragones. Su deseo es poder cruzar el mar Angosto y con sus dragones recuperar Poniente y el Trono de Hierro.

b) Magia en *Juego de Tronos*.

En esta serie, al contarte la historia de tantos pueblos diferentes, hay diferentes creencias. Muchas de ellas no dejan de ser creencias religiosas, sobre todo las de los Siete Reinos y sin embargo, las prácticas de los pueblos de Essos, continente más allá del mar Angosto, se asemejan más a rituales primitivos.

Como hemos visto, según Max Weber, la magia no existe sino que son las opiniones de lo que es correcto o incorrecto para cada uno lo que marca qué es magia o hechicería y qué no lo es. Antes del Cristianismo, los ritos y prácticas que realizaba cada pueblo en occidente, eran creencias propias de esa sociedad, pero con la llegada de esta fe única, todo lo que estaba fuera de este dogma cristiano, era considerado pagano y sus ritos, magia.

Por tanto en esta serie muchas de las creencias que aparecen como propias de cada pueblo no se pueden considerar magia y las que sean consideradas como tal serán siempre vistas desde una óptica occidental y por tanto cristiana.

- Dioses y creencias.

Se puede decir que en *Juego de Tronos* hay dos creencias predominantes: creencias en los Antiguos dioses y en los Nuevos dioses. Veamos en qué consiste cada una:

– Antiguos dioses.

Estos dioses eran los venerados en Poniente antes de la llegada de los Ándalos, hombres que tras cruzar el mar Angosto llevaron a Poniente la creencia en los Siete dioses. Esta creencia en los dioses Antiguos se mantiene en los Reinos del Norte y más allá del muro.

El arciano es su árbol sagrado. Algunos de ellos tienen una cara tallada en el tronco, se conocen entonces como árboles corazón, y se dice que a través de esos rostros los dioses velan por sus seguidores y que son testigos de acontecimientos importantes. Ante ellos se realizan las oraciones, juramentos⁷¹ y matrimonios. No hay ningún tipo de organización que regule esta religión sino que la creencia y la oración de cada uno es suficiente.

Los verdevidentes, antes de la llegada de los Ándalos y la nueva fe, eran los hombres sabios que tenían *vista verde*, también conocido como sueños proféticos o sueños verdes, que están llenos de significados simbólicos y premoniciones del futuro. Además estos verdevidentes también son cambiapielos o *wargs*⁷², personas que tienen la capacidad de entrar en la mente de personas o animales y controlarlos a su voluntad.

Un claro ejemplo de verdevidente es Bran Stark, hijo de Ned Stark, que tras quedarse parapléjico empieza a tener sueños simbólicos con un cuervo de tres ojos⁷³ (que sabremos más adelante en *Danza de Dragones* que fue el último verdevidente) que le ayudará a salir de su estado de coma. Durante los cinco primeros libros Bran viaja más allá del muro para encontrar al cuervo de tres ojos y cuando lo halla, este le inicia en la verdevidencia. Podrá entonces Bran ver a través de la cara de los arcianos tanto el presente como el pasado o el futuro.

Estos Antiguos dioses son espíritus que habitan en la naturaleza. Esta creencia es entonces de tipo animista y se puede asemejar a las antiguas creencias célticas, más cercanas a la mitología.

71 Serie *Juego de Tronos* de la HBO. Temporada 1 episodio 7. Minuto 44:40.

72 Serie *Juego de Tronos* de la HBO. Temporada 2 episodio 1. Minuto 14:57.

73 Serie *Juego de Tronos* de la HBO. Temporada 1 episodio 4. Minuto 1:45.

Podemos pensar que estos verdevidentes que aparecen en Juego de Tronos tienen algo que ver con los míticos druidas, que también tenían visiones proféticas y practicaban sus rituales en los bosques de robles del norte de Irlanda y Gran Bretaña.

Esta creencia en los Antiguos dioses de Juego de Tronos no se puede considerar magia, sino una creencia que se ha inventado el autor para los pueblos que habitan el norte de su mundo secundario y que tiene que ver con tradiciones culturales celtas que existían en nuestro mundo primario. El acto que más inverosímil nos puede parecer, a simple vista, es la habilidad de introducirse en la mente de un animal y controlarlo a tu gusto. Esto puede tener un fundamento real. Algunos chamanes, tras realizar rituales en los que se consumen sustancias alucinógenas, creen conectarse con su animal totémico.

