



De héroes salvajes y monstruos domesticados. Fundamentos de la relación entre el héroe y el monstruo de fantasía épica contemporánea

On Wild Heroes and Tamed Monsters. Foundations of the Relation between the Hero and the Monster of Contemporary Epic Fantasy

Recibido: 20-11-2023 Aceptado: 12-08-2025 Publicado: 14-05-2026

Antonio Castro Balbuena

Universidad de Granada
acbalbuena@ugr.es

 0000-0002-1340-0105

Resumen: El objetivo de este ensayo es comprender la relación entre el héroe y el monstruo de fantasía épica, dos figuras paradigmáticas de un género literario que, como los elementos que lo conforman, ha evolucionado con el paso del tiempo. El principal de los condicionantes es la verosimilitud, que fundamenta estilos literarios como el grimdark, basado en exacerbar elementos realistas para provocar horror. Se discute, pues, cómo afecta esta verosimilitud —concretada a partir del artefacto— a la composición moral e ideológica del héroe y del monstruo. A continuación, se trazan las líneas maestras que rigen los vínculos, intercambios y comportamientos entre ambos arquetipos a partir de dos momentos: uno, de contaminación, y otro, de redención. Por último, se aplican las líneas generales a dos personajes de fantasía épica, Gollum y Daenerys Targaryen, con lo que se pretende avanzar hacia una progresión (en lugar de oposición) entre la figura heroica y la monstruosa.

Palabras claves: fantasía épica- héroe- monstruo- Gollum- Daenerys Targaryen.

Abstract: The objective of this essay is to understand the relationship between the hero and the monster in epic fantasy, two paradigmatic figures of a literary genre that, as the elements that compose it, has evolved over time. The main trait is verisimilitude, which grounds literary styles such as grimdark, based on saturating the narration with realistic elements to provoke horror on the reader. Here we ponder how this verisimilitude, embodied on the artifact, affects the moral and ideological composition of the hero and the monster. Next, we outline the main principles that determine the connections, exchanges, and behaviors between both archetypes at two moments: one of contamination and another of redemption. Finally, we apply those concepts to two epic fantasy characters, Gollum and Daenerys Targaryen, with the aim of advancing towards a progression (rather than opposition) between the heroic and monstrous figures.

Keywords: epic fantasy- hero- monster- Gollum- Daenerys Targaryen

Citación: Castro, A. (2026). De héroes salvajes y monstruos domesticados. Fundamentos de la relación entre el héroe y el monstruo de fantasía épica contemporánea. *Logos: Revista de Lingüística, Filosofía y Literatura*, 36(1), 100-116. doi.org/ 10.15443/RL3612.



Este trabajo se encuentra bajo la licencia Creative Commons Attribution 4.0

Where is he? Is it not all a horrible dream? Is he shut out of heaven? Are the gates of heaven never more to open to admit him? [...] Could he be again as he was when he was pure, true, and loyal, gladly would he yield up the claims of his authority. But he was lost! Beyond redemption, for his presumptuous rebellion!

Ellen G. White, *The Story of Redemption* (1947), p. 25

Introducción

El héroe inmaculado y todopoderoso ha protagonizado el cuento popular como un arquetipo evolucionado a partir del protagonista de los mitos y las leyendas, pero en la fantasía épica, género literario que se nutre de estas últimas formas textuales, su presencia ha disminuido a favor de otro tipo de héroe. De un tiempo a esta parte resulta complicado localizar al héroe tradicional en unos mundos ficcionales que cada vez más se asemejan al nuestro. Esta influencia de lo verosímil —que Tolkien, como veremos enseguida, aventuró con la suspensión del descreimiento— afecta a cuantos elementos componen estos relatos. Entre ellos, el héroe, pero también el enemigo al que se ha enfrentado desde la mitología clásica y religiosa: el monstruo. Este personaje ha experimentado su propia evolución, sobre todo en la literatura de terror, y en fantasía épica tampoco ha permanecido inmutable. Después de tantos cambios, cabe preguntarse si la relación entre ambos será la misma o si los unirán más conexiones de las que se adivinaban *ab initio*.

Frente a este panorama, el objetivo de este ensayo es profundizar en la relación entre los personajes más relevantes de la fantasía épica según su tradición literaria: el héroe, protagonista de este género por excelencia; y el monstruo, quien ha sido a la vez oponente, obstáculo y reverso de los valores heroicos clásicos. Para trazar la actualidad de ambos arquetipos, debe atenderse primero a la influencia que la verosimilitud ejerce en los relatos fantástico-épicas contemporáneos. A continuación, se presentan los hitos más relevantes de la relación héroe-monstruo: su contacto con el artefacto, la relevancia de dos momentos cruciales (uno, de contaminación; otro, de redención), y la encrucijada moral e ideológica como conflicto, cuyo resultado será favorable o no favorable. Por último, para respaldar el desarrollo teórico, se analizarán de forma somera dos personajes literarios —Gollum y Daenerys Targaryen—, cuyo examen permitirá concretar las conclusiones principales del presente estudio en un apartado final.

Héroes, monstruos, artefactos y fantasía épica

En la fantasía épica contemporánea, lo verosímil desempeña un rol esencial en torno a dos áreas: la práctica autoral —es decir, el estilo literario que adoptan numerosas obras recientes, sobre todo anglosajonas—, y la formalidad, consistente en la pervivencia de conceptos teóricos tradicionales como la suspensión del descreimiento o el *worldbuilding*.

La práctica autoral reinante es el estilo literario del *grimdark*¹. El origen etimológico de este término se encuentra en la ciencia ficción y los juegos de rol clásicos (Šubrt, 2021: 47), y actualmente se utiliza para definir a aquellas obras donde lo violento, lo sexual y lo brutal sobresalen con la intención

¹ Los principales escritores de fantasía épica contemporánea adoptan esta «etiqueta», como la denomina Torrubia (2023: n. pág.) al resumir los hitos de aquellos autores que destacan por su narrativa *grimdark*: desde los anglosajones Glen Cook, Joe Abercrombie, George R. R. Martin, Steven Erikson y Mark Lawrence hasta los españoles Ferrán Varela, Concepción Perea, Guillem López o Miriam Jiménez Iriarte.

de provocar terror (Castellano, 2022: 19). Esta intención surge, además, como resultado de la hibridación con la literatura de horror a través del cuento de hadas². El *grimdark* se postula así como una adaptación de elementos propios del cuento de hadas, género que Piatti-Farnell (2018: 92) destaca por sus «nightmarish stories of blood, dismemberment, horrific body modifications, and brutality». Además, en relación a unas historias donde abundan la épica, la magia y las criaturas fantásticas, resultaría contradictorio creer que su cotidianeidad pueda carecer de la violencia y lo brutal. Es decir, del mismo modo que una guerra resulta en sangre y brutalidad, estos elementos conforman la temática habitual de un género donde, como apuntaba anteriormente, lo verosímil cobra cada vez más fuerza.

