

Natalia González de la Llana Fernández

natalia.llana@romanistik.rwth-aachen.de

Interkulturelle Studien- Romanistik

RWTH Aachen

(Recibido 18 febrero 2011/
Received 18th February 2011)

(Aceptado 25 mayo 2011/
Accepted 25th May 2011)

Las estructuras antropológicas de lo imaginario y la *High Fantasy*. Análisis de memorias de Idhún de Laura Gallego desde las propuestas teóricas de Gilbert Durand¹

THE ANTHROPOLOGICAL STRUCTURES OF THE IMAGINATION AND HIGH FANTASY. ANALYSIS OF MEMORIAS DE IDHÚN BY LAURA GALLEGO THROUGH THE THEORETICAL PROPOSALS OF GILBERT DURAND

Resumen

El género de la llamada *high fantasy* tiene un alto componente simbólico y mitológico, lo que nos hace pensar que las propuestas teóricas de Gilbert Durand reflejadas en su libro *Las estructuras antropológicas de lo imaginario* pueden constituir un buen modelo de análisis para este tipo de obras literarias. En este artículo ofreceremos un análisis de los personajes protagonistas de *Memorias de Idhún* de Laura Gallego como estudio de caso que permita comprobar la validez del modelo.

Palabras clave: literatura fantástica, Gilbert Durand, Memorias de Idhún, Laura Gallego, literatura juvenil.

Abstract

High fantasy is a literary genre with an important symbolic and mythological component, which makes us believe that the theoretical proposals of Gilbert Durand in his book, *The Anthropological Structures of the Imagination*, could be a good analytical model for this kind of literary works. In this article we offer an analysis of the main characters in *Memorias de Idhún* by Laura Gallego as a case study that allows us to prove the model's validity.

Key words: fantastic literature, Gilbert Durand, Memorias de Idhún, Laura Gallego, youth literature.

1. Introducción

La *high fantasy* es un género literario de gran éxito tanto entre los jóvenes como entre los adultos, un éxito que ha hecho que no se haya restringido exclusivamente al ámbito de la literatura, sino que

1 Este artículo es el resultado de una investigación realizada para optar al Máster en Libros y Literatura Infantil organizado por la Universitat Autònoma de Barcelona, el Banco del Libro de Venezuela, la Fundación Germán Sánchez Ruipérez y la Fundación SM.

se haya extendido también hacia otros lenguajes y formatos, como el cine, los videojuegos, los juegos de rol, etc.

El objetivo de este trabajo es proponer la obra teórica de Gilbert Durand *Las estructuras antropológicas de lo imaginario* como modelo de análisis para este tipo de literatura, dado que su estudio de esquemas simbólicos es muy adecuado, en nuestra opinión, para unos textos con una carga mitológica tan importante como lo son los de la *high fantasy*.

Para mostrar la validez de esta propuesta nos gustaría analizar la trilogía de Laura Gallego titulada *Memorias de Idhún* como estudio de caso, centrándonos concretamente en el análisis de los personajes protagonistas.

En primer lugar, destacaremos algunas de las características más importantes de las novelas de Idhún que nos permiten encuadrarlas dentro del género de la *high fantasy*. En segundo lugar, recordaremos brevemente los regímenes de la imaginación según los define Durand y su posible utilidad para el estudio que nos ocupa. Posteriormente, pasaremos a analizar a los protagonistas de la trilogía y veremos que este relato puede incluirse por sus valores simbólicos dentro de lo que Durand denomina régimen nocturno de la imaginación. Por último, presentaremos nuestras conclusiones.

2. Memorias de Idhún y el género fantástico

La bibliografía dedicada a la literatura fantástica en cualquiera de sus manifestaciones es, sin duda, ingente, y no es fácil encontrar una definición de este género que satisfaga a todos, pues, o bien se trata de una definición cuya excesiva generalidad la convierte en inútil, o bien es más precisa y entonces excluye numerosos textos que parecen pertenecer con todo derecho a esta categoría literaria.²

Tymn, Zahorski y Boyer nos explican así lo que puede entenderse como fantasía:

Fantasy, as a literary genre, is composed of works in which nonrational phenomena play a significant part. That is, they are works in which events occur, or places or creatures exist, that could not occur or exist according to rational standards or scientific explanations. The nonrational phenomena of fantasy simply do not fall within human experience or accord with natural laws as we know them. (Tymn, 1979: 3)

La aparición de fenómenos no racionales es un criterio que, obviamente, acogería bajo un mismo techo autores tan dispares como J.R.R. Tolkien y Jorge Luis Borges, por ejemplo, pero estos críticos nos recuerdan que podemos dividir la literatura fantástica en dos grandes categorías (Tymn, 1979: 5): *high fantasy* y *low fantasy*, según el espacio en el que se sitúe la acción, es decir, teniendo en cuenta las leyes que rijan el mundo descrito.

Los mundos de la *high fantasy* son mundos secundarios, como la Tierra Media de Tolkien, que manifiestan un orden consistente explicable en términos de lo sobrenatural (divinidades) o de los menos definibles poderes mágicos (hechiceros, etc.). Por otro lado, el mundo de la *low fantasy* es el mundo primario, el mundo real en el que vivimos, cuyo orden se explica por las leyes naturales. Consecuentemente, cuando algo no racional ocurre en este ámbito, no hay explicaciones posibles.

2 Para una visión general de la problemática de las teorías de lo fantástico véase la introducción de David Roas en D. Roas (2001), *Teorías de lo fantástico*, Madrid, Arco/Libros, págs. 7-44.