– Nuevos dioses.

Este es el culto predominante en Poniente. Se trata del culto hacia una única deidad con siete aspectos: la Madre, el Padre, el Guerrero, la Doncella, el Herrero, la Vieja y el Desconocido. El número siete representa la deidad y tiene para ellos un significado sagrado. El símbolo que representa a estos Nuevos dioses es una estrella de siete puntas. Esta creencia cuenta con una jerarquía eclesiástica muy pronunciada y el Septon Supremo es quién dirige la fe. El resto de la estructura está compuesto tanto por hombres (septones) como por mujeres (septas). Ambos son devotos de un aspecto particular del dios. Las septas además suelen ser institutrices en los castillos de la alta nobleza. Por ejemplo la septa Mordane es la encargada de la educación de Sansa y Arya Stark tanto en Invernalía como cuando se trasladan a Desembarco del Rey con su padre Ned Stark. Así como los Antiguos dioses son adorados en los bosques, los Nuevos dioses se adoran en septones, templos de siete paredes en las cuales hay una representación de cada aspecto del dios, ya sean estatuas de madera, en los septos más austeros, o de mármol con piedras preciosas en el Gran Septo de Baelor, el que se encuentra ubicado en Desembarco del Rey (capital de los Siete Reinos).

Esta creencia tampoco tiene nada de mágica, además en ciertos aspectos se parece a la religión cristiana, como en la organización eclesiástica jerarquizada, en rendir culto en templos dedicados al dios, realización de ritos en los templos, como matrimonios (veáse el matrimonio entre Sansa Stark y Tyrion Lannister⁷⁴) o culto a los muertos (cuando presentan sus respetos a Tywin Lannister).

Sin embargo sí que hay cierta concepción simbólica en esta creencia que aparece en Juego de Tronos y es la relacionada con el número siete. Este número está presente en muchos aspectos de nuestra cultura occidental, por ejemplo en los siete días de la semana, los siete colores del arco iris, las siete notas musicales, etc. Sin embargo, en la simbología bíblica el número siete representa la perfección. Esta simbología parece ser que es la que se ha adoptado en *Canción de hielo y fuego* para representar a los Nuevos dioses, el siete como perfección, perfección de lo nuevo frente a lo antiguo.

– Otras creencias.

Aunque las creencias en los dioses Antiguos y Nuevos son las predominantes, hay otros credos. Uno de ellos predomina en las Islas del Hierro, en Poniente, y otros, geográficamente, se localizan en el continente de Essos, donde hay más variedad de etnias que en Poniente y tienen culturas y creencias diferentes.

El culto que venera al Dios Ahogado solamente se practica en las Islas del Hierro. Es un culto tan antiguo como las creencias en los Viejos dioses. Las Islas del Hierro están habitadas por los Hijos del Hierro, hombres feroces, expertos marineros y practicantes de lo que ellos llaman “Antiguas costumbres”. Estas se basan en una cultura de piratería, en donde cualquier objeto de valor se ha de conseguir por la fuerza. Este fuerte dios tiene sus sacerdotes, los Hombres Ahogados, y se convierten en ello tras un rito iniciático que consiste en ahogar a los aspirantes a sacerdotes y resucitarlos con una reanimación cardiopulmonar. Su lema es: “*lo que está muerto no puede morir*,”

74 Serie *Juego de Tronos* de la HBO. Temporada 3 episodio 8. Minuto 24:50.

sino que se alza de nuevo, más duro, más fuerte”⁷⁵. Un ejemplo de sacerdote del Dios Ahogado es Aeron Greyjoy, tío de Theon Greyjoy, que fue rehén (o pupilo) de Ned Stark.

No parece que esta creencia tenga tampoco ningún vínculo con lo que hemos definido como magia en capítulos anteriores. Pero sí que vemos esa relación entre nuestro mundo primario y el mundo secundario de *Juego de Tronos*. El ritual del ahogamiento, salvando las distancias, parece que tiene bastante que ver con el bautismo, una ceremonia en virtud de la cual una persona pasa a formar parte de la comunidad cristiana. Además, la inmersión como forma de bautismo, es la que se practicaba en el cristianismo primitivo.

