

La descripción de batallas en la fantasía épica literaria. Vocabulario de combate y perspectivas narradoras en *El espíritu del mago* (2005), de Javier Negrete

A descrição das batalhas na fantasia épica literária. Vocabulário de combate e perspectivas narrativas em ‘*El espíritu del mago*’ (2005), de Javier Negrete

Battle descriptions in literary epic fantasy. Combat vocabulary and narrative perspectives in *El espíritu del mago* (2005), by Javier Negrete

Antonio Castro Balbuena¹

0000-0002-1340-0105 

¹ Departamento de Filología, Facultad de Humanidades, Universidad de Almería, España.

Autor correspondente: acb231@ual.es

Resumen. Este artículo estudia la descripción de batallas de la fantasía épica literaria para analizar su lenguaje específico y la función que cumplen en la narración a partir de su contextualización literaria e histórica. Además, se pretende esclarecer la influencia y consecuencias que en estas descripciones tiene la perspectiva narradora como filtro de información. El primer paso es seguir el enlace de verosimilitud entre fantasía épica y la descripción de batallas historiográfica para estudiar las coincidencias entre ambas áreas. Posteriormente se exponen las características, tópicos y temas de la descripción de batallas ficcionales, así como su uso específico del lenguaje (retórica de combate). Los conceptos de campo léxico y campo semántico sirven para confeccionar los pilares del vocabulario de combate; a ellos se suma la idea de perspectiva narradora para vertebrar un modelo de análisis de la descripción de batallas en fantasía épica. Dicho modelo se pondrá a prueba con la batalla del Kimalidú, suceso de *El espíritu del mago* (2005), del español Javier Negrete. Entre otras cuestiones, los resultados del análisis apuntan a determinados tópicos y temas propios de la fantasía épica, como el rescate milagroso, y una taxonomía específica de la descripción de batallas, cuyo desarrollo requerirá la atención de un corpus literario más extenso.

Palabras clave: Descripción de batallas. Retórica de combate. Perspectiva narradora. Héroe. Javier Negrete.

Resumo. Este artigo estuda a descrição das batalhas na fantasia épica literária para analisar a sua linguagem específica e a função que cumprem na narrativa com base na sua contextualização literária e histórica. Além disso, pretende-se esclarecer a influência e as consequências que a perspetiva do narrador tem nestas descrições enquanto filtro de informação. O primeiro passo é seguir o elo de verosimilhança entre a fantasia épica e a descrição historiográfica das batalhas para estudar as semelhanças entre ambas as áreas. De seguida, são apresentadas as características, os tópicos e os temas da descrição das batalhas fictícias, bem como o seu uso específico da linguagem (retórica de combate). Os conceitos de campo lexical e de campo semântico servem para criar os pilares do vocabulário de combate; A isto acresce a ideia de perspetiva narrativa para estruturar um modelo de análise da descrição das batalhas na fantasia épica. Este modelo será posto à prova com a Batalha de Kimalidú, evento de *El espíritu del mago* (2005), do espanhol Javier Negrete. Entre outras questões, os resultados da análise apontam para determinados tópicos e temas típicos da fantasia épica, como o resgate milagroso, e uma taxonomia específica da descrição das batalhas, cujo desenvolvimento exigirá a atenção de um corpus literário mais extenso.

Palavras-chave: Descrição das batalhas. Retórica de combate. Perspetiva narrativa. Herói. Javier Negrete.

Abstract. This article explores the description of battles in literary epic fantasy with the aim of understanding their specific language and the role these texts play in narrative works through their literary and historical contextualization. Furthermore, another objective is to elucidate the influence and consequences of narrative perspective as a filter of information. To achieve this, the first step is to follow the link of verisimilitude between epic fantasy and historiographical battle descriptions to study the similarities between both areas. Subsequently, the characteristics, topics, and themes of fictional battle descriptions are examined, along with their specific use of language, referred to by historiography as rhetoric of combat. The concepts of lexical field and semantic field serve to construct the pillars of combat vocabulary. Additionally, the idea of narrative perspective is used to propose a model for analyzing battle descriptions in epic fantasy. This model will be tested with the battle of Kimalidú, an event in *El espíritu del mago* (2005) by Spanish author Javier Negrete. Among other findings, this analysis point to certain topics and themes typical of epic fantasy, such as miraculous rescue, and a specific taxonomy of battle description, whose development will require to study a broader literary corpus.