Los escritores de *high fantasy* han relacionado su mundo secundario con el primario de tres modos diferentes (Tymn, 1979: 5-6): algunos han ignorado el mundo primario completamente, introduciendo a los lectores en el nuevo mundo desde el principio (*Historias de Terramar* de Ursula K. Le Guin); otros relacionan sus mundos secundarios de alguna forma con el primario, comunicándolos a través de diversos portales gracias a los cuales los personajes pueden desplazarse de uno a otro (*Chronicles of Narnia* de C.S. Lewis); mientras que, por último, hay autores que usan la técnica del mundo dentro del mundo, es decir, que el mundo secundario es simplemente un lugar concreto dentro del mundo primario (*A Fine and Private Place* de Peter S. Beagle).

En *Memorias de Idhún*, nos encontramos con el segundo tipo de relación entre los mundos primario y secundario. La narración comienza en nuestro mundo, en la Tierra, cuando matan a los padres de Jack, quien es rescatado por Shail y Alsan y teletransportado a Limbhad, la "Casa en la Frontera".

Limbhad se halla en una especie de pliegue espacio-temporal entre Idhún (el mundo secundario) y la Tierra. Es un micromundo en el que el tiempo está detenido y siempre es de noche, es el refugio de la Resistencia. Los viajes a Limbhad y desde Limbhad se realizan gracias al Alma, el espíritu de este micromundo, al combinar su poder mágico con el de quien la convoque (que ha de poseer asimismo el don de la magia).

Idhún, por su parte, parece, en un primer momento, un mundo secundario con una causalidad mágica (*faery-tale fantasy*),³ es decir, un mundo en el que los dioses han desaparecido como fuerzas sobrenaturales, pero donde sus poderes permanecen en forma de magia en manos de seres inferiores, como los humanos, los unicornios, etc.

Sin embargo, en el transcurso de la trilogía, nos damos cuenta de que Idhún está dominado, en realidad, por una causalidad sobrenatural, divina (*myth fantasy*), puesto que son los siete dioses del Panteón idhunita (significativamente *Panteón* es el título del último libro) y sus intervenciones los que dan un sentido a los acontecimientos que se suceden en el relato. Al igual que en el *Silmarillion* de Tolkien, nos encontramos aquí con una fantasía mítica de nueva invención, pues sus divinidades, su cosmogonía, etc. no proceden de ninguna tradición mitológica ya existente (aunque algunos de los elementos que aparecen en las novelas puedan encontrarse, obviamente, con anterioridad, como es el caso de los dragones, por ejemplo).

Tymn, Zahorski y Boyer (Tymn, 1979: 7-12) señalan, además, tres características, junto al espacio y la causalidad, que ayudan a evocar el sentimiento de "sorpresa y asombro" en la terminología de Tolkien ("awe and wonder") característico de la *high fantasy*: los personajes nobles, los arquetipos y el estilo elevado.

En cuanto a los personajes, en *Memorias de Idhún* podemos observar la aparición de las tres categorías principales que señalan los críticos mencionados: dioses, seres feéricos (entendiendo como tal cualquier habitante no humano del reino de los cuentos, es decir, en este caso, los dragones, los sheks, los unicornios, etc.) y seres humanos. Todos ellos vienen de un elevado linaje, incluso los humanos, que tienen una posición inferior en la jerarquía de la *high fantasy*. Los protagonistas (Victoria, Jack y

3 La diferenciación entre *faery-tale fantasy* y *myth fantasy* la he tomado de M.B. Tymn; Zahorski, K.J.; Boyer, R.H. (1979): *Fantasy Literature. A Core Collection and Reference Guide*. New York/London, R.R. Bowker Company, págs. 12-15.

Christian) son de algún modo especiales, superiores a los demás personajes, por su doble naturaleza (Victoria: humana-unicornio, Jack: humano-dragón y Christian: humano-shek) y los compañeros que los rodean no son tampoco simples mortales (Alsan es un príncipe, por ejemplo).

El héroe de la *high fantasy* es generalmente un humano o un ser parecido y suele tener un carácter representativo, arquetípico. Sus conflictos, sus búsquedas, sus defectos y virtudes son aquellos que todos compartimos y estos aspectos universales se imponen sobre los rasgos individuales de su personalidad. Hay dos tipos fundamentales de héroe en la *high fantasy* moderna: el héroe plebeyo y el héroe moralmente ambivalente.⁴

En la obra de Laura Gallego, Jack, en cuanto héroe plebeyo, muestra una actitud reacia ante la aventura en la que se ve inmerso, pero, una vez se decide a iniciarla, se van revelando en él cualidades nobles, como el coraje, la generosidad, la lealtad, etc., en un proceso de autodescubrimiento que le llevará a encontrar su naturaleza oculta, su alma de dragón. No se puede considerar que su origen sea plebeyo exactamente, pero su parte humana no permitía prever en un primer instante la importante posición que ocuparía posteriormente en la jerarquía idhunita.

Por el contrario, Christian encaja, más bien, en el perfil del héroe moralmente ambivalente. Al comienzo del relato, se nos presenta de hecho como el temible enemigo de la Resistencia y, sólo con el tiempo, empezamos a percatarnos de que no se trata de un personaje claramente negativo, de que posee rasgos muy atractivos. Llega, incluso, a cambiar de bando por amor a Victoria, pero mantiene siempre una ambigüedad que impide clasificarlo como "uno de los buenos" en un sentido tradicional.

Estos personajes, espacios, temas, cuya genealogía se puede rastrear en los más antiguos mitos y leyendas, proceden directamente de las fuentes de los arquetipos y despiertan en los lectores respuestas instintivas de reconocimiento, ya sean de alegría, de miedo o de repulsión. Pero, para conseguir estas respuestas, es necesario un último elemento, que no es otro que un estilo elevado. En este sentido, la elección de las palabras y, en particular, de los nombres de los protagonistas juega un papel importante, ya que en los cuentos de hadas tradicionales dichos nombres poseen magia, y los personajes muestran sus verdaderas identidades al decir su nombre real (Tymn, 1979: 8-11). No olvidemos que, en *Memorias de Idhún*, los protagonistas tienen, en realidad, dos nombres, que corresponden a sus dos naturalezas (Victoria/Lunnaris, Jack/Yandrak y Christian/Kirtash), dos nombres que señalan y diferencian sus almas de híbridos.