Otro culto conocido es el que se presenta a R'hllor, Señor de la Luz. Este culto nace en Asshai, ciudad de Essos, conocida por su apariencia oscura y sombría. Este culto es predominante en Essos, en Poniente no hay tantos adeptos. Creen que R'hllor, dios de la luz y del fuego, se enfrenta al Gran Otro, dios del frío y de la oscuridad. No se sabe mucho acerca de este Gran Otro ya que, como dije antes, la historia está incompleta. Algunas teorías creen que puede liderar las fuerzas del frío, que son los Otros que habitan más allá del muro, incluso más allá de las tierras de los salvajes. Estos parecen ser muertos resucitados que solo pueden volver a morir con fuego o con *vidriagón*, un tipo de vidrio volcánico. Jon Nieve se enfrenta a uno en el Castillo Negro del Muro que elimina gracias al fuego⁷⁶, y Sam Tarly, otro hermano de la noche, se encara con uno de ellos en un bosque más allá del muro y le dará muerte gracias a una punta de flecha que se encuentra hecha de vidriagón u obsidiana⁷⁷.

Este dios también tiene unos sacerdotes que guían los rituales. Estos sacerdotes son conocidos como Sacerdotes o Sacerdotisas Rojas. Los rituales constan de rezos y cánticos al atardecer ante hogueras.

⁷⁵ MARTIN, George R.R. «Canción de hielo y fuego» *Choque de Reyes*. Tomo 2. p.173. Ed. Gigamesh Bolsillo. Barcelona 2008.

MARTIN, George R.R. «Canción de hielo y fuego» *Festín de cuervos*. Tomo 4. p.321. Ed. Gigamesh Bolsillo. Barcelona 2008.

⁷⁶ Serie *Juego de Tronos* de la HBO. Temporada 1, episodio 8. Minutos 24:24 – 25:10

⁷⁷ Serie *Juego de Tronos* de la HBO. Temporada 3, episodio 8. Minutos 56:10 – 56:30

A veces como respuesta, R'hllor concede a sus seguidores visiones en el fuego. Algunos de los Sacerdotes Rojos más conocidos que adoran a este dios son Thoros de Myr, que es capaz de traer a las personas de la muerte, y Melisandre de Asshai. Esta última cree que Stannis Baratheon es Azor Ahai, un mesías, que esgrimiendo la espada *Dueña de Luz*, hará terminar la gran guerra entre R'hllor y el Gran Otro.

Melisandre es la Sacerdotisa Roja que está al servicio de Stannis Baratheon, hermano del rey Robert Baratheon. Melisandre primero se ganó la confianza de la mujer de Stannis y poco a poco fue convirtiendo a toda la Isla de Rocadragón, antigua tierra de los Targaryen, a su fe. Mandó quemar las estatuas de los Siete dioses para que no hubiera más veneración que al Señor de la Luz⁷⁸, esto hizo que se ganara la desconfianza de la mitad de la isla. Tiene visiones proféticas en el fuego y cree firmemente en ellas.

Esta creencia quizá tiene más que ver con el Cristianismo en el aspecto dualista de la religión, un dios que representa el bien y se enfrenta en una eterna lucha contra las fuerzas del mal. También nos recuerda a la religión cristiana en el hecho de que esta religión se intenta imponer sobre las demás considerando el resto como paganas o falsas creencias. Solo hay un único dios verdadero que es R'hllor, adorar a otros dioses es idolatría. Así como esta creencia maniquea no nos resulta del todo extraña, no podemos decir lo mismo de las prácticas que realizan los sacerdotes. Sin duda, lo más inquietante que hemos visto de los Sacerdotes Rojos es resucitar a una persona de la muerte⁷⁹ y dar a luz una sombra⁸⁰ que acabará con la vida de un rey. Estos se acercan, según la clasificación de la magia que hice en el capítulo 4, a la categoría de invocadores de demonios que a través de la mediación del hombre se ponen en contacto con el mundo de los espíritus.

⁷⁸ Serie *Juego de Tronos* de la HBO. Temporada 2, episodio 1. Minuto 27:00 – 30:00.