Keywords: Battle description. Rhetoric of combat. Narrative perspective. Hero. Javier Negrete.

1. Por qué (y cómo) describir una batalla en fantasía épica: causas, motivos y lenguajes

Para construir un mundo ficcional en literatura la principal herramienta es el lenguaje. Pese a ello, en un género literario como la fantasía épica, donde el mundo ficcional comparte protagonismo con sus héroes y leyendas, escasean los trabajos e investigaciones acerca de su lenguaje específico, más allá de las preferencias estéticas y estilísticas de cada autor, como señala Farah Mendlesohn (2008, p. xiii). A este problema se suma otro obstáculo: una mala fama derivada de la supuesta escasa calidad de sus obras narrativas, resultado de una prosa entendida como funcional y transparente, por lo que pueden ser sobrevaloradas o, en términos de Oliver (2018, p. 356), *overbloated*.

Un repaso meramente superficial de las obras de fantasía épica publicadas desde finales del siglo XX permite comprobar que dichos textos se sirven de múltiples

mecanismos lingüísticos y literarios para crear un mundo ficcional no solo verosímil, sino que además resulta creíble a partir de un conjunto de mitos, leyendas y hasta teogonías ficticias que dan la sensación de que la realidad que el lector visita está completa. Entre estos mecanismos se encuentra una voz mítica que, a partir de la función poética de nuestro lenguaje, pero aplicada en la ficción, busca “cumplir funciones más racionales y descriptivas como elemento narrativo con diversas funciones identificables (desde la descripción del mundo ficticio hasta la caracterización de personajes)” (Castro Balbuena, 2023, p. 319). Por tanto, si estas obras ya se sirven de un determinado uso del lenguaje en busca de la verosimilitud, conviene explorar qué otras funciones puede cumplir una configuración lingüística específica en las obras de fantasía épica.

A la ya mencionada ausencia de estudios dedicados al lenguaje se suman, como colofón, los prejuicios que señalan a la fantasía épica como un género conocido por sus “masculine heroics, bloody battles, and sexualized sorceresses” (Oliver, 2018, p. 356). Aunque tanto el primer como el tercer elemento resultan abiertamente discutibles ¿dónde quedan heroínas proactivas como Daenerys Targaryen y hechiceras poderosas no solo por su belleza, como Yennefer de Vengerberg? — es la cuestión de las batallas sangrientas la que concierne a este artículo. Es inevitable que, al relacionar fantasía épica y batalla, sobre todo después de la exitosa adaptación cinematográfica que de *El señor de los anillos* realizó Peter Jackson, remembremos la batalla del Abismo de Helm. O, dentro de nuestras fronteras, las batallas plasmadas con gran detalle por Javier Negrete en *La saga de Tramórea* (2003-2011), donde se percibe no solo la epicidad propia de la fantasía épica —heredada de tradición precedentes, como la clásica o la nórdica (Cáceres Blanco 2016, pp. 117-119)—, sino también el amor de su autor por la historia y el mundo antiguo. En la saga mencionada destaca su segunda parte, *El espíritu del mago* (2005), donde Negrete despliega diversos mecanismos para plasmar tácticas militares, estratagemas y otros elementos de lo bélico en diversos conflictos armados, todo ello cubierto por una pátina de verosimilitud que, a priori, resulta más propia de una novela histórica que de una narración fantástica. Que los protagonistas de todas estas narraciones sean (o pretendan ser) héroes convierte la guerra en un tema recurrente de la fantasía épica, como apunta Underberg (2005, p. 10) en su ilustración del héroe cultural. Resulta así frecuente encontrar en estas obras literarias batallas, combates y escaramuzas donde miden sus fuerzas dos o más bandos, en los que normalmente milita alguno de los protagonistas. Pero ¿cómo se construyen ficcionalmente estas batallas y qué aportan a la obra de fantasía épica?