Porque una obra de literatura fantástica, aunque invadida por la magia, ha de resultar creíble. Así lo apuntó Tolkien (1964: 36) al teorizar sobre la suspensión del descreimiento (*suspension of disbelief*), aquella capacidad autoral para confeccionar un mundo literario al que el lector pueda acceder mentalmente. Y, cuando accede, debe considerar que la fantasía es verdadera; de lo contrario, el «hechizo» se romperá y el propósito de la obra literaria habrá fracasado (Nikolajeva, 2003: 153). En busca de que sus lectores creen en lo que leen, el autor de fantasía épica utiliza mecanismos verosímiles para crear su mundo ficcional —el denominado *worldbuilding*—, cuyo modelo es el mundo extratextual. Es decir, se aplica un análisis racional —lo que los griegos denominaban *logos*³— sobre elementos propios del *mythos*. Pese a su forma distinta de entender cuanto nos rodea, razón y mito componen visiones compatibles de la realidad,

as they both assume an ordered and structured form to the natural universe, and they both presume that humans can assert a certain measure of personal control over Nature, by means of understanding and manipulating the elements around him. (Indick, 2012: 131)

Habitualmente, el control sobre la naturaleza en la realidad extratextual se ejerce mediante el artefacto, concepto ideado a partir del *objeto mágico* que Propp (2006[1928]: 46) identificó en los cuentos de hadas, y que sirve aquí como contenedor racional de la magia subyugado por unas reglas específicas, propias del mundo ficcional verosímil. Los ejemplos de artefacto en fantasía épica son numerosísimos: el Anillo Único, de Tolkien, el más paradigmático; las espadas que dan nombre a la saga *Memory, Sorrow and Thorn* (1990-1994), de Tad Williams; los huevos de dragón en *A Song of Ice and Fire* (1996-), de George R. R. Martin; la Espada de Fuego en *La saga de Tramórea* (2003-2011), de Javier Negrete... En estas narraciones, el artefacto es el elemento fantástico que otorga poder a su portador de acuerdo a unas reglas específicas, y las consecuencias de su uso marcan el devenir de los acontecimientos ficcionales. La relación entre artefacto y portador, o entre sujeto y objeto, ha recibido poca o ninguna atención académica, según Dreier (2016: 189-190), espacio donde pretende profundizar este ensayo. El artefacto será relevante en la argumentación posterior, por lo que regresaré a él más adelante.

² Como apunta de Rijke (2004: 506), los cuentos de hadas nunca han sido categorizados como *literatura de horror*, aunque por su desarrollo y componentes bien podrían entenderse como tal. Así lo argumenta Piatti-Farnell (2018: 91): «Inspired by centuries of folklore and oral histories, fairy tales proposed disturbing narratives of alienation, entrapment, illicit desires, and perversions, where the magical element often channeled liminal states of existence and the complicated notion of ‘evil’».

³ *Mythos* y *logos* representan la evolución social de la civilización griega, que, tras justificar los elementos de su mundo mediante el mito clásico, avanzó hacia «una búsqueda denodada de un nuevo y más sólido tipo de saber, a partir de una teoría de la verdad que excluía o bien marginaba todas las fabulaciones mitológicas» (García Gual, 2014: 30).

Lo verosímil en fantasía épica afecta a otros de sus elementos literarios tradicionales. Por ser el protagonista de estas historias, el más relevante es el héroe, cuya misión principal es salvar al mundo (Ward, 2011: 35-36). Su importancia le ha valido su propio subgénero, *fantasía heroica*, el cual, según Clute (1999: 464), está hermanado con la fantasía épica. A través de diferentes manifestaciones culturales, el héroe se entiende con frecuencia como

the offspring of a god, a man who is not his mother's husband, a virgin mother, or a brother-sister or other incestuous pair. He is usually then abandoned or an attempt may be made on his life. His story typically picks up again after he reaches puberty, at which time a sign or event marks him as special and destined for greatness. The culture hero then undertakes a series of adventures, quests, and/or tests during which he may slay monsters or search for something of value. His death, like his birth, is cloaked in mysterious circumstances, often involving a heroic death or his own sacrifice. (Underberg, 2005: 10)

Como se percibe en la cita superior, la vida del héroe se desarrolla mediante hitos, los cuales Joseph Campbell estudió en *The Hero with a Thousand Faces* (1949), donde los llamó *monomito*. Su naturaleza intermedia entre lo mortal y lo divino, como la define Trocha (2013: 83), justifica que al héroe habitualmente se le coloque en el bando del Bien, aunque en fantasía épica esta clasificación moral no resulte tan sencilla. Pues, frente al héroe de los mitos grecorromanos, cuyo progreso tenía como meta la perfección divina (Morales Harley, 2019: 37), el héroe fantástico-épico se ve condicionado por la mortalidad, más cercano al héroe trágico de Miller (2000) o al héroe crepuscular de Castro Balbuena (2022). Este tipo heroico se caracteriza por una moral cambiante, no vinculada *ad hoc* al Bien o al Mal. Además, el héroe ya no tiene por qué ser obligadamente un varón, pues cada vez son más frecuentes personajes femeninos que, sin ser causa ni premio del conflicto, destacan por sus rasgos subversivos y de empoderamiento (Brown, 2011: 21); por ejemplo, Yennefer, Arya Stark, Monza Murcatto o Nona Grey. Pese a ello, la vida del héroe todavía se centra alrededor de, como señalaba Underberg, la misión heroica: primero, la búsqueda del objeto mágico o artefacto; y segundo, su enfrentamiento a monstruos.

Antes de abordar la definición del monstruo, un primer obstáculo es el de la pretendida normalización que se ha otorgado a estas criaturas en la fantasía épica. Como se ha mostrado hasta aquí, lo verosímil en este género gana fuerza con el *grimdark*, el cual, además, resulta compatible con los rasgos habituales del monstruo, que reseñaré enseguida. Sin embargo, para David Roas (2019: 50), cuando el monstruo se encuentra normalizado o —como él sugiere, *domesticado*— en géneros como el del cuento de hadas, el monstruo ya no es una anomalía. Roas alude directamente a obras de fantasía épica como *El señor de los anillos* (1954), de J. R. R. Tolkien, donde las criaturas monstruosas, según apunta, tienen «el mismo estatus de posibilidad, todos son, estrictamente hablando, “naturales” (en función del orden de realidad creado en el texto). Su “monstruosidad” depende exclusivamente de su maldad, del peligro físico que implican para los seres que habitan ese mundo» (Roas, 2019: 51). Por tanto, monstruos como estos nunca se consideran imposibles, y, por tanto, como apunta después, este tipo de criatura queda reducida a «atrezo con el que construir historias que no implican una ruptura de nuestra (convencional y compartida) idea de realidad» (ibíd., 52). Tras ello, se pregunta si este tipo de monstruos realmente pueden seguir siendo concebidos como tales. A dicha cuestión se prestará atención también en el análisis siguiente.

En las próximas líneas trataré de exponer los fundamentos del monstruo en fantasía épica. Entre las criaturas monstruosas de este género la más común es el dragón. Para encontrar un origen verosímil debemos remontarnos a los escritos de Plinio el Viejo, donde el historiador romano relata los

enfrentamientos entre elefantes africanos y serpientes gigantescas capaces de «encircle the elephants in ther coils and fetter them with a twisted knot» (Nigg, 1999: 61). Es, además, animal mítico habitual en regiones como Galicia, y también en aquellos relatos sobre luchas de santos militares, como san Jorge, contra dragones (Rozas Arceo, 2017: 28-29). Pese a la tradición literaria que lo describe como guardián de tesoros y artefactos —i.e. el poema épico *Beowulf* (s. VIII)—, el dragón desempeña otros roles en géneros hermanados, como el de la fantasía humorística o los relatos ilustrados para niños, donde puede ser incluso su adyuvante (Nikolajeva, 2012: 56, 59). En la fantasía posmoderna, el dragón —como el monstruo en general— habla con la voz del Otro (Casey, 2012: 118), es decir, el que se encuentra fuera de lo que la sociedad considera «normalidad», y que usualmente constituye lo marginado y lo diferente. Aquí se atisba ya una humanización en la criatura monstruosa, capaz de dialogar con el héroe en lugar de enfrentarse a él, escenario fortalecido por la «rehabilitación» del dragón en la fantasía para niños de Kenneth Grahame y E. Nesbit (Stableford, 2005: 115).