Todos los elementos mencionados contribuyen a crear ese sentimiento de sorpresa y asombro del que hablábamos antes, pero Tolkien nos recuerda, además, que la *high fantasy* genera un "piercing glimpse of joy", es decir, que, si bien no niega la existencia del dolor y el fracaso, sí que niega (contra toda evidencia si se quiere) la derrota universal final (Tolkien, 1975: 68-9). Ese optimismo es probablemente uno de los mayores atractivos de este tipo de literatura.

4 "The commoner-hero has been with us since George MacDonald's Curdie, the son of a miner, saved the princess from the goblins. And J.R.R. Tolkien has the wise Elvenking Elrond comment at the Great Council in Rivendell that it is the time of the Halflings to come to the fore as heroes- so Frodo and his gardener Samwise become the ringbearers. [...] In all of these cases, the hero is reluctant, but once the task is undertaken, the commoner-hero discovers hitherto unsuspected qualities of nobility: courage, generosity, loyalty to the right. The appearance of the morally ambivalent hero should better be termed reappearance. Robin Hood is of course the prototype. [...] Lieber's two roguish heroes, Fafhrd and Gray Mouser, also offer interesting studies and similarly challenge the traditional good-versus-evil motif of high fantasy. Though basically good, their commitment is not to the good but to their own independence and individuality." M.B. Tymn, *Op. cit.*, pág. 8.

3. Las estructuras antropológicas de lo imaginario como herramienta de análisis de la *high fantasy*

La *high fantasy*, como estamos viendo, tiene un componente mítico muy importante. De hecho, podríamos incluso afirmar que estas narraciones no son otra cosa que mitos modernos creados por autores literarios individuales en una época secularizada y fuertemente cientifista en la que sigue existiendo una necesidad de este tipo de historias, pero cuya original vinculación con la religión ya no es posible.

Tal como afirma Sullivan:

The roots of high fantasy, and the literatures which continue to be a source of everything from general inspiration to specific character names, can be traced back to the most ancient of traditional literary impulses in Western Europe: myth, epic, legend, romance and folk-tale. (Sullivan, 1996: 305)

En este sentido, nos parece muy apropiado y útil el uso de las teorías propuestas por Gilbert Durand en su obra *Las estructuras antropológicas de lo imaginario* para el análisis de la *high fantasy*, ya que el autor francés se dedica en su libro al estudio de símbolos, arquetipos y mitos desde la convicción de que el alba de toda creación del espíritu humano está gobernada por la función fantástica, de que toda cultura inculcada por la educación es un conjunto de estructuras fantásticas (Durand, 1982: 378).

Siguiendo, por tanto, la clasificación del simbolismo que establece el autor francés, entenderemos el término mito en este trabajo como un sistema dinámico de símbolos y arquetipos que, bajo el impulso de un esquema, tiende a componerse en relato.

El esquema, según Durand, hace la unión entre los gestos inconscientes de la sensorimotricidad, entre las dominantes reflejas y las representaciones. Al gesto postural corresponderían dos esquemas: el de la verticalización ascendente y el de la división tanto visual como manual; al gesto del tragamiento correspondería, en cambio, el esquema del descenso y del acurrucamiento en la intimidad. Los gestos diferenciados en esquemas van a determinar, en contacto con el entorno natural y social, los grandes arquetipos, más o menos como Jung los ha definido. Los arquetipos constituyen el punto de unión entre lo imaginario y los procesos racionales y tienen una gran estabilidad. Así, a los esquemas de la ascensión, p.ej., corresponden inmutablemente los arquetipos de la cima, del jefe, etc. Precisamente lo que diferencia el arquetipo del simple símbolo es su falta de ambivalencia, su universalidad constante y su adecuación al esquema: la rueda, p.ej., es el gran arquetipo del esquema cíclico, porque no se ve qué otra significación podría dársele, mientras que la serpiente no es más que el símbolo del ciclo, símbolo muy polivalente. (Durand, 1982: 53-6)

En su texto, Durand distingue tres regímenes de la imaginación que corresponderían a las tres dominantes reflejas primordiales. El régimen diurno concierne a la variante postural, a la tecnología de las armas, a la sociología del soberano mago y guerrero, a los rituales de la elevación y de la purificación. El régimen nocturno se subdivide en dominantes digestiva y cíclica: la primera subsume las técnicas del contenido y del hábitat, los valores alimenticios y digestivos, la sociología matriarcal y nutricia; la segunda agrupa las técnicas del ciclo, del calendario agrícola, así como de la industria textil, los símbolos naturales o artificiales del retorno, los mitos y los dramas astrobiológicos (Durand, 1982: 52).

El régimen diurno de la imagen se define de forma general como el régimen de la antítesis, caracterizado por constelaciones simbólicas que vienen a polarizarse en torno a los dos grandes esquemas, diairético ascensional, y el arquetipo de la luz. En efecto, es el gesto diairético lo que parece subtender todo este régimen de representación, y parece incluso que si reflexológicamente se eleva uno al principio es para tener la facultad de separar mejor, de discernir mejor, y de tener las manos libres para las manipulaciones diairéticas y analíticas. La geometría uraniana de este régimen no tiene sentido más que como oposición a los rostros del tiempo: el ala y el pájaro se oponen a la teriomorfia temporal, esbozan los sueños de la rapidez, de la ubicuidad y del vuelo contra la fuga roedora del tiempo, la verticalidad definitiva y masculina contradice y domina a la negra y temporal feminidad; la elevación es la antítesis de la caída, mientras que la luz solar es la antítesis del agua triste y de los tenebrosos cegamientos de los lazos del devenir (Durand, 1982: 169).