Responder a una pregunta como la anterior requeriría, a mi juicio, más espacio del que este artículo permite. Es por ello por lo que el presente texto forma parte de un esfuerzo mayor por esclarecer la composición, definición y contenido semántico de las batallas en la fantasía épica. Que el foco se sitúe en este momento sobre la descripción de batallas no se debe solo a las causas intrínsecas de la fantasía épica a las que acabo de referirme, y que actúan como justificación de este estudio, sino que se apoya también en la atención que este tema ha recibido en la historiografía y los estudios dedicados al mundo antiguo. Como examinaré posteriormente, recientes análisis confeccionados en estas áreas de conocimiento estudian las descripciones de batallas como textos literarios; es decir, unos textos que, además de la reconstrucción de batallas históricas, persiguen un

objetivo diferente (Luggin & Fink, 2020). En este objetivo participa un uso concreto del lenguaje, la retórica de combate, la cual “seems perfectly natural to those who use it, a polished mirror held up to reality” (Lendon, 1999, p. 274). Dirigir la mirada a nuestro pasado para definir la fantasía épica no parece un movimiento descabellado si, al definir su naturaleza literaria, tenemos en cuenta que los mundos ficcionales que representa suelen estar próximos a un momento anterior de nuestra civilización, rasgo del atavismo que lleva a los lectores a buscar un lugar (ficcional) de refugio y nostalgia ante los retos futuros.

Los objetivos específicos del presente texto son:

- (1) la contextualización histórica, literaria y formal de la descripción de batallas en el género literario de fantasía épica;
- (2) la aproximación al lenguaje específico de la descripción de batallas, su vocabulario y la función que cumple en el texto literario, y;
- (3) el esclarecimiento del rol que la perspectiva narradora cumple en la descripción de batallas y sus consecuencias semánticas en la obra narrativa.

Alcanzar estas metas requerirá la siguiente metodología. Primero, el análisis de un corpus bibliográfico multidisciplinar basado, por un lado, en textos de historiadores clásicos y modernos sobre la descripción de batallas, y, por otro, en los conceptos de campo léxico, campo semántico y perspectiva narradora destinados a formular una propuesta de vocabulario de combate y un modelo de análisis para la descripción de batallas en la fantasía épica literaria. Segundo, este modelo se pondrá a prueba en una obra a la que ya me he referido, *El espíritu del mago* (2005), de Javier Negrete; la elección se debe, más allá del rol que su autor desempeña en la fantasía épica española, a la fusión que en ella ocurre de lo histórico y lo fantástico, la cual, desde mi punto de vista, encaja con el carácter multidisciplinar de este estudio. Así, la batalla del Kimalidú (Negrete, 2005, pp. 637–673) servirá para comprobar la eficacia y posibles mejoras de los modelos teóricos previamente formulados, así como los caminos por explorar en el futuro. Por último, recogeré las conclusiones más relevantes de este recorrido en un apartado final.

2. **Nexos entre la descripción de batallas y la fantasía épica**

La fantasía épica basa la descripción de sus batallas en dos rasgos inherentes a su naturaleza como género literario. Por un lado, construye sus mundos ficcionales mediante un vínculo directo con la realidad extratextual para crear una realidad interna única (Castro Balbuena, 2019). Esta realidad debe ser creída por el lector durante su acceso a la narración mediante la suspensión del descreimiento (*suspension of disbelief*) de la que hablaba Tolkien (1964, p. 36), cuya ausencia supondrá el fracaso de la obra ficcional (Nikolajeva, 2003, p. 153) y, por tanto, la ruptura del pacto narrativo por el que “el autor y el lector juegan de mala fe a creer esa ficción como realidad” (Valles Calatrava, 2002, p. 32). Por ello es habitual encontrar en fantasía épica mundos ficcionales cuyos elementos provienen de nuestra realidad; por ejemplo, sus sociedades y culturas, que se asientan sobre sistemas religiosos, culturales, políticos o sociales semejantes (o iguales)

a los nuestros. Las referencias pueden ser más o menos abstractas, como ocurre con el Muro de Hielo de *Canción de hielo y fuego* (George R. R. Martin, 1996), que recuerda sobremanera al muro romano de Adriano, o a la influencia que el *Cantar de los nibelungos* —entre otros poemas épicos, sagas y eddas— pueda haber tenido en *El señor de los anillos* (J. R. R. Tolkien, 1956).