Esta humanización no impide que los efectos habituales ante la criatura fantástica se produzcan dentro del mundo ficcional verosímil. Así, los habitantes narrativos de la fantasía épica sienten asombro, miedo, respeto, horror y maravilla por el dragón, sin que la existencia de la magia en su realidad les obligue a aceptar sin más remedio, como naturales, todos sus elementos. Muestra de ello es la reacción de Bilbo Bolsón al dragón Smaug (Tolkien, 1975[1937]: 206); pese a las canciones y mitos que ha escuchado sobre él, el *hobbit* se siente maravillado al atisbar al dragón, pero también paralizado por el terrorífico guardián que se interpone en su cometido. A esta saga se suman otras, como *The Farseer Trilogy* (Robin Hobb, 1995-1997), donde los dragones —aquí llamados *vetulus*— habitan lo mítico hasta que el protagonista, Traspíe, se topa de bruces con ellos, lo que ocasiona estupor, miedo y sorpresa. Así, el monstruo de fantasía épica, aun siendo posible en el mundo ficcional, constituye una anomalía condicionada siempre por las reglas verosímiles de la realidad intratextual.

En fantasía épica, como apuntaba antes, el monstruo hereda el rol que, según Hume (1980: 3), desempeñaba en las sagas nórdicas: el contrapeso del héroe. Es decir, actúa como el reverso de una moneda, que nunca pierde la relación con el anverso. Pues el héroe solo puede serlo si logra la hazaña heroica, que normalmente consistía en derrotar al monstruo. La sociedad antes amenazada y ahora liberada reconoce el heroísmo del héroe, otorgándole su estatus; el monstruo, que era considerado monstruoso no solo por amenazar a la sociedad, sino por su enfrentamiento con el héroe, cumplía así una función primordial. Su oposición al héroe mítico —abanderado del Bien— marcaba su moral, especialmente en la literatura infantil, donde lo malvado y lo monstruoso suelen estar vinculados (McGraw y Macaluso, 2022: 53). Sin embargo, como con el dragón, en las historias para niños el monstruo puede ser una criatura amable con la que compartir aventuras de final satisfactorio (Christie, 2020: 2) y que ya no provoca miedo. Se abre la puerta así a la comprensión del monstruo, el cual se define, además de por sus rasgos físicos —que trataré enseguida—, por sus acciones (Merkelbach, 2019: 9). Sin embargo, el componente *miedo* no se pierde, pues hay otros mecanismos que lo provocan; como nos recuerda de Rijke (2004: 514), la ficción más aterradora es la que nos enfrenta a lo real. Por lo que el monstruo, al construirse como su mundo ficcional a partir de patrones verosímiles, conserva el componente aterrador, compatible con el objetivo último del *grimdark*: provocar el horror mediante la exacerbación de los elementos realistas.

En otros géneros literarios, el monstruo experimenta también una particular humanización. Es el caso del *vampiro domesticado*, quien ya no supone amenaza para la sociedad, sino que busca integrarse en ella al adoptar sus costumbres y valores por encima incluso de su naturaleza (Tenga y Zimmerman, 2013: 77, 84). De vuelta en la literatura fantástica —asimilable al *fantasy* anglosajón—, el monstruo parece contagiarse de algunas de las características del héroe (Stableford, 2005: 184), con lo que

resalta de nuevo su vínculo con el protagonista narrativo y su humanización, la cual, como apunta Stuart Robinson (2019: 112), tiene su precedente en el gigante amable de los *folktales* clásicos, que contrasta con el terrorífico ogro. Este vínculo con lo tradicional sitúa la humanización del monstruo como una nueva forma de folklore adaptado a los tiempos modernos (Short, 2018: 537). De esta manera, en fantasía épica el monstruo humanizado se perfila como una adaptación contemporánea que merece seguir siendo llamado *monstruo*, sobre todo cuando en él se conservan todavía sus rasgos fundamentales.

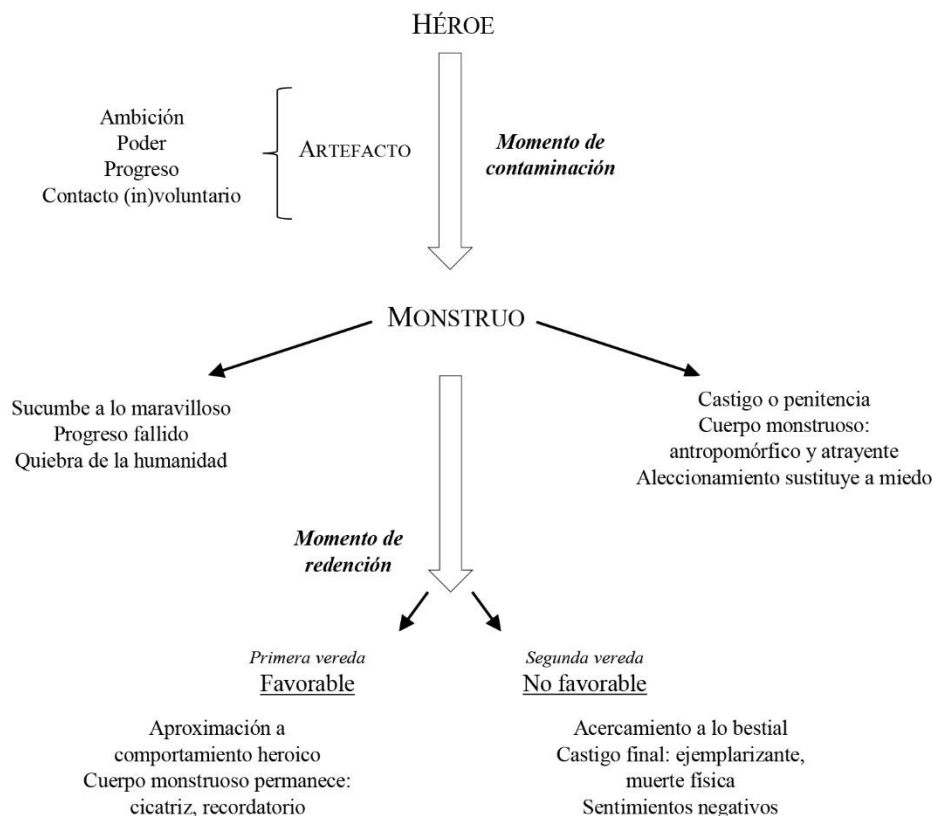
Estos rasgos fundamentales son la antinaturalidad y la ilegalidad, pues, como señaló Foucault (2003[1975]: 63), el monstruo pervierte las normas de la naturaleza, pero también las leyes diseñadas por la sociedad. Además, en esa antinaturalidad se atisba un enlace con la tradición mítica al evocar arquetipos monstruosos como la Madre terrible, que Rooks (2016: 124) ejemplifica mediante Lamia, Equidna y las Gorgonas. Por su parte, el cuerpo monstruoso se plantea como una contraposición respecto del cuerpo normativo, es decir, aquella idea de que «la vida debe ser de una determinada manera, los cuerpos, los modos de reproducirse, deben obedecer a unas determinadas reglas. Reglas que se fundan en la frontera entre humano/animal» (Pié, 2021: 319). Esta oposición fundamenta el uso de los rasgos físicos no humanos dentro de la narración como extensión (y reflexión) de la antinaturalidad y la ilegalidad originales.