⁷⁹ Serie *Juego de Tronos* de la HBO. Temporada 3, episodio 5. Minutos 6:18 – 7:00

⁸⁰ Serie *Juego de Tronos* de la HBO. Temporada 2, episodio 4. Minutos 48:00 – 49:13.

- Magia y profecías.

Sin embargo, hay actos en esta historia que son considerados magia por el autor desde un primer momento, independientemente de las opiniones del espectador acerca de esos hechos. Por ejemplo:

En la primera temporada de *Juego de Tronos* el acto mágico que más llama la atención al espectador es el que realiza la maegi Mirri Maz Duur⁸¹ para salvar la vida del Khal Drogo. Las maegis son hechiceras que practican la magia de sangre, esta es muy poderosa, pero no tiene buena reputación. Para los Dothrakis es una práctica que está prohibida.

Mirri Maz Duur es una sirvienta del dios que se conoce como el Gran Pastor. Esta deidad es venerada en una zona de Essos. Las sacerdotisas de este culto, (solo podían ser mujeres), son conocidas como Esposas del Dios. Tras una batalla entre dos khalasares, Mirri Maz Duur, fue violada por varios guerreros del Khalasar de Drogo e iba a ser convertida en esclava. Daenerys la libera. Drogo, malherido después de la batalla, no parece recuperarse de sus lesiones. Daenerys convence a la maegi de que preserve la vida de Drogo usando la magia de sangre.

*“Hay un conjuro. Algunos dicen que la muerte es más limpia”*⁸².

Al realizar el hechizo, Mirri Maz Duur pronuncia unos cánticos y sacrifica al caballo de Drogo haciendo que su sangre cubra todo su cuerpo. Además le dice a Daenerys que *“solo la muerte paga la vida”* esto significa que la Khaleesi tiene que sacrificar el hijo que lleva en su vientre para que su esposo pueda vivir.

Tras el conjuro, Khal Drogo conserva la vida, pero en un estado vegetativo y su hijo nace muerto. Mirri Maz Duur se ha vengado por el ataque que sufrió su pueblo, en el que fue destruido hasta el templo del Gran Pastor, del que ella era sacerdotisa.

Este es un claro caso de magia como invocación de demonios. Si lo clasificamos dentro del cuadro que establecí en el capítulo 4 de este trabajo, podemos encuadrar a esta hechicera como

⁸¹ Serie *Juego de Tronos* de la HBO. Temporada 1, episodio 9, minutos 27:50 – 29:23 y episodio 10, minutos 21:23, 24:09 – 24:37, 30:10 y 43:30.

⁸² Serie *Juego de Tronos*, temporada 1, episodio 9. Minuto 29:24. Conversación entre Mirri Maz Duur y Daenerys.

consumidora de encantamientos y utilizadora de plantas terapéuticas (ya que las usa en un primer momento para calmar la infección de la herida de Drogo). Se puede considerar que sabe usar la magia médica. Para Mirri Maz Duur esto no es magia, sino que es parte de su vida como sacerdotisa del Gran Pastor. Desde un punto de vista Dothraki, es una magia de sangre que está prohibida.

Volvemos a ver que la magia no existe como tal, sino que para cada uno es o no es – o mejor dicho, existe o no existe – según las creencias, educación o punto de vista desde el que hemos sido educados. Sin embargo G.R.R. Martin nos presenta este hecho desde el punto de vista de “*magia de sangre*” como llaman en la serie a este ritual.

Uno de los misterios que marca toda la segunda temporada es la aparición de un cometa rojo en el cielo, que es visible desde cualquier punto del mundo. Hay muchas especulaciones acerca de lo que puede significar, unos dicen que es un presagio de la victoria de Robb en el sur. Otros, que al ser del color de la casa Lannister, predice que gobernarán durante mucho tiempo en el Trono de Hierro. Para otros es el color de la sangre tras la muerte de Ned Stark. Otros creen que señala la vuelta al mundo de los dragones.

El hecho de que un astro domine el firmamento durante un tiempo no es algo fantástico, puesto que esto ha ocurrido desde el principio de los tiempos. Lo que sorprende es la atención excesiva que le daba la gente a estos hechos. Se les solía atribuir un sentido a su aparición en el cielo, como ocurre también en *Juego de Tronos*, y muchas veces dejaban volar la imaginación pudiendo ver en las estelas que dejaban objetos reconocibles como una espada o un dragón. Estos objetos terroríficos que creían ver en el cielo eran consecuencia del miedo con el que vivían los hombres de la Edad Media, inmersos en las desgracias de la época y cuyas causas racionales no sabían distinguir, por ello necesitaban buscar presagios en estos cuerpos celestes⁸³.