Por tanto, si los componentes del mundo ficcional cuentan con un referente extratextual, resulta plausible que con la descripción de batallas suceda otro tanto. Así, para adentrarnos en su estudio, el primer paso es acudir a la descripción de batallas en nuestra realidad para después señalar cómo se traslada a la realidad intratextual. Esto es, localizar el vínculo architextual¹ que condiciona estos textos. La unión no es baladí, pues para que el desarrollo narrativo del combate resulte verosímil ha de nacer de su contraparte extratextual: el relato histórico. De él toma unas determinadas características que, junto al estilo propio del autor y las herramientas únicas de la ficción, habrán de convencer al lector para someterse al ya mencionado pacto narrativo y suspender su descreimiento durante la lectura.

Es entonces ese relato histórico una parada necesaria para atisbar cómo su naturaleza influye en las batallas de fantasía épica. No profundizare aquí en la definición ontológica de la realidad propia del relato histórico —esto es, la oposición entre ficcionalidad y factualidad²—, pero sí cabe destacar la condición sine qua non que reside en su descripción de batallas: la interpretación narrativa que el historiador realiza en la exposición de los hechos, una de las variantes historiográficas a las que se refería Spang (1998, p. 74), y que más adelante se ha concretado al señalar la descripción de batallas como un texto literario. Y es que en esta área decaen las fronteras entre lo puramente ficcional y lo factual, lo narrativo y lo historiográfico; en consecuencia, se convierte en un lugar para el enriquecimiento mutuo de ambos géneros, una zona de “fertilización cruzada”, según Ash (2002, p. 256). En su labor habitual, el historiador relata acontecimientos que no presenció, por lo que al describir las batallas debe interpretar testimonios ajenos y la composición narrativa de los mismos, a lo que a veces se suman —en el caso de los historiadores clásicos— determinadas convenciones, como “the pompous array of exotic troop types with curious attire and equipment, the blare of trumpets, the contrasting fates of the flanks, the reversals, the inevitable defeat of disorder by order” (Lendon, 2017a, p. 40). El primero en señalar la naturaleza literaria de la descripción de batallas fue John Keegan, cuyo análisis del lenguaje narrativo y literario

¹ Esta particular naturaleza – dentro de la intertextualidad se basa en la relación muda entre textos de la que habló primero Genette (1989, p. 13), y que más tarde ha concretado Bermúdez (2011, p. 195): “La architextualidad es la relación de un ejemplar textual con el conjunto de categorías generales del que depende. En este espacio se debe incluir la relación de una obra con lo que suele llamarse su ‘género’”.

² Aunque lo ficcional y lo factual se han entendido tradicionalmente como opuestos, no existe un consenso en cuanto qué es lo que los sitúa en planos distintos, de acuerdo con Schaeffer (2009, p. 98), si bien se han presentado múltiples diferencias en cuanto a su definición semántica, sintáctica, pragmática e incluso narratológica. Recientemente, y en el plano de la lingüística, se han publicado estudios que plantean una relación gradual entre ambos elementos, como el proyecto TAGFACT (Alonso, et al. 2018), que subyuga la certeza (o factualidad) de un evento al modo en que este se presenta. En el plano de la narratología, Alburquerque García (2011, p. 17) ha señalado que, en los relatos de viajes, esta factualidad es inherente a estos textos cuando el “componente cronológico y topográfico remite a un tiempo y un espacio vividos por el viajero”.

del general sir William Napier (Keegan, 2004, p. 36–46) sentó unas bases reforzadas recientemente por otros estudios, como el análisis también literario de la descripción de batallas en la antigua Mesopotamia realizado por Fink (2016).