En definitiva, el monstruo en fantasía épica se aventura como un personaje con una vastísima tradición, el cual se muestra tan permeable como el propio héroe a los cambios sociales, morales e ideológicos de nuestra sociedad. Del mismo modo que el héroe *todavía es un héroe*, el monstruo conserva su identidad incluso cuando su vínculo con el Mal se vuelve una posibilidad, como en el personaje humano. Esto desemboca en una complejidad moral que, según Stuart Robinson (2019: 112), marca una tendencia desde finales de siglo: el deseo de conocer la historia del monstruo contada por el propio monstruo. Cabe preguntarse, entonces, cómo afecta este cambio de rol a la fantasía épica —cuyo protagonista, como decía, ha sido siempre heroico—, y si variará así la relación entre el héroe y el monstruo.

La relación entre el héroe y el monstruo en la fantasía épica

El vínculo entre héroe y monstruo depende del artefacto. Cuando alguno de estos personajes entra en contacto con el objeto mágico, experimentarán dos cismas en su desarrollo narrativo. Estos cismas corresponden a las secuencias de redención y contaminación a las que McAdams y Bowman (2001: 5) se refirieron en su análisis de los «giros narrativos» (*turning points*) que experimenta el personaje ficcional. Según la hipótesis que desarrollaré enseguida, y que planteo de forma esquemática en la fig. 1, estos giros narrativos permiten considerar como *progresión*, y no oposición, el vínculo entre héroe y monstruo de fantasía épica.

Fig. 1. Relación entre héroe y monstruo de fantasía épica condicionada por el artefacto.
(Elaboración propia)



El primer cisma, llamado *momento de contaminación*, supone la transformación del individuo pretendidamente heroico en un monstruo, cuyos objetivos se asientan en la ambición, el poder y la necesidad. El contacto puede ser voluntario o no voluntario, en tanto que, en la mayoría de ocasiones, se desconocen los efectos que provocará el artefacto. La intención del personaje, por lo general, es *progresar* en su camino heroico, en paralelo al pensamiento occidental, el cual «semeja el progreso con la dominación de la naturaleza y todo lo cercano a ella» (Hernández Mella y Pacheco Salazar, 2009: 506). De lo que no suele ser consciente el personaje es del precio que debe pagar a cambio de ese progreso. Pues el artefacto quiebra su humanidad. El individuo sucumbe ante lo maravilloso para sufrir —en términos acordes a la tradición religiosa— un castigo o una penitencia, el cual se exterioriza mediante rasgos monstruosos, alegoría aleccionadora que significa una expulsión hacia lo anormal, lo diferente, la frontera. El personaje conserva una forma antropomórfica, la cual

nos remite de nueva cuenta a un encuentro visual entre lo que ya no es pero que se sigue pareciendo lo suficiente a un humano como para enfrentarnos a una sensación entre siniestra y desconcertante, tanto por su división como por su “naturaleza impura”. (Reyes y German, 2016: 38)

Por tanto, también en los rasgos monstruosos pervive el vínculo entre lo que fue y ahora es para construir el aleccionamiento al que acabo de referirme. Porque el monstruo, más que despertar miedo con su mera aparición, representa la condena que han de sufrir quienes, en su pureza, se separan del camino de lo normativamente correcto y caen en la oscuridad de lo diferente, lo extraño y lo

prohibido. Una pretendida oscuridad que nos atrae, que estimula nuestra imaginación, en palabras de Stuart Robinson (2019: 108), como «natural enemy of the conservative, individualist order».

Pese a la influencia del artefacto, en el personaje que pretendía ser héroe y que ahora es un monstruo perviven residuos de su humanidad primigenia. Sobre todos ellos destaca la culpa, vinculada a la moral judeo-cristiana como «reflejo de una débil autoestima y autoconfianza» (Hernández Mella y Pacheco Salazar, 2009: 509), propia de un individuo cuya apariencia y moralidad han cambiado por obra del artefacto. La culpa surge en el individuo monstruoso como consecuencia de su naturaleza ilegal, a la que me referí en páginas anteriores, puesto que ley y culpa están estrechamente ligadas⁴. El quid de la cuestión resulta en cómo el monstruo gestiona la culpa. En este sentido, y sobre todo en las obras de fantasía épica más recientes, se percibe una *moralidad gris* de sus personajes, como en otras narraciones actuales (Alcaraz, 2020), la cual puede denominarse también como «moralidad ambigua», en referencia a la disquisición entre *lo que se debe hacer* y *lo que se quiere hacer* (Canet y García-Martínez, 2018). E incluso se percibe la posibilidad de que el héroe contemporáneo pueda serlo sin seguir una línea moral vinculada a lo que comúnmente se entiende como «el Bien» (Castro Balbuena, 2021: 201-202). De esta manera, el monstruo podrá alcanzar el heroísmo pese a las acciones que, al mismo tiempo, lo convierten en un monstruo. Para lograr esa hazaña, habrá de superar una encrucijada moral en su camino de la redención.

Alcanzamos así el segundo cisma en la relación héroe-monstruo, el *momento de redención*, que supone el *súmmum* de verosimilitud en el personaje literario cuando este debe afrontar una decisión que marcará su devenir ideológico en el resto del relato. En este momento narrativo, el receptor podrá *empatizar* con el personaje monstruoso a través de los sentimientos y creencias del mismo, como apunta Neill (1996: 178) en relación a todos los personajes literarios, pero especialmente durante esa encrucijada problemática, en la que intervienen técnicas narrativas como el monólogo interior, el cual permite al lector «to access character's fictional world and foster embodied empathy» (Vinci, 2019: 146). Esta empatía nace de los residuos humanos que perviven en el monstruo, los cuales posibilitan comprender su problemática, que ha de sumarse, según sostiene García-Valero (2022: 205) en su visión de los procesos empáticos con el monstruo, a «un lenguaje desfamiliarizador, sumamente alegórico, que permite la recreación en la lectura no como resolución del conflicto del personaje, necesariamente, sino como profundización y recreo de lo que esta puede ofrecer». La empatía con el constructo literario depende además de factores formales del texto, como «los rasgos de estilo (movimientos kinésico-corporales, apelación al cuerpo y a lo sensitivo, lenguaje nominal y connotado) de la narración» (Ivorra Pérez, 2022: 184). Debo insistir, aun así, en que esta empatía se ve sustituida por la *simpatía* en situaciones en las que el lector, aun comprendiendo los motivos, acontecimientos y causas que propiciaron determinada decisión, no comparte los hechos narrados. En otras palabras, y siguiendo la estructura de simpatía propuesta por Smith en el ámbito del cine (1994: 40-42), el lector reconoce y se posiciona respecto de lo narrado, pero no guarda lealtad hacia ello. Resulta posible, de esta manera, simpatizar con el monstruo, cuyas acciones suelen estar fuera de nuestra legalidad (social y moral), pero no empatizar con las emociones que le conducen a lo ilegal, a la culpa y, en definitiva, a lo monstruoso.