Frente a los rostros del tiempo, se esboza, sin embargo, una actitud imaginativa que consiste en captar las fuerzas vitales del devenir, en exorcizar los ídolos asesinos de Cronos, en transmutarlos en talismanes benéficos, en incorporar, por último, a la ineluctable dependencia del tiempo las tranquilizantes figuras de constantes, de ciclos que en el seno mismo del devenir parecen cumplir un diseño eterno. El antídoto del tiempo ya no se seguirá buscando al nivel sobrehumano de la trascendencia y de la pureza de las esencias, sino al de la tranquilizante y cálida intimidad de la sustancia o en las constantes rítmicas que acompañan fenómenos y accidentes. Al régimen heroico de la antítesis va a sucederle el régimen plenario del eufemismo, el régimen nocturno de la imaginación, compuesto por dos grupos de símbolos: el grupo que invierte el valor afectivo atribuido a los rostros del tiempo y el que está centrado en la búsqueda y el descubrimiento de un factor de constancia en el seno mismo de la fluidez temporal y se esfuerza por sintetizar las aspiraciones más allá de la trascendencia y las intuiciones inmanentes del devenir (Durand, 1982: 183-7).

En resumen, podríamos simplificar diciendo que Durand distingue entre dos regímenes de la imaginación opuestos basándose en las dominantes que Betcherev descubre en el recién nacido humano. El régimen diurno, que está relacionado con la dominante postural, y se desarrolla en torno a los dos grandes esquemas, diairético ascensional, y el arquetipo de la luz. La verticalidad propia de esta dominante implica símbolos de subida, visuales y de separación. Parece que si reflexológicamente se eleva uno es para poder separar mejor.

Por otro lado, el régimen nocturno está subdividido en dos y relacionado, respectivamente, con las dominantes digestiva y sexual. Frente a la antítesis simbólica que caracteriza al régimen diurno, el nocturno está caracterizado por la inversión de valores y la síntesis de contrarios.

En este artículo, trataremos de mostrar cómo la aparente antítesis simbólica inicial de *Memorias de Idhún* (por otra parte, compartida por un gran número de obras pertenecientes al género de la *high fantasy*), que permitiría incluir la trilogía dentro del régimen diurno de la imaginación, se acaba transformando en una *coincidentia oppositorum* propia del régimen nocturno. Dado, sin embargo, que el estudio de toda la obra exigiría un trabajo mucho más extenso que el que proponemos aquí, nos centraremos exclusivamente en el análisis de los tres personajes principales: Jack, Christian y Victoria.

4. El régimen nocturno de la imaginación: estudio de la tríada protagonista de *Memorias de Idhún*

4.1. Jack/Yandrak y Christian/Kirtash: ¿el héroe y el villano?

La Resistencia, la primera novela de la trilogía de Idhún, comienza con el asesinato de los padres de Jack a manos del mago Elrion y de Kirtash.⁵ Desde el primer capítulo somos conscientes de que nos encontramos ante una serie de acontecimientos fantásticos que se desarrollan en nuestro mundo y nos sentimos plenamente identificados con la sorpresa y la confusión de Jack, aunque al lector le queda claro que habrá una explicación para todo lo sucedido, una explicación que simplemente supera las leyes que rigen el mundo real.

El perfil de Jack encaja, ya desde la infancia, en el que describe Joseph Campbell como característico del héroe mítico (Campbell, 2000: 280-93), lo que nos hace prever desde el inicio que este personaje es más de lo que parece. Dice Campbell:

C'è sempre stata invece la tendenza ad attribuire all'eroe, fin dalla nascita o anche dal momento del concepimento, dei poteri straordinari. La vita dell'eroe viene presentata come un susseguirsi di meraviglie e culmina con la grande avventura.

Questo concorda con l'idea che la condizione di eroe è predestinata, e non semplicemente raggiunta, e pone il problema della relazione della biografia con il carattere (Campbell, 2000: 280).

Efectivamente, Jack posee poderes desde niño, provoca incendios involuntarios a su alrededor cuando se asusta o se enfada y tiene pesadillas con serpientes (a las que odia), algo que adquirirá sentido en el transcurso de la historia (Gallego, 2004: 47).

También encontramos aquí otros temas clásicos de las leyendas, los cuentos populares y los mitos, como es el del exilio y la vuelta del niño. Tanto Jack como Victoria son huérfanos por partida doble (han muerto sus padres humanos y sus padres idhunitas) y hubo que enviarlos a la Tierra como bebés para poder salvarlos y mantener la esperanza en el cumplimiento de la profecía. Al igual que su compañera, tardará un tiempo en darse cuenta de que no es un simple peón en el peligroso juego de Idhún, sino que tiene una segunda naturaleza, y que ésta es nada menos que la del último dragón.

Su proceso de maduración es quizás el más duro de todos porque le cuesta adquirir el suficiente control como para transformarse, lo cual le produce una gran inseguridad y preocupación. Su verdadera bajada a los infiernos se produce, sin embargo, cuando se enfrenta con Kirtash y éste aparentemente lo mata. Pero Jack no está muerto en realidad. Lo salva Sheziss, una shek que lo lleva hasta Umadhun, el reino de las serpientes aladas, el primer mundo que crearon los dioses y que después destruyeron con sus luchas. Su contacto con la shek cambia por completo su visión de las cosas. Ya no es tan fácil distinguir entre buenos y malos. Y también le ayuda a ser él mismo, a convertirse en lo que verdaderamente es.

Como afirma Campbell:

5 A este personaje lo conocemos durante gran parte del primer volumen de la trilogía como Kirtash. Sólo posteriormente adquirirá su nombre humano (Christian), como veremos más adelante.