Como vemos, la necesidad de buscar una explicación a la aparición de un cometa o un asteroide en

83 POGNON, Edmon. *La vida cotidiana en el año 1000*. Madrid. Ediciones Temas de Hoy S.A. 1991. p. 40.

el cielo es algo que se ha hecho siempre, lo curioso es el presagio de dragones del que se habla en la serie y que, en este caso, es totalmente cierto.

Los dragones en esta historia tienen un significado diferente de la película de *Excalibur*. Mientras que en la película de la leyenda del Rey Arturo estos animales tienen una relación directa con la fertilidad, aquí esta relación no es tan clara.

Desde el momento de su nacimiento en *Juego de Tronos*, estos seres aparecen ligados con el fuego y no con el agua, como ocurre en *Excalibur*. Tienen una relación estrecha con la Casa Targaryen, ya que se dice que esta familia es inmune al fuego. Daenerys se introduce en la pira funeraria de su marido, junto con los tres huevos de dragón, y sale indemne acompañada de tres crías de dragón recién nacidas⁸⁴.

Quizá aquí el dragón está relacionado con el poder, puesto que, antiguamente, la casa Targaryen fue capaz de conquistar, gracias a los tres últimos dragones, los Siete Reinos y gobernarlos durante 17 generaciones de monarcas. Extinguidos ya los dragones es cuando se dio la revolución de Robert Baratheon y Ned Stark, entre otros, en la que pudieron derrotar a los Targaryen y así tomar Desembarco del Rey. Ahora han vuelto a aparecer los dragones y gracias a ellos Daenerys está conformando un inmenso ejército para poder recuperar aquello que perteneció una vez a su linaje, el Trono de Hierro.

Otro hecho mágico que nos llama la atención en esta serie es el cambio de apariencia de los Hombres sin Rostro. Estos son una hermandad de asesinos que adoran al Dios de Muchos Rostros, El lugar donde se reúnen se conoce como La Casa de Blanco y Negro. A ella pueden acudir aquellas personas que quieran tener un final agradable, tras rezar al dios deben beber de una fuente envenenada y tumbarse a esperar que el veneno haga efecto. A esta casa pueden acudir hombres de toda clase a encontrarse con la muerte. Esto nos recuerda a la idea del poder igualador de la

84 Serie *Juego de Tronos* de la HBO. Temporada 1, episodio 10. Minutos 46:55 – 49:20.

muerte⁸⁵, idea que establece que ningún hombre puede escapar de ella, indistintamente de la clase social, jerarquía, oficio, sexo, etc. Estos hombres creen que la muerte es parte natural de la vida, y tiene que llegar tarde o temprano. Son entrenados para completar la tarea del dios. Su precio es alto y muchas veces impagable. Son una compañía de élite. La primera parte de sus entrenamientos cuando llegan a la Casa de Blanco y Negro es despojarse de su identidad, dejan de ser quienes eran para empezar a tomar distintas apariencias, distintas identidades, tomadas de la gente que muere en la casa de Blanco y Negro. Pero estas máscaras no son un mero disfraz, dan acceso a quien las porta algunos recuerdos de esa persona.

Esto es lo que ocurre con el personaje de Jaqen H'qhar⁸⁶, una personalidad que ha adoptado un Hombre sin Rostro.

Por último, el hecho más inquietante por ser difícilmente verosímil, y del que menos se sabe de toda la serie, es el de los Caminantes Blancos, también conocidos como los Otros. Estos personajes que viven más allá del muro, más allá incluso de las tierras de los Salvajes, parecen ser muertos resucitados, pero no se sabe aún nada de su origen. Aparecen en contadas ocasiones y se les presenta como seres de hielo con los ojos azules. Solamente pueden ser derrotados con fuego o con obsidiana (vidriagón). Se cree que son el séquito del Gran Otro, eterno enemigo de R'hllor. Hasta ahora en la historia no se sabe de dónde vienen exactamente y cuáles son los motivos por los que parece que están bajando hacia el sur. El muro se construyó en un principio para parar a estos caminantes. Aunque muchos creen que estos personajes son cuentos o leyendas antiguas y están más preocupados por la guerra de los hombres, Melisandre y Jon Nieve, entre otros, empiezan a ver que el verdadero enemigo de Poniente son estos caminantes.