Así, el momento de redención se abre a dos veredas diferenciadas. En la primera, la más favorable, el monstruo busca conservar su humanidad, y durante ella realiza diferentes hazañas —como

⁴ Así expone esta relación Marta Gerez Ambertín (2009: 1085), quien sostiene que, frente a las prohibiciones que impone la ley en la sociedad, pervive «una tentación siempre renovada a franquear los bordes que demarcan lo prohibido, y el costo que se paga por la atracción a condescender hacia lo interdicto es el de una humanidad culpable».

aceptarse a sí mismo— con intención de equipararse al héroe. Estas acciones se ven lastradas por el cuerpo monstruoso que actúa como cicatriz y recordatorio, una marca que justifica decisiones o acciones no siempre loables desde una perspectiva moral, a semejanza del héroe contemporáneo, como humanoide «con sus defectos y virtudes» (Cappello, 2008: 172). En la segunda vereda, los restos humanos en el personaje no son suficientes para contrarrestar la monstruosidad; ocurre cuando el artefacto se ha apropiado de —y convertido en— su verdadera naturaleza. Se aproxima así a dos rasgos: primero, el comportamiento bestial que Aristóteles señalaba en los animales salvajes, es decir, cuando el individuo no se guía por «la razón o la virtud, sino la búsqueda de placeres insaciables» (Martínez Rivera, 2015: 147); y, segundo, a los rasgos tradicionales del monstruo, que lo empujan hacia el *castigo final*: la conversión completa, la expulsión de la sociedad y, en ocasiones, la muerte física. En esta vereda, el monstruo sucumbe ante los sentimientos más negativos que, potenciados por el artefacto, devoran lo poco que en él resta de humano.

Héroes salvajes y monstruos domesticados

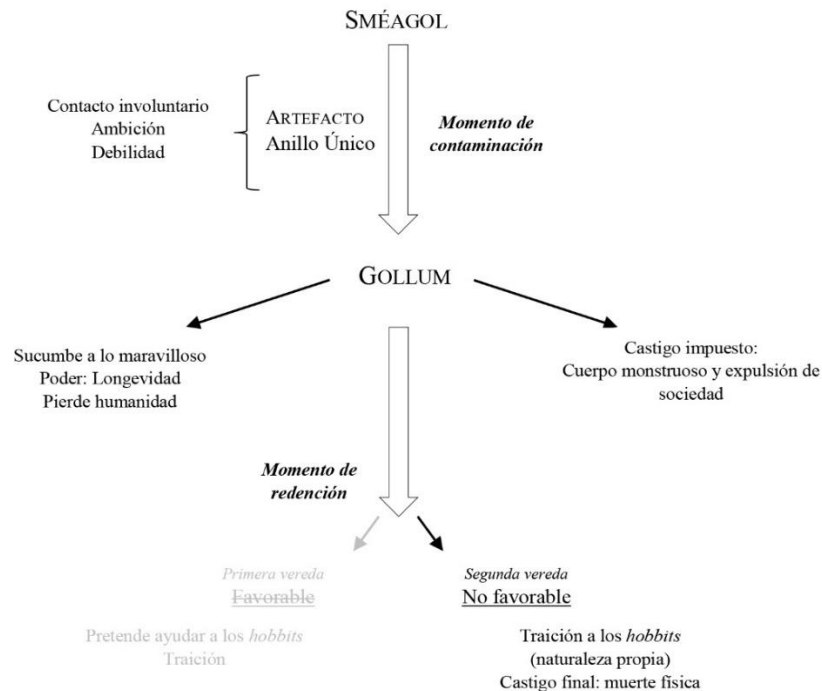
Gollum y su destierro autoinfligido

Gollum, personaje creado por J. R. R. Tolkien, aparece tanto en *El hobbit* (1937) como en *El señor de los anillos* (1954). Su intervención en la destrucción del Anillo Único se ha interpretado como crucial e incluso heroica, como una representación de las diatribas del humano entre el Bien y el Mal (Callaway, 1984: 14). De su descripción como personaje desde la perspectiva del ser⁵ destaca, además del cuerpo monstruoso (Tolkien, 1975[1937]: 79), su doble personalidad, que mantiene oculta «concealing the demonic aspect of his role as guide» (Nelson, 2002: 50).

En la fig. 2 he recogido los hitos más importantes de la relación héroe-monstruo en el caso de Gollum, que desarrollo a continuación.

⁵ En este sentido, me refiero a la faceta de personaje que Valles Calatrava (2002: 501) define como «conjunto paradigmático de rasgos —según Chatman— que conforman su identidad externa e interna y lo configuran, aunque como ser ficcional y en mayor o menor medida, a imagen y semejanza de la persona física».

Fig. 2. Desarrollo de la relación héroe-monstruo en Sméagol-Gollum. Elaboración propia.



Cuando los *hobbits* Sméagol y Déagol se toparon con un tesoro en el fondo del río, Sméagol pronto quiso quedarse con él, con su tesoro. Había algo que lo atraía del artefacto, si bien él no quería en realidad ningún poder. Es, por tanto, que me refiero a este primer contacto como *involuntario*, aunque la ambición que habitaba en su interior y la debilidad —*a priori*— de espíritu permitieron que las artes de Sauron calaran en su naturaleza. Para arrebatar el anillo a Déagol, sin embargo, tuvo que asesinarlo, y fue este acto ilegal el que lo alejó de su familia, de su pueblo e incluso de la humanidad. Un acto que nos sirve a quienes lo leemos como advertencia de lo que acontecerá al cruzar la línea roja marcada por la sociedad. Refugiada en la oscuridad de las montañas durante siglos, la criatura Gollum sobrevivió al paso del tiempo gracias al anillo, que lo mantenía con vida, hasta que el *hobbit* Bilbo Bolsón se lo robó luego de un duelo de acertijos, acontecimientos que suceden en *El hobbit*.

La posibilidad de redención para Gollum llega años después, cuando Frodo Bolsón y Samsagaz Gamyi se dirigen al Monte del Destino para destruir precisamente el *tesoro* que Gollum perdió tiempo atrás. En él parece pervivir un ápice de humanidad, por el cual guía a los *hobbits* hasta su destino. Sin embargo, el camino elegido es, en realidad, una trampa, pues debían cruzar la caverna de Ella Laráña. En este punto, el monstruo Gollum intenta nutrirse de cuanta humanidad resta en él para conseguir la hazaña de sobreponerse al poder del artefacto y colaborar en su destrucción. Pero no lo consigue. Además, este acto supone una traición también a su naturaleza anterior, a aquello que fue, pero que ya apenas resiste. Existe cierta ambigüedad en este punto, pues Gollum, ya sin anillo, parece libre de la influencia de Sauron, por lo que la decisión de traicionar a los *hobbits* la ha tomado en solitario; sin embargo, el poder del Anillo Único lo ha poseído durante siglos, por lo que aún conserva las consecuencias del contacto con el Señor Oscuro.

Desde su fase monstruosa, Gollum mantiene el enlace con el héroe —o, como se definió en páginas anteriores, *anverso*—, que en su caso es Frodo Bolsón: el *hobbit* que resiste la influencia del anillo,

y que pese a la debilidad que sufre durante el camino, insiste una y otra vez en alcanzar la meta para destruir el artefacto. Lo que lo mueve, sin embargo, es el comportamiento bestial, el placer insaciable de poseer *su* tesoro. Tanto Frodo como Gollum están conectados: para el primero, Gollum es aquello en lo que se convertirá si sucumbe a la ilegalidad; para el segundo, en cambio, Frodo representa cuantos límites cruzó para hacerse con el artefacto. La vereda de redención se revela como no favorable al final de la historia, luego de que Frodo sucumbiera a la tentación del artefacto. Es entonces cuando Gollum recibe su castigo final y, al mismo tiempo, se convierte en autor de la hazaña heroica más relevante para su mundo ficcional: la destrucción del Anillo Único.