De este punto de unión entre lo narrativo y lo historiográfico se desprenden vínculos específicos con elementos fundamentales de la fantasía épica, como el héroe y la construcción del mundo. En el primer caso, al describir una batalla y exponer las acciones de un general militar, coincide su descripción narrativa con la del protagonista de fantasía épica: el héroe. Los pilares del general son muy semejantes a los del héroe, esto es, superar determinados obstáculos: el primero busca ganar la batalla, mientras que el segundo debe triunfar en pruebas como las descritas en el monomito de Campbell (1949). El objetivo del héroe será el de salvar el mundo (Ramaswamy, 2014, p. 47), y el del general, salvar a los suyos, quienes de lo contrario perecerán en la batalla. La moral de ambos podrá ser difusa, como la del héroe, entre el Bien y el Mal (Castro Balbuena, 2022). Como en el general, la construcción del héroe se basa en la batalla, la cual sirve en el anterior, según la historiografía, como “an arena to display courage” (Lendon, 2017a, p. 57). O, en otras palabras, una acción mediante la que realizar una hazaña, elemento por el que se define el héroe. La última coincidencia es el rol de protagonista. Si en fantasía épica esta función recae en el héroe, la historia militar suele protagonizarla el general (Keegan, 2004, p. 27) mediante elementos como la arenga previa al combate, que contextualiza sus intenciones e incluso sus emociones.

En cuanto a las compatibilidades de fantasía épica y relato histórico respecto a la construcción del mundo, la principal es la violencia. Gran parte de los autores de fantasía épica contemporánea practica el estilo denominado *grimdark*, el cual, proveniente de la ciencia ficción, se basa en la exacerbación de lo violento, lo sexual y lo brutal con la intención de aterrorizar al lector (Castellano, 2022, p. 19), de confrontarlo con una visión de lo sublime y lo grotesco (Johnson, 2022, pp. 159–160). En fantasía épica, además, supone una extensión de las características del cuento de hadas, las cuales Piatti-Farnell (2018, p. 92) resume en “nightmarish stories of blood, dismemberment, horrific body modifications, and brutality”. En este caldo de cultivo, la inclusión narrativa de combates no solo persigue la verosimilitud a la que me refería páginas atrás, sino que coincide con los nodos temáticos de aquellos textos donde la descripción de batallas es frecuente. Ejemplo de ello son las canciones de gesta castellanas, donde puede atisbarse “la presencia de órganos o partes del cuerpo que reciben las punzadas y los tajos de la lanza” (Justel Vicente, 2011, p. 190), aunque con excepciones como las coplas de Juan de Mena (i. e. *Laberinto de Fortuna*), donde se obvia la violencia explícita para sustituirla por la mera mención de la muerte de los infieles (Martín Romero, 2007, p. 841).

La principal característica en la descripción de batallas es el lenguaje con que se construye, un lenguaje que nace del empleado en el resto de la obra literaria. Así ocurre entre el lenguaje literario y no literario³, y entra dentro de los mecanismos lingüísticos habituales de la fantasía épica, como el uso de lenguajes ficcionales en la construcción del mundo, o la creación de una voz mítica encargada de trasladar al lector las leyendas

³ Según Albaladejo (2013, p. 8), “[e]l lenguaje literario tiene un sistema propio, que se puede considerar derivado del sistema del lenguaje no literario, entendiendo por tal el lenguaje natural que no se ha proyectado en la modelización secundaria que da lugar al lenguaje literario”.

del mundo ficcional (Castro Balbuena, 2023). En el caso de la descripción de batallas, nos encontramos ante lo que Lendon (1999, p. 274), desde el ámbito de la historiografía, ha llamado retórica de combate:

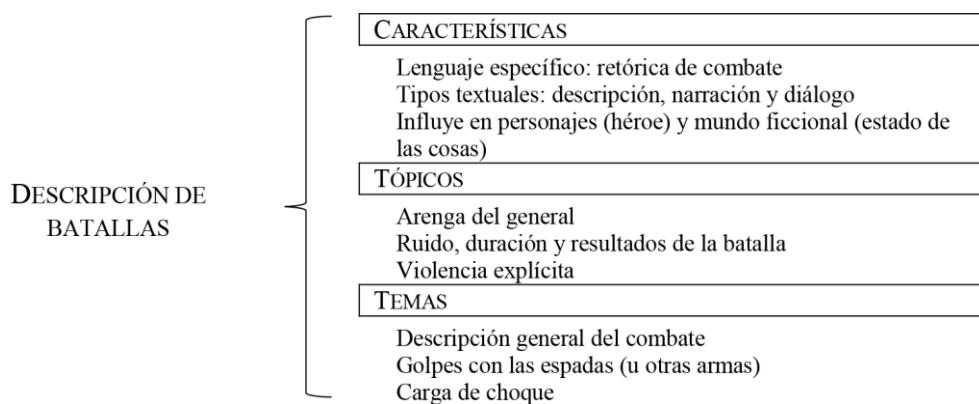
Yet since earliest times men have talked about battles even more than they have fought them, and so in every land an idiom has grown up to abet such talk a treasury of images and metaphors....This inherited way of talking and writing about battle, this rhetoric of combat, seems perfectly natural to those who use it, a polished mirror held up to reality. (p. 274)

Las descripciones de batallas son, entonces, textos literarios que se sirven de un lenguaje propio para, según continúa Lendon (1999, pp. 275-276), presentar los resultados del combate, las fuerzas que intervienen y la narración interna de la propia batalla, un lenguaje que el historiador aprende leyendo a otros historiadores.

Sostengo que en literatura la figura del historiador se ve sustituida por la del autor, que puede adquirir dichas competencias además de leyendo descripciones de batallas procedentes de la historiografía— a través de otras obras literarias. De esta manera, la retórica de combate marca cómo el autor, a través del narrador, relata la batalla cuyos efectos, sin ser exclusivamente estéticos, se extenderán a otros elementos de la obra.

Antes de aproximarme a la composición de este lenguaje, debo prestar atención a su área de actuación, es decir, a las características, tópicos y temas que condicionan la descripción de batallas, aspectos que he resumido en la Figura 1.

Figura 1. Características, tópicos y temas de la descripción de batallas literaria



Fuente: Elaboración propia.

A partir de la ya mencionada retórica de combate, las descripciones de batalla se basan en fragmentos textuales descriptivos, pero también narrativos —cuando el narrador expone acciones y movimientos de personajes—, y de diálogo, cuando a comienzos, a mitad o al final del combate interviene verbalmente algún personaje. Otra de las características de la descripción de batallas es su influencia en el héroe, puesto que estos fragmentos sirven como prueba irrefutable no solo del valor, sino de las acciones —sean o no moralmente cuestionables— del protagonista o de otros personajes. Lo definen, así, como parte de la descripción heterodiegética de su identidad. Además, las descripciones

de batallas afectan a la visión que del mundo ficcional se traslada al lector, con lo que podríamos considerarlas, además de texto literario, una acción activa del narrador en la elaboración del *worldbuilding*⁴ de la obra de fantasía épica. Y es que mediante el acontecimiento narrado se está modificando una parte de ese mundo ficcional, que no volverá a ser el mismo tras la batalla descrita. Más adelante profundizaré en este aspecto.

Son varios los tópicos habituales en la descripción de batallas. El principal es el de la violencia explícita, que, como ya he comentado, frecuenta las descripciones de batallas provenientes de la historiografía clásica, y que por su contenido brutal y sangriento se configura como requisito ineludible de aquellas narraciones de fantasía épica parapetadas tras la etiqueta del *grimdark*. Otro de los tópicos es el de la arenga o discurso del general, que normalmente se produce antes de la batalla, y cuyo origen se encuentra en el historiador ateniense Tucídides, “who established the habit of including longish, formal, sometimes paired speeches, speeches whose artificiality he is often happy to wink at by attributing a single tightly organized oration to a committee of speakers” (Lendon, 2017b, p. 146).

Han de considerarse también como un tópico las referencias al ruido de la batalla, destinado a crear el ambiente narrativo idóneo para la situación descrita, así como la duración del combate, que se vincula directamente, según Martín Romero (2007, p. 843), a la violencia, ya que “cuanto