Estos actos mágicos, que parecen en un principio que poco tienen que ver con nuestro mundo primario, sí que tienen cierta relación con él. El cometa es el único hecho que nos resulta más

⁸⁵ *Omnia mors aequat*. La muerte hace iguales. En la literatura medieval este fue un tópico muy usado. Podemos destacar, como autor que trata este tema, a Jorge Manrique y sus *Coplas a la muerte de su padre*.

⁸⁶ Serie *Juego de Tronos* de la HBO. Temporada 2, episodio 5. Minutos 23:00 – 25:05.

verosímil a simple vista porque, como he dicho, desde tiempos pretéritos hasta la actualidad se han dado estos acontecimientos naturales y son claramente explicados por la astronomía. Sin embargo los otros sucesos parecen, según el entendimiento humano, dignos de ser tratados como fantasía. Fantasía imaginativa que no tiene un fundamento en la realidad. Pero al ir describiendo poco a poco estos hechos nos damos cuenta de que tienen fundamentos en la realidad más que en la imaginación.

Por tanto, podemos establecer que la magia que se usa en las fantasías bebe en muchas ocasiones de aquello que fue considerado magia en la Edad Media. En otras parece puro producto de la imaginación pero sigue influido, aunque sea vagamente, por algún aspecto real.

6. CONCLUSIÓN

Es difícil cerrar un trabajo que deja tantos campos abiertos. He querido dar una visión, quizá bastante general, de cómo la Edad Media inspira, y seguirá inspirando, a distintos autores a realizar su trabajo. Esa época histórica fascina tanto a niños como a adultos, en gran parte quizá por culpa del – o gracias al – desconocimiento general que tiene la sociedad sobre ella y el oscurantismo que parece que la rodea. En el imaginario colectivo, además, hay una idea romántica sobre la Edad Media, causada por las historias fantásticas que ya oímos desde niños en forma de cuentos de cuna. Toda esa fascinación se traduce en el interés que cierta parte de la sociedad tiene hacia libros y películas que tratan sobre ella ya sea de forma realista o fantástica.

Sin embargo, la Edad Media no es lo que nos cuentan los relatos o películas que tratan sobre ella, aunque estos beban mucho de la realidad. Esos aspectos reales que tienen los relatos fantásticos son uno de los campos que he tratado en este trabajo y en los que sería interesante entrar con más profundidad y estudiar cada apartado con ejemplos concretos. Me he querido centrar en la parte más *fantástica* de estos relatos, la que a primera vista nos parece más imaginaria e inverosímil: la magia. Siempre que pensamos en *magia* lo hacemos de forma peyorativa. Imaginamos extraños rituales,

pócimas malolientes y hechiceros malvados con pretensiones malignas. Esta idea no fue siempre así y es lo que he intentado aclarar. Esos prejuicios que tiene el hombre moderno acerca de la magia vienen cortados por el patrón del Cristianismo, un Cristianismo primitivo que tenía que eliminar antiguas creencias para lograr imponerse en Occidente. La forma en que lo hizo fue ir demonizando y paganizando viejos ritos, convirtiéndolos en magia. Esa imagen de la magia, manipulada por ideas cristianas, no solo durante la Edad Media sino también a lo largo de la Edad Moderna, es la que nos ha llegado hasta hoy en día.

Con esto no es que quiera hacer una alabanza a lo que hoy se entiende por magia, sino que a la hora de juzgar los actos que creemos mágicos deberíamos hacerlo desde un punto de vista más objetivo, entendiéndolos quizá como antiguas creencias o viejos cultos, ya perdidos, que se mantienen en el folclore y la tradición popular de muchos países y dejar de lado el carácter despectivo.