‘Precious, precious, precious!’ Gollum cried. ‘My Precious! O my Precious!’ And with that, even as his eyes were lifted up to gloat on his prize, he stepped too far, toppled, wavered for a moment on the brink, and then with a shriek he fell. Out of the depths came his last wail *Precious*, and he was gone. (Tolkien, 1991[1955]: 925)

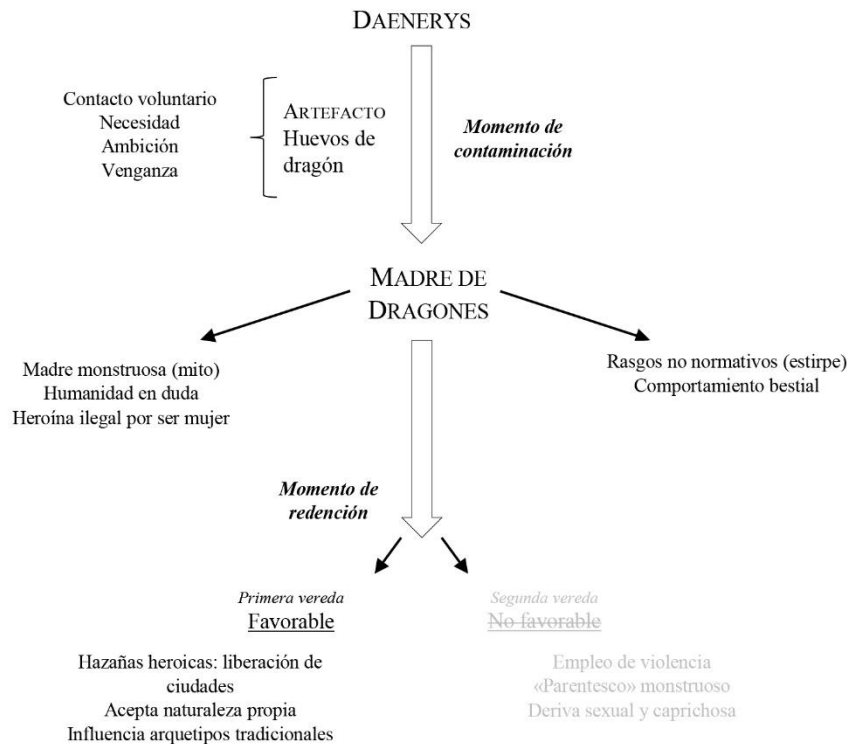
Daenerys Targaryen, Madre de Dragones

Daenerys Targaryen es uno de los personajes principales de la saga *Canción de hielo y fuego* (1996-), de George R. R. Martin. Pese a que la narración todavía no está completa, su exitosa adaptación televisiva⁶ ha dado a conocer este personaje, que también ha recibido una amplia atención por parte de la academia: desde la concepción heroica a través del orgullo planteada por Schubart (2016) hasta la perspectiva de Carroll (2020), quien la sitúa como un títere que debe liberarse de los consejeros que la rodean, pasando por el interesante análisis que realiza Gresham (2015), en el que Daenerys figura como una fusión de elementos masculinos, femeninos y bestiales, los cuales le permitirán recuperar el Trono de Hierro.

Como en el caso de Gollum, vuelvo a recurrir al esquema original para plantear la relación héroe-monstruo atisbada en Daenerys Targaryen (fig. 3), la cual explicaré enseguida.

⁶ *Game of Thrones* (2011-2019), producida por David Benioff y D. B. Weiss, ganó cuarenta y siete premios Emmy, con lo que en 2016 se convirtió en la serie más premiada de la historia (Hibberd, 2016). Mayor fama obtuvo al publicarse el primero de los *spin-off* diseñados para el universo escrito por Martin, *La casa del dragón* (2022-).

Fig. 3. Desarrollo de la relación héroe-monstruo en Daenerys-Madre de Dragones. Elaboración propia.



Tras la muerte de su esposo, *khal* Drogo, y la pérdida de su bebé nonato, la desesperación se apodera de Daenerys, una niña de 15 años, princesa desterrada y vendida por su hermano Viserys a cambio de un ejército que jamás recibió. Cuando solo le resta lo imposible, luego de que el pueblo de su marido —los nómadas *dothrakis*— se hubieran marchado, Daenerys toma los huevos de dragón que fueron obsequio de bodas y se encamina hacia la hoguera donde espera que la magia oscura la ayude. Es así cómo se produce el contacto voluntario con el artefacto; un contacto, eso sí, nacido de la necesidad, pero también de un fuerte convencimiento: como Targaryen, Daenerys se cree inmune al fuego. Al entrar en la hoguera y entregar vida a cambio de vida, Daenerys revive a las criaturas que permanecían dentro de los fríos cascarones, y así se convierte en Madre de Dragones.

La niña hereda los rasgos propios de la Madre monstruosa del mito a través de un extraño parentesco, tan ilegal como su levantamiento como heroína que no debía serlo por el hecho de ser mujer. Porque, antes de entrar al fuego, quienes juraron protegerla se negaban a acompañarla y a crearla reina; luego, al verla sobrevivir a las llamas y amamantando a los dragones, le juraron lealtad vitalicia. Sus rasgos siguen siendo humanos, y quizá, como señalaba anteriormente, en esa realidad está lo terrorífico. Solo el pelo plateado y los ojos morados la distinguen como Targaryen, una estirpe que siempre se distinguió de los demás por su origen valyrio, el incesto con que se perpetuaban en el poder y la majestad de sus monturas dragón.

En su nuevo rol como Madre de Dragones, Daenerys pretende fortalecerse para regresar a Poniente y cumplir su venganza; ello a punto estuvo de costarle la vida en Qarth. Solo al enfrentarse a los Sabios Amos para controlar al ejército de Inmaculados comienza su fase más heroica y guerrera. Se lanza así a la liberación de las ciudades sustentadas por el esclavismo, lo quieran sus habitantes o no, en otra intervención del arquetipo de la Madre: madre de esclavos (Martin, 2011[2000]: 18-19).

El momento de redención surge cuando uno de sus dragones presuntamente asesina a una niña. Entonces Daenerys, la nueva reina de Meereen, se pregunta por su verdadera naturaleza, que se aproxima a lo monstruoso.

Mother of dragons, Daenerys thought. Mother of monsters. What have I unleashed upon the world? [...] Without dragons, how could she hope to hold Meereen, much less win back Westeros? I am the blood of the dragon, she thought. If they are monsters, so am I. (Martin, 2012[2011]: 185)

Mientras tanto, experimenta conductas erráticas relacionadas con lo sexual, en encuentros con su criada, además de con el jefe mercenario Daario Naharis. Las escenas se entremezclan con sus propias obligaciones al frente de la ciudad, en reflejo de *lo que quiere hacer y lo que debe hacer*. Solo cuando acepta su naturaleza, al filo de la muerte y en la soledad absoluta, resulta preparada para acometer el reto final: recuperar el Trono de Hierro de manos de los usurpadores.

También Daenerys conserva una relación con el *anverso*, el rol más heroico. En este caso, se trata de sus propios antepasados, cuyas leyendas y vidas se narran en *Fuego y sangre* (2018), de Martin. En los tiempos pretéritos de Poniente, los Targaryen reinaban con sabiduría, pero también con puño de hierro gracias a los dragones, un poder que controlaban y usaban a discreción. Daenerys vaga por las Ciudades Libres en busca de un poder que cree no tener para asemejarse a ellos y retornar, así, a Poniente, donde espera recuperar el trono de su padre. Al aceptar su relación con la violencia, se aferra a la humanidad que pervive en su ser, pese a la monstruosidad que también la compone, para gestionar el poder y cumplir sus propios objetivos.