Il ciclo dell'infanzia si conclude con il ritorno e il riconoscimento dell'eroe, quando cioè, dopo il lungo periodo di oscurità, si rivela il suo vero carattere. Questo evento può provocare una crisi considerevole, poiché equivale ad una emergenza di poteri fino allora esclusi della vita umana. I modelli più antichi si frammentano o si dissolvono; il disastro appare evidente. Ma, dopo un momento di apparente devastazione, il valore creativo del nuovo fattore diviene evidente ed il mondo riprende forma (Campbell, 2000: 289)

Al volver de Umadhun, Jack impide que Victoria mate a Kirtash por ser el responsable del supuesto fallecimiento del dragón, salvando así, además, la integridad de la triada que había de derrotar a Ashran según la profecía. Jack acepta su papel en el triángulo y asume el control sobre sí mismo. Sin duda, su personal "bajada a los infiernos" ha dado fruto.

Si el lector percibe a Jack desde el principio como a un héroe, Kirtash cumple claramente el papel de villano, de oponente, al menos en un primer momento. Ya desde el aspecto físico, se perciben las diferencias entre uno y otro. Jack es rubio y tiene los ojos verdes, mientras que Kirtash tiene el cabello castaño y los ojos azules. El shek tiene un temperamento frío, es despiadado y poderoso, mantiene la calma y no se deja llevar por sus emociones. Por el contrario, Jack es mucho más impulsivo, más "humano" también y, sin duda, cálido (esta última oposición frío/caliente se da tanto a nivel de personalidad como en el ámbito físico por su naturaleza shek/dragón respectivamente).

Kirtash es el peor enemigo de la Resistencia y está asesinando a los hechiceros huidos de Idhún a la Tierra. Kirtash es de hecho el nombre que utiliza hasta que es rebautizado como Christian por Victoria en un intento de humanizarlo:

Hechizada por la mirada de aquellos ojos de hielo, Victoria pronunció de nuevo su nombre, con un susurro que acabó en un suspiro:

-Kirtash...-se esforzó por liberarse de aquel embrujo y preguntó:- ¿Qué significa tu nombre?

El muchacho calló un momento antes de contestar:

-Procede de una variante del idhunaico antiguo -dijo-. Significa "serpiente".

-No me gusta -dijo Victoria, con un escalofrío-. ¿Puedo llamarte de otra manera? [...]

-¿Christian? ¿Puedo llamarte Christian?

-No me define muy bien, ¿verdad? Yo diría que Kirtash cuadra más con mi personalidad -añadió él con cierto sarcasmo. [...]

-Llámame Christian, entonces. Si eso te hace sentir mejor. Si eso te hace olvidar quién soy en realidad: un asesino idhunita enviado para mataros a ti y a tus amigos (Gallego, 2004: 344).

Kirtash, el hijo de Ashran el Nigromante, el frío asesino. Victoria le pone, sin embargo, nombre aquí a una parte de este personaje que hasta el momento no había salido a la luz, a una parte que se irá desvelando poco a poco a lo largo del relato.

Si bien tanto Jack como Victoria son híbridos por naturaleza, pues sus cuerpos aceptaron un segundo espíritu cuando aún estaban en el vientre materno, Kirtash ha sido "fabricado" con magia negra de forma artificial (Gallego, 2005: 174) con la intención de que persiga al último dragón y el último unicornio a la Tierra (Gallego, 2005: 487). Quizá, por eso, el amor que siente por Victoria (y

la represión del instinto que le llevaría a matar al dragón) acabará afectando su equilibrio interior al fortalecer su lado humano y debilitar su lado shek (Gallego, 2005: 184-5).

Kirtash es un personaje extremadamente ambivalente y probablemente ahí reside su mayor atractivo. El cumplimiento de la tarea que le ha encomendado su padre le conduce a realizar los más crueles crímenes sin el mayor asomo de duda o arrepentimiento, pero sus sentimientos por Victoria le hacen arriesgarlo todo, traicionar a los suyos y poner su propia vida en peligro.

Es, además, mucho menos convencional que Jack en su relación con la muchacha y acepta sin problemas el triángulo amoroso que gira en torno a ella:

-Pelearía por defenderla, hasta la muerte si es preciso, pero no por tenerla, como si fuera un objeto, una posesión mía. Esa es una actitud muy humana; y yo tendré un alma humana, pero aún no he caído tan bajo. No, Ydeon. Si lucho contra Jack, será porque es un dragón. Nada más (Gallego, 2005: 184)

Seguramente porque su concepción del amor tampoco es tradicional:

Nunca te he sido fiel –dijo Christian–. Mi idea del amor no tiene nada que ver con el compromiso, con las ataduras, con la fidelidad. Ha habido otras mujeres, ¿entiendes? Sin rostro, sin nombre. Para mí se trataba solamente de satisfacer una serie de necesidades físicas.

Nunca te he sido fiel, ni lo seré en el futuro. Pero te soy leal. ¿Entiendes la diferencia? Lucharé por ti, a tu lado, por defender tu vida. Aunque esté lejos, pensaré en ti. Mataré y moriré por ti, si es necesario. ¿Me explico? (Gallego, 2005: 88).

El antagonismo entre los dos protagonistas masculinos es obvio en la obra y, sin embargo, no se trata de una oposición tan fuerte como podría parecer a primera vista.

En *Memorias de Idhún* nos encontramos con un enfrentamiento y una aversión ineludibles entre dragones y sheks. Los primeros, fueron creados por los Seis dioses creadores; los segundos, por el Séptimo dios, la sombra de los otros seis. Todos ellos nacidos con el objetivo de luchar en una guerra eterna en la que cada grupo representa a sus divinidades, imbuidos por un odio mutuo del que les resulta imposible escapar (Gallego, 2005: 443-5).

Según el diccionario de símbolos de Chevalier, los dragones tienen tradicionalmente un carácter ambivalente, puede ser tanto positivo como negativo. En cualquier caso, se ven como una potencia celeste, creadora, ordenadora, símbolo natural del emperador (Chevalier, 1982: 366-9). La serpiente también tiene dos caras, su significado es asimismo ambiguo (Cirlot, 1973: 285-90), aunque la influencia en nuestra tradición del relato bíblico de la pérdida del paraíso desequilibra la balanza, en nuestra opinión, hacia una visión más bien negativa de este animal terrestre.