Un tema que me hubiera gustado tratar en caso de que me hubiera centrado más en el aspecto de los elementos reales que toman los relatos de fantasía es el de la aventura y el héroe. Veo muy interesante el viaje simbólico que realizan estos personajes a lo largo de la historia fantástica, o de cualquier otro tipo de historia. Un viaje en el que el héroe comienza en la ignorancia y la ingenuidad y que, tras superar pruebas y etapas, va alcanzando la madurez⁸⁷. Este camino es un tránsito espiritual que no solo realiza el héroe, sino que nosotros, como lectores, vamos acompañándole en su travesía. Durante todo el trayecto el héroe se va a encontrar con personajes que encarnan valores como la amistad, el compañerismo, la valentía, etc., también conocerá la traición y la venganza, y todos estos escalones son los que le hacen ascender a un estado de madurez espiritual. Esto me parece importante porque el lector o espectador hace una reflexión acerca de las situaciones que se le presentan al personaje y las puede adaptar sin ningún problema a su vida y de este modo crecer con él emocionalmente.

⁸⁷ CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras. El psicoanálisis del mito*. Dirigido por Ramón de la Fuente. Méjico. Fondo de cultura económica. 1959.

Después de haber caminado por los senderos de la fantasía nos llevamos en la mochila la sensación de que estos mundos nos resultan más familiares que extraños. No parece entonces que los mundos fantásticos sean tan fantasiosos como se cree en un primer momento. Un mundo fantástico, un cuento de hadas, no puede fundarse únicamente sobre los pilares de la imaginación. Confundir imaginación con fantasía es algo que ya criticó Tolkien en su momento⁸⁸, y es que los mundos fantásticos para que puedan construirse necesitan una base sólida en la realidad. Pero tampoco pueden componerse solo de realidad, necesita ese aderezo de imaginación que aporta el autor y que es la llave que libera nuestra mente para que vuele lejos de la cotidianidad.

Ese es el objetivo final de cualquier relato fantástico. Evadirse del día a día no es un lujo difícil de alcanzar. Basta con escoger un libro o una película que nos aleje de la realidad, que nos haga viajar sin necesidad de movernos. Solamente es necesario que, como adultos, nos enfrentemos a este tipo de historias con cierta ingenuidad. No podemos cuestionar las premisas que nos propone el relato, apartemos el escepticismo y dejemos que la fantasía haga su trabajo. Volvámonos niños de nuevo, pero con el bagaje propio de nuestra edad.

88 Ver nota 10.

Bibliografía:

- A.A.V.V. *Mundos de Fantasía: de Ulises al Señor de los Anillos. Un recorrido por la historia de la fantasía*. Madrid. Estudio Fénix. 2004.
- BOLOGNE, Jean – Claude. *De la antorcha a la hoguera. Magia y superstición en el Medievo*. Salamanca. Anaya. 1997.
- CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras. El psicoanálisis del mito*. Dirigido por Ramón de la Fuente. Méjico. Fondo de cultura económica. 1959.
- DAXELMÜLLER, Christoph. *Historia social de la magia*. Barcelona. Herder Editorial. 1997.
- DICK, Philip K. *Cuentos completos*. Editorial Minotauro. 2005.
- ELIADE, Mircea. «Los mitos y los cuentos de hadas» en Mircea Eliade, *Mito y realidad*. Barcelona. Editorial Labor S.A. 1991.
- ELIOT SMITH, Grafton. «Dragons and rain gods. Introduction» en G.Elliot Smith, *The evolution of the dragon*. Disponible en <http://www.sacred-texts.com/lcr/eod/index.htm> consultado el día 23 de Julio del 2013.
- FOSSIER, Robert. *Historia del campesinado en el occidente medieval. (Siglos XI – XIV)*. Barcelona. Editorial Crítica. Grupo editorial Grijalbo. 1985.
- LOWENTHAL, David. *El pasado es un país extraño*. Madrid. Akal Ediciones. 1998.
- MARTIN, George R.R. «Canción de hielo y fuego» *Choque de Reyes*. Ed. Gigamesh Bolsillo. Barcelona 2008.
- MARTIN, George R.R. «Canción de hielo y fuego» *Festín de cuervos*. Ed. Gigamesh Bolsillo. Barcelona 2008.
- PITARELLO, Nicola. *La Edad Media. Fe, ciencia y magia*. Documental de Canal Historia. Venicefilm Production. 2008.