Conclusiones

En fantasía épica, un mundo ficcional será verosímil cuando sean creíbles también sus elementos imposibles. Me refiero, como mencionaba en páginas anteriores, a aquellos rasgos míticos provenientes de cuando los humanos explicábamos la realidad que nos rodeaba mediante la fábula y la leyenda. La razón tiene como misión fundamentar lo mágico según las reglas lógicas en las que se sustenta la realidad intratextual. Esta perspectiva afecta no solo a los elementos inherentes al *worldbuilding*, sino también al desarrollo narrativo de los personajes.

Al adoptar el héroe una faceta humana, se despiertan en el relato debates sobre su mortalidad, pero también sobre cómo gestiona el poder concedido por el artefacto. Cuando la gestión de este poder fracasa, se adivina la otra cara de la moneda: el monstruo. Este arquetipo, cuyo rol de oposición deviene de las sagas nórdicas, se escinde en fantasía épica entre el monstruo tradicional, donde el rasgo bestial es el dominante —el dragón—, y el monstruo que, como el héroe, adquiere sentimientos, motivaciones y comportamientos semejantes a los humanos. En este género, el componente *miedo* no ha desaparecido; en cambio, sugiere un horror más profundo por su proximidad con aquello que acontece en nuestra realidad extratextual. El estilo del *grimdark*, tan frecuente en la fantasía épica contemporánea, subraya este horror realista exacerbado y condicionado por lo mítico. Es así que el monstruo, cuya fundamentación se vuelve humana, no puede oponerse sin más al héroe humanizado de las narraciones actuales, puesto que ambos sufren, piensan y se comportan de manera semejante.

Por estas razones, la relación entre ambos se ha presentado aquí como una *progresión*: un cúmulo de decisiones narrativas que comunican un arquetipo con otro, de forma que el héroe incapaz de gestionar su poder pueda considerarse un monstruo pese a las hazañas logradas, y, a su vez, el monstruo pueda replantear el comportamiento que lo condujo a su estado ilegal y antinatural para

realizar sus propias hazañas, entre las cuales, la primera de ellas será la aceptación de su naturaleza. Porque lo relevante es *qué se hace con el poder adquirido*, y no tanto la magnitud de ese poder. Así se atisba en el somero repaso de los personajes literarios: en Gollum, cuya debilidad para resistir el llamado del Anillo Único dio paso a una resistencia heroica, tras la que aún restaba la humanidad suficiente para ayudar a los *hobbits* en su misión final, aunque no para guardarles lealtad como semejantes; y también en Daenerys Targaryen, cuyo vínculo maternal con los dragones amenaza con desdibujar su propia humanidad, por convertirla también en un monstruo, si bien, en su caso, pervive el deseo de conservar sus rasgos humanos mediante la aceptación de los monstruosos, los cuales tanto influyen en su descripción narrativa. La progresión se torna, así, en una alegoría por la que, para rozar la perfección heroica —y, si acaso, la redención—, ha de convivirse con las virtudes de uno, pero también con los defectos, sin los cuales nuestra humanidad quedaría en entredicho.

Referencias bibliográficas

- Alcaraz, M. (2020). “Los antihéroes y la atracción fatal que hace que los adoremos”. ABC. https://www.abc.es/bienestar/psicologia-sexo/psicologia/abci-antiheroes-y-atraccion-fatal-hace-adoremos-202002030332_noticia.html
- Brown, J. A. (2011). *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Callaway, D. (1984). “Gollum: A Misunderstood Hero”. *Mythlore*, 10(3): 14-22. <https://dc.swosu.edu/mythlore/vol10/iss3/4>
- Canet, F., y Nahum García-Martínez, A. (2018). “Respuestas ambivalentes ante la moralidad ambigua del antihéroe: Tony Soprano y Walter White como casos de estudio”. *Palabra Clave*, 21(2): 364-386. <https://doi.org/10.5294/pacla.2018.21.2.5>
- Cappello, G. (2008). “Configuración y tiempo del antihéroe”. *Contratexto*, 16: 171-181. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570667390005>
- Carroll, S. (2020). “Daenerys the Unready: Advice and Ruling in Meereen”. En Rohr, Z. E., y Benz, L. (eds.) *Queenship and the Women of Westeros*. Cham: Palgrave Macmillan, 171-188. https://doi.org/10.1007/978-3-030-25041-6_8
- Casey, J. (2012). “Modernism and Postmodernism”. En James, E., y Mendlesohn, F. (eds.) *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Nueva York: Cambridge University Press, 113-124.
- Castellano, V. (2022). *The Grimdark, the Bad and the Ugly: Subversions, Boundaries and Marginalisation in G. R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Tesis doctoral. Universidad de Bedfordshire. <https://uobrep.openrepository.com/handle/10547/625913>
- Castro Balbuena, A. (2021). “El héroe contemporáneo en la narración audiovisual. El caso de Walter White y Breaking Bad”. *Tropelías*, 36: 187-205.
- Castro Balbuena, A. (2022). “El héroe crepuscular como arquetipo mítico en la fantasía épica contemporánea. Geralt de Rivia, entre la luz y la oscuridad”. *ACTIO NOVA*, 6: 53-82. <https://doi.org/10.15366/actionova2022.6.003>

- Christie, L. (2020). "The Evolution of Monsters in Children's Literature". Palgrave Communications, 6: artículo 41. <https://doi.org/10.1057/s41599-020-0414-7>
- Clute, J. (1999). "Heroic Fantasy", en Clute, J., y Grant, J. (eds.), *The Encyclopedia of Fantasy*. Londres: Orbit Books. 464.
- de Rijke, V. (2004). "Horror". En Hunt, P. (ed.) *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*. Nueva York: Routledge, 506-518.
- Dreier, S. (2016). "Magical Objects in Fantasy: A Multicultural Examination". En Fabrizi, Mark A. (ed.) *Fantasy Literature. Challenging Genres*. Rotterdam: Sense Publishers, 189-202.
- Foucault, M. (2003[1975]). *Abnormal. Lectures at the Collège de France 1974-1975*. Londres: Verso.
- García Gual, C. (2014). *Historia mínima de la mitología. Los mitos clásicos y sus ecos en la tradición occidental*. Madrid: Turner Libros.
- García-Valero, B. E. (2022). "Una mirada cognitiva al monstruo en la literatura fantástica y la narrativa de lo inusual: Empatía y monstrificación del lector". *Brumal*, 10(2): 187-208. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.886>
- Gerez Ambertín, M. (2009). "Culpa, anomia y violencia". *Revista Subjetividades*, 9(4): 1077-1102. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=527570197005>
- Gresham, K. (2015). "Cursed Womb, Bulging Thighs and Bald Scalp: George R.R. Martin's Grotesque Queen". En Battis, Jes, y Johnston, Susan (eds.) *Mastering the Game of Thrones*. Jefferson: McFarland & Company Publishers, 151-169.
- Hernández Mella, R., y Pacheco Salazar, B. (2009). "De la culpa a la redención: Hacia una nueva psicología". *Ciencia y Sociedad*, 34(4): 505-515. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87014516002>
- Hibberd, J. (2016). "Game of Thrones makes Emmy history: Most awards ever". *Entertainment Weekly*. <https://ew.com/article/2016/09/18/game-thrones-emmys-2/>
- Hume, K. (1980). "From Saga to Romance: The Use of Monsters in Old Norse Literature". *Studies in Philology*, 77(1): 1-25. <https://www.jstor.org/stable/4174026>
- Indick, W. (2012). *Ancient Symbolology in Fantasy Literature. A Psychological Study*. Jefferson: McFarland & Company.
- Ivorra Pérez, M. (2022). "Del monstruo fantástico al lector empático: Una aproximación neurohermenéutica a la narrativa de Cecilia Eudave". *Brumal*, 10(2): 165-186. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.915>
- Martin, G. R. R. (2011[2000]). *A Storm of Swords. 2: Blood and Gold*. Londres: HarperVoyager-HarperCollins Publishers.
- Martin, G. R. R. (2012[2011]). *A Dance with Dragons. 1: Dreams and Dust*. Londres: HarperVoyager-HarperCollins Publishers.
- Martínez Rivera, Y. (2015). "Más allá de la polis: la bestia en Aristóteles". *Revista Internacional de Humanidades*, 4(1): 143-151. <https://doi.org/10.37467/gka-revhuman.v4.745>