En la segunda parte del apartado dirigido a estudiar el régimen diurno de la imaginación, Durand nos habla del esquema ascensional, el arquetipo de la luz uraniana y el esquema diarético como contrapunto de la caída, de las tinieblas y del compromiso animal o carnal que había analizado en los capítulos anteriores (Durand, 1982: 116). Entre los símbolos ascensionales, el ala representa un papel primordial. Todas las imágenes ornitológicas remiten al deseo dinámico de elevación, de sublimación (Durand, 1982: 122-3). Además, el sentimiento de soberanía acompaña naturalmente

los actos y las posturas ascensionales, lo que hace comprender en parte por qué el Dios celeste es asimilado a un soberano histórico o legendario (Durand, 1982: 128). Por otra parte, los esquemas diairéticos vienen a consolidar los esquemas de la verticalidad. Toda trascendencia va acompañada de métodos de distinción y de purificación que exigen un procedimiento dialéctico: la ascensión es imaginada contra la caída y la luz contra las tinieblas (Durand, 1982: 149).

En el libro de Laura Gallego, los dragones se nos presentan durante gran parte de la historia como "los buenos", como las víctimas de la crueldad de los sheks. Son seres grandiosos y nobles que luchan del lado de los dioses creadores defendiendo a sus criaturas (los sangrecalientes) de la tiranía del Séptimo. Por su capacidad para volar y su superioridad frente al resto de los habitantes de Idhún (excluyendo a los propios sheks) los podríamos considerar símbolos de ascensión y soberanía dentro del esquema que describe Durand, oponiéndose, además, como es característico del régimen diurno, a sus contrarios, las serpientes, símbolo de lo terreno y de la caída.⁶

El problema es, por un lado, que en realidad los dragones y las serpientes están emparentados simbólicamente: "The worm, the snake and the crocodile are all closely linked with the concept of the dragon in their own particular way" (Cirlot, 1973: 86). Y, por otro lado, los sheks son, además, serpientes aladas, con lo cual su vinculación con la tierra no es tal. De algún modo, son también criaturas celestiales.⁷

Este acercamiento de valores simbólicos se da de hecho de forma explícita en las novelas, que, habiendo comenzado con un esquema tradicional antitético propio del régimen diurno de la imaginación, al contraponer dos bandos claramente diferenciados de forma más bien maniquea, evoluciona hacia una visión de la realidad mucho más compleja en la que se pone en cuestión la versión oficial imperante de la historia, como vemos, por ejemplo, en esta conversación entre Jack y Sheziss:

<<[...] Sabes que había una guerra, Jack, una guerra entre dragones y serpientes aladas. Sabes que hace siglos los sheks fuimos derrotados y derrotados a Umadhun. Los dragones sellaron la entrada para que no pudiésemos volver. Deberían haberse dado por satisfechos con eso, ¿no?>>

-¿No lo hicieron? -preguntó Jack débilmente.

<<La mayoría sí, pero otros no. Especialmente los machos jóvenes. Aquellos que son incapaces de dominar su instinto. Necesitaban matar sheks, lo necesitaban desesperadamente. De forma que, de vez en cuando, algunos de ellos se internaban por los túneles de Umadhun...para cazarnos. Por alguna razón que se me escapa, algunos disfrutaban mucho destruyendo nidos. Por eso, las crías de shek tienen tanto miedo de los Rastreadores, que pueblan sus peores pesadillas. Los dragones, Jack, sois los monstruos de la infancia de los sheks. [...]>> (Gallego, 2005: 407).

La división entre buenos y malos, entre dragones y sheks, se va diluyendo poco a poco no solamente en el nivel de las criaturas, sino también en el nivel de los dioses:

6 Un resumen de los posibles valores de la serpiente como símbolo en general y en el relato de Génesis en particular se puede encontrar en N. González de la Llana (2009), *Adán y Eva, Fausto y Dorian Gray: tres mitos de transgresión*, Aachen, Shaker, págs. 101-14.

7 Otras interpretaciones del dragón y de la serpiente, esta vez como símbolos cíclicos del régimen nocturno de la imaginación se encuentra en G. Durand, *Op. cit.*, págs. 298 y ss.

-No existen dioses creadores y dioses destructores –les había contado Christian, en la soledad de la cabaña semiderruida de Alis Lithban-, porque todos los dioses proceden del mismo caos creador, de una voluntad creadora y destructora al mismo tiempo. Porque el orden y el caos, la luz y la oscuridad, el día y la noche, son una sola cosa y no se pueden separar. Están en la esencia de todas las cosas y todas las criaturas.

-Pero los Seis lo hicieron –había objetado Jack-. Extrajeron de ellos esa parte destructora y la encerraron en una especie de cápsula indestructible.

-Y por eso el Séptimo fue oscuro, caótico y destructor al principio –asintió Christian-, y las primeras generaciones de hombres-serpiente fueron monstruos crueles y destructivos. Pero no se puede separar para siempre ambas esencias. Si los dioses se hubiesen liberado del caos, no destruirían las cosas a su paso. No habrían podido crear dragones capaces de odiar.

>>Y si el Séptimo fuese solamente caos y destrucción –añadió-, jamás habría sido capaz de dar vida a una nueva especie (Gallego, 2006: 864).

Como vemos, por tanto, la oposición de contrarios que nos parecía tan obvia al comienzo de la trilogía deja paso a una concepción del universo y de los límites entre el bien y el mal bastante más elaborada. Jack encarna perfectamente la figura del héroe mítico, pero, por otro lado, no puede evitar sentir un odio instintivo e irracional hacia los sheks que le haría capaz incluso de asesinar a sus crías sin grandes miramientos. Kirtash, aun siendo un asesino sin escrúpulos, llega a demostrar un amor innegable por Victoria y es una pieza insustituible para cumplir con los objetivos de la Resistencia.

Los dragones son venerados y admirados por las razas sangrecalientes como seres sin mácula, mientras que se teme y se desprecia la crueldad de los sheks. Son sin duda criaturas diferentes entre sí, pero sus similitudes resultan ser mayores de lo esperado, y el odio ancestral que han inculcado en ellos los dioses les hace compañeros en un destino que ninguno de ellos ha elegido.

La antítesis propia del régimen diurno de la imaginación que parecía caracterizar el relato que nos ocupa (podríamos muy bien haber esperado una historia clásica en la que Jack, el héroe, lucha contra las fuerzas del mal y, tras una serie de peripecias, vence a su enemigo) acaba deshaciéndose en una cierta ambigüedad, en una síntesis de contrarios que entra de lleno en el régimen nocturno descrito por Durand.

En esta *coincidentia oppositorum*, en el acercamiento entre los dos protagonistas masculinos, juega, sin duda, un papel importante el vértice femenino de la tríada, Victoria, cuyo amor puede conseguir mantener el frágil equilibrio en el que viven los tres. Pero este aspecto lo comentaremos con más detenimiento en el apartado siguiente.

4.2. Victoria/Lunnaris y la unión de los opuestos

Victoria, al igual que Jack, es huérfana y desconoce cuál es su verdadero origen, aunque, al comienzo de la novela, ya está enterada de que procede de algún modo de Idhún y de que tiene aptitudes para la magia, concretamente, tiene poderes curativos. Su segunda naturaleza, el unicornio Lunnaris, se esconde en el interior de su cuerpo humano. Ella, como Jack y como Christian, es también un híbrido:

-Pero... ¿por qué es tan importante Victoria? –preguntó Jack, confuso. [...]
-Porque ella, Jack, es el unicornio de la profecía. El unicornio que, según los Oráculos, acabará con el poder del Nigromante. [...]
-Exacto, el báculo –asintió Allegra-. Solo puede ser utilizado por semimagos... o por unicornios, que, al fin y al cabo, fueron quienes lo crearon. La magia de Victoria no existe para ser utilizada, sino para entregarla. Fluye a través de ella y de momento se manifiesta en forma de poder de curación, pero en un futuro, cuando sea más fuerte, será capaz de otorgar la magia a otras personas... (Gallego, 2004: 493-4)

Efectivamente, el papel de los unicornios en *Memorias de Ildún* es el de canalizar la energía del mundo y entregarla al futuro mago a través de su cuerno. Dado que, por ser un unicornio, Victoria no puede utilizar la magia de forma ofensiva, utiliza como arma el Báculo de Ayschel, que actúa como el cuerno de un unicornio, pero es como un bastón de mago de poder ilimitado porque no emplea el poder del hechicero que lo usa, sino que canaliza la magia del mundo, que es inagotable (Gallego, 2004: 132-6).

Al igual que las armas de Jack y de Christian, el Báculo de Ayschel está íntimamente ligado a su dueña, aunque el hecho de que lo que usen los dos chicos sean espadas es también significativo, ya que se trata de armas cortantes, símbolos diátricos por excelencia: Domivat es la espada de fuego, la espada del dragón, mientras que Kirtash empuña a Haiass, la espada de hielo. De nuevo, los contrarios se enfrentan, y, en más de una ocasión, el Báculo habrá de interponerse entre ambos para evitar una lucha a la que el instinto les empuja una y otra vez.

Esa misión de mediadora la cumplirá Victoria constantemente a lo largo de la trilogía. Ella posibilita un equilibrio que no sería factible sin el amor que comparte con los muchachos. Como le dice el shek: "De hecho, que yo sepa, con tu amor has logrado algo que nunca nadie había conseguido antes: que un shek y un dragón pudieran luchar en el mismo bando" (Gallego, 2005: 328). Hay que recordar, además, que los unicornios, según Sheziss, fueron neutrales en la lucha entre los dos bandos, trataban a todos por igual y nunca tomaron partido (Gallego, 2005: 391).

Las alusiones al deseo de enfrentamiento entre Jack y Christian, y la importancia del amor de Victoria como elemento de unión son continuas:

Pareció que saltaban chispas entre los dos, pero finalmente, el shek sonrió también. Ninguno de los dos podía pasar por alto los siglos de odio y enfrentamiento entre sus respectivas razas y, sin embargo, había algo que ellos tenían en común y que servía de puente entre ambos: su amor por Victoria, un amor que podía enfrentarlos, pero también unirlos en una insólita alianza. (Gallego, 2004: 537).

La armonía entre estos personajes es fundamental para el desarrollo de los acontecimientos, ya que los tres forman parte de una profecía: "sólo un dragón y un unicornio podrán derrotar a Ashran; y un shek les abrirá la Puerta" (Gallego, 2005: 558-9). El tres es considerado a menudo como un símbolo de perfección, como la expresión de la totalidad (Chevalier, 1982: 972-6), y es un número que se repite en *Memorias de Ildún* en más de una ocasión: tres son los soles y tres las lunas, hay tres dioses y tres diosas (sin contar al Séptimo).

Dentro de los símbolos cíclicos del régimen nocturno de la imaginación, cuya ambición básica es dominar el devenir por la repetición de instantes temporales, encontramos el símbolo de la tríada, que es siempre de esencia lunar, y que busca la integración de los contrarios. En el romanticismo

literario, tal como nos señala Durand, es donde es más claro y fácilmente accesible este esfuerzo sincrético por reintegrar al Bien el Mal y las tinieblas bajo la forma mítica de Satán, el ángel rebelde. El romanticismo hereda toda la dramatización de la literatura bíblica, la iconografía medieval y el *Paraíso perdido* de Milton, pero no es la rebelión lo que se exalta casi siempre. Más bien se trata de que el romanticismo, obsesionado por el problema del mal y no aceptando jamás el dualismo maniqueo, emprende un vasto proceso de rehabilitación mítica del mal (Durand, 1982: 267-81).

El problema de la reflexión sobre el mal y el intento de integrar los contrarios lo encontramos también en la obra de Laura Gallego. Se manifiesta claramente a nivel cósmico con las relaciones entre los Seis y el Séptimo, así como con las relaciones entre los dioses y su propia creación. Pero, a un nivel más "terrenal", esta integración la vemos también en la tríada protagonista, cuyo vínculo queda simbólicamente establecido al final de la tercera novela con el nacimiento de los hijos de Victoria. Primero nace Erik, el hijo de Jack, pero Christian lo acepta como si fuera suyo también y todos conviven como una familia armoniosa:

Y Erik seguía creciendo. Lo estaban criando entre los tres. Christian pasaba mucho tiempo en la casa; tenía un cuarto para él, que podía usar cuando le apetecieran, y solía quedarse durante largos períodos de tiempo, de varios meses, a veces. Jack sabía que Victoria y él pasaban la noche juntos de vez en cuando, pero Christian era lo bastante discreto como para no mencionarlo jamás ni acercarse a Victoria si Jack estaba cerca; y Jack era lo bastante considerado como para hacer viajes cortos de vez en cuando, dejándoles intimidad (Gallego, 2006: 924).

Luego nace Eva y, para evitar que le hagan daño por ser la hija del shek, deciden huir a la Tierra. La vuelta a casa y el reencuentro de toda la familia (Christian había escapado ya antes porque los vencedores seguían buscando a los sheks que habían permanecido en Idhún para matarlos) es el final de la historia, un final lleno de esperanza en un futuro, sin embargo, incierto:

Tras despedirse de Shail por última vez, los cuatro dieron el paso que los llevaría lejos de Idhún, de vuelta a casa. No sabían qué les aguardaría allí. No sabían si serían bien recibidos en el mundo que una vez los había visto nacer, ni si sus hijos, nacidos idhunitas, podrían ser niños normales en la Tierra o, por el contrario, manifestarían poderes heredados de sus extraordinarios padres. No podían saberlo, pero, en aquel momento, no les importaba. Regresaban a casa (Gallego, 2006: 942).

Memorias de Idhún nos sorprende en más de una ocasión por ser algo más de lo que prometía ser. Los comienzos de la trilogía nos llevan a esperar una *faery-tale fantasy*, un relato cuyo mundo secundario está dominado por la magia, pero en el que los dioses ya no juegan ningún papel como fuerzas sobrenaturales. Sin embargo, más adelante, comprobamos que Idhún responde, en realidad, a una causalidad sobrenatural, divina, acercando la historia a una *myth fantasy*.

Por otra parte, la oposición entre buenos y malos que se nos ofrece al principio de la narración, la antítesis de contrarios característica del régimen diurno de la imaginación, se revela finalmente errónea, pues las cosas son bastante más complejas de lo que parecían en un primer momento. Jack/Yandrak y Christian/Kirtash, como representantes de sus razas enfrentadas, nos hacen ver con su evolución que la distinción entre el bien y el mal no es tan clara como creíamos, algo que se refleja a un nivel metafísico con la caracterización y el comportamiento de los siete dioses.

Conclusiones

En este artículo, creemos haber mostrado la utilidad de *La estructuras antropológicas de lo imaginario* de Gilbert Durand como herramienta de análisis del género de la *high fantasy* a través de este estudio de *Memorias de Idhún* y, más concretamente, de la tríada protagonista.

El relato entra de lleno, de hecho, en el régimen nocturno de la imaginación, con una síntesis de contrarios a la que contribuye, en el caso de los personajes protagonistas, la figura intermediaria de Victoria. El vértice femenino de este triángulo de híbridos que han de salvar Idhún de la tiranía de Ashran consigue gracias al amor unir bajo un mismo techo lo que parecía imposible de unir. Antes de saber racionalmente, antes de conocer los verdaderos acontecimientos de la historia idhunita, la realidad de la esencia divina, Victoria instintivamente se siente atraída por Jack y por Kirtash por igual, aunque sepa que éste último es un asesino que lucha contra la Resistencia, aunque todos le repitan que es un error, una traición, probablemente, porque el corazón tiene razones que la razón no comprende.

El libro de Durand y los regímenes de la imaginación que propone permiten, como hemos visto, un análisis sugerente desde una perspectiva simbólica de este tipo de literatura con una fuerte raigambre mítica. Confiamos, por tanto, en haber propuesto con este trabajo un camino válido más para futuras investigaciones en este campo.

Referencias bibliográficas

- CAMPBELL, J. (2000). *L'eroe dai mille volti*. Parma, Ugo Guanda Editore.
- CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. (1982). *Dictionnaire des symboles*. Paris, Robert Laffont/Jupiter.
- CIRLOT, J.E. (1973). *A Dictionary of Symbols*. London, Routledge & Paul.
- DURAND, G. (1982). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid, Taurus.
- GALLEGO GARCÍA, L. (2004). *Memorias de Idhún I. La Resistencia*. Madrid, SM.
- _____ (2005). *Memorias de Idhún II. Tríada*. Madrid, SM.
- _____ (2006). *Memorias de Idhún III. Panteón*. Madrid, SM.
- GONZÁLEZ DE LA LLANA, N. (2009). *Adán y Eva, Fausto y Dorian Gray: tres mitos de transgresión*, Aachen, Shaker.
- ROAS, D. (2001). *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco Libros.
- TOLKIEN, J.R.R. (1975). "On Fairy-Stories" en *Tree and Leaf. Smith of Wootton Major. The Homecoming of Beorhtnoth Beorhthelms's Son*. London, George Allen & Unwin, págs. 11-79.
- TYMN, M.B.; ZAHORSKI, K.J.; BOYER, R.H. (1979). *Fantasy Literature. A Core Collection and Reference Guide*. New York/London, R.R. Bowker Company.
- SULLIVAN, C.W. III (1996). "High Fantasy". P. Hunt (ed.): *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*. London, Routledge.