- POGNON, Edmon. *La vida cotidiana en el año 1000*. Madrid. Ediciones Temas de Hoy S.A. 1991.
- SÁNCHEZ – ORO ROSA, Juan José. *El discurso sobre la magia de Agustín de Hipona*. Universidad Complutense de Madrid. Disponible en <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/4872.pdf> a día 17 de junio del 2013.
- SEGURA GRAIÑO, Cristina. (cord.) *La querrela de las mujeres XII. Las mujeres sabias se querellan*. Editorial Almudayna. Madrid. 2011.
- Serie *Juego de Tronos* de la HBO. Temporadas 1, 2 y 3.
- TODOROV, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. Méjico D.F. Coyoacan. 2005.
- TOLKIEN, J.R.R. «Sobre los cuentos de hadas» en J.R.R. Tolkien, *Cuentos desde el reino peligroso*. Barcelona. Editorial Planeta. 2011.
- TOLKIEN, J.R.R. *El Hobbit*. Traducción de Manuel Figueora. Barcelona. Editorial Minotauro. 1985.
- WEBER, Max. «La aparición de las religiones» en *Sociología de la religión*. Traducción y edición de Enrique Gavilán. Madrid. Ediciones Itsmo S.A. 1997.
- WESTON, Jessie L. *From ritual to romance*. Disponible en <http://www.sacred-texts.com/neu/frr/index.htm> a día 23 de Julio de 2013.
- www.filmaffinity.com. Disponible el 27 de abril del 2013.

ANEXO I: ESTRENOS DE PELÍCULAS

2012		2013	
FANTASÍA	CIENCIA FICCIÓN	FANTASÍA	CIENCIA FICCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Mike el caballero (Serie de TV) • Witch Slayer Gretl • Painted Skin: The Resurrection • The Lords of Salem • Room of the Broom • Arturo • El Hobbit: Un viaje inesperado • Crayon Dragon • Dragon Age: Dwan of the Seeker • Dungeons and Dragons: The Book of Vile Darkness • Cómo entrenar a tu dragón (Serie de TV) • Princess & Dragon • Brave 	<ul style="list-style-type: none"> • The Prometheus Trap • Prometheus • The Book • Battlestar Galactica: Blood and Chrome (Serie de TV) • Mass Effect: Paragon Lost • Stranded • Space Battleship Yamato 2199 (Serie de TV) • Spacebound • Rocket Monkeys (Serie de TV) • Laika, aventuras espaciales (Serie de TV) • MS1: Máxima Seguridad • 009 Re: Cyborg • Mardock Scramble: The Third Exhaust 	<ul style="list-style-type: none"> • Hansel & Gretel: Cazadores de Brujas • Hermosas criaturas • Little Witch Academia • Witches of East End (Serie de TV) • El aprendiz del espectro • El Hobbit: La desolación de Smaug • Bersek: La Edad de Oro III: Descent • Reign (Serie de TV) • Justin y la Espada del Valor • In the Name of the King III • Arthur y Lancelot • Vikingos (Serie de TV) 	<ul style="list-style-type: none"> • Capitán Harlock • El cosmonauta • Europa Report • Oblivion • Star Wars: Detours (Serie de TV) • Last Days on Mars • Gravity • Star Trek: En la oscuridad • Silicon; BootDrive * • Rosa • Aruvu Rezuru – Mechanized Fairies* • Technotise • Ghost in the Shell Arise: Another Mision *

<ul style="list-style-type: none">• Vaesen• Bersek: La Edad de Oro I: El huevo del rey conquistador• Bersek: La Edad de Oro II: The Battle for Doldrey• Blancanieves y la leyenda del cazador• Tom y Jerry: Robin Hood y el ratón de Sherwood• Mike, el caballero (Serie de TV)• El hombre de los puños de hierro• Un mundo sin fin (TV)• Laberinto (TV)• El vendedor de humo *	<ul style="list-style-type: none">• Psycho – Pass (Serie de TV)• Tron: La resistencia (Serie de TV)• Dredd• Resident Evil 5: Venganza• Exoids	<ul style="list-style-type: none">• Deep• After Earth• Los últimos días
---	--	--

* Cortometrajes

ANEXO II: DIAGRAMA DE AVENTURA SEGÚN JOSEPH CAMPBELL