- McAdams, D. P., & Bowman, P. J. (2001). "Narrating life's turning points: Redemption and contamination". En D. P. McAdams, R. Josselson, & A. Lieblich (eds.), *Turns in the Road: Narrative Studies of Lives in Transition*. American Psychological Association, 3-34. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/10410-001>
- McGraw, Molly, y Macaluso, M. (2022). "Beyond Big Bad Wolves: Revisiting the Origins of Evil and Literary Monsters". *English Journal*, 111(6): 53-60. <https://doi.org/10.58680/ej202231945>
- Merkelbach, R. (2019). *Monsters in Society: Alterity, Transgression, and the Use of the Past in Medieval Iceland*. Berlín: De Gruyter.
- Miller, D. A. (2000). *The Epic Hero*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Morales Harley, R. (2019). "El héroe épico: una perspectiva comparada". *Revista Pensamiento Actual*, 19(33): 25-39. <https://doi.org/10.15517/pa.v19i33.39521>
- Neill, A. (1996). "Empathy and (Film) Fiction", en Carrol, N., y Bordwell, D. (eds.) *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. Madison: University of Wisconsin Press, 175-194.
- Nelson, C. W. (2002). "From Gollum to Gandalf: The Guide Figures in J. R. R. Tolkien's 'Lord of the Rings'". *Journal of the Fantastic in the Arts*, 13(1): 47-61. <https://www.jstor.org/stable/43308562>
- Nigg, J. (1999). *The Book of Fabulous Beasts: A Treasury of Writings from Ancient Times to Present*. Nueva York: Oxford University Press.
- Nikolajeva, M. (2003). "Fairy Tales and Fantasy: From Archaic to Postmodern". *Marvels & Tales*, 17(1): 138-156. <https://www.jstor.org/stable/41389904>
- Nikolajeva, M. (2012). "The Development of Children's Fantasy". En James, E., y Mendlesohn, F. (eds.) *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Nueva York: Cambridge University Press, 50-61.
- Piatti-Farnell, L. (2018). "Blood Flows Freely: The Horror of Classic Fairy Tales". En Corstorphine, Kevin, y Kremmel, Laura R. (eds.) *The Palgrave Handbook to Horror Literature*. Cham: Palgrave Macmillan, 91-100. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97406-4_7
- Pié, A. (2021). "La verdad de los monstruos". *Educación Artística: Revista de Investigación*, 12: 314-322. <https://doi.org/10.7203/eari.12.19765>
- Propp, V. (2006[1928]). *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Reyes, J. C., y German, J. (2016). "Criaturas inaprensibles: Liminalidad e intersticio en la figura del monstruo en los videojuegos". *El Ornitorrinco Tachado: Revista de Artes Audiovisuales*, 4: 27-42. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=531562131002>
- Roas, David (2019). "El monstruo fantástico posmoderno: entre la anomalía y la domesticación". *Revista de Literatura*, 81(161): 29-56. <https://doi.org/10.3989/revliteratura.2019.01.002>
- Rooks, A. K. (2016). "Reconceiving the Terrible Mother: Female Sexuality and Maternal Archetypes in Kate Chopin's *The Awakening*". *Women's Studies*, 45: 122-141. <http://dx.doi.org/10.1080/00497878.2015.1122505>

- Rozas Arceo, A. (2017). “La fauna fantástica en Fragmentos del Apocalipsis: la reconceptualización espacial del Dragón Feo”. *Lectura y Signo*, 12: 27-29. <https://doi.org/10.18002/lys.v0i12.5304>
- Schubart, R. (2016). “Woman with Dragons: Daenerys, Pride, and Postfeminist Possibilities”. En Gjelsvik, Anne, y Schubart, Rikke (eds.) *Women of Ice and Fire*. Nueva York y Londres: Bloomsbury Academic, 105-130.
- Short, S. (2018). “Horror”. En Greenhill, Pauline, Rudy, Jill Terry, Hamer, Naomi, y Bosc, Lauren (eds.) *The Routledge Companion to Media and Fairy-Tale Cultures*. Nueva York: Routledge, 532-538.
- Smith, M. (1994). “Altered States: Character and Emotional Response in the Cinema”. *Cinema Journal*, 33(4): 34-56. <https://www.jstor.org/stable/1225898>
- Stableford, B. (2005). *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. Oxford: The Scarecrow Press.
- Stuart Robinson, P. (2019). “Tamed Monsters and Human Problems in Cinema’s ‘Interview with the Vampire’ (1994)”. *Nordlit*, 42: 103-122. <https://doi.org/10.7557/13.5007>
- Šubrt, M. (2021). *Grimdark Fantasy ‘The Black Company’ as Revisionist Heroic Fantasy*. Diploma thesis. Palacký University Olomouc. https://theses.cz/id/ctep2/Grimdark_Fantasy_Black_Company_as_Revisionist_Heroic_Fant.pdf
- Tenga, A., y Zimmerman, . (2013). “Vampire Gentlemen and Zombie Beasts: A Rendering of True Monstrosity”. *Gothic Studies*, 15(1): 76-87. <http://dx.doi.org/10.7227/GS.15.1.8>
- Tolkien, J. R. R. (1975[1937]). *The Hobbit or There and Back Again (Revised Edition)*. Nueva York: Ballantine Books.
- Tolkien, J. R. R. (1964). *Tree and Leaf*. Londres: Unwin Books.
- Tolkien, J. R. R. (1991[1955]). *The Lord of the Rings. Part Three: The Return of the King*. Londres: HarperCollins Publishers.
- Torrubia, A. (2023). “Repetid conmigo: ¡Grimdark es solo una etiqueta!”. *Librújula*. <https://librjula.publico.es/repetid-conmigo-grimdark-es-solo-una-etiqueta/>
- Trocha, B. (2013). “The Loneliness of the Greek Hero”, en Trocha, B., Rzyman, A., Ratajczak, T. (eds.), *In the Mirror of the Past: Of Fantasy and History*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 83-104.
- Underberg, N. M. (2005). “The Hero Cycle, Various Motifs in A”, en Garry, J., el-Shamy, H. M. (eds.) *Archetypes and Motifs in Folklore and Literature: a Handbook*. Londres y Nueva York: Routledge, 10-16.
- Valles Calatrava, J. R. (2002). *Diccionario de teoría de la narrativa*. Granada: Editorial Alhulia.
- Vinci, E. (2019). “Empathy and literary reading: the case of Fräulein Else’s interior monologue”. *Humanidades: Revista de la Universidad de Montevideo*, 6: 133-151. <https://doi.org/10.25185/6.5>
- Ward, A. M. (2011). *Realising the Dream: The Story of Epic Fantasy* (tesis de doctorado). Flinders University. <https://theses.flinders.edu.au/view/fbc25d30-7244-4f99-8a99-1e22051a1ab0/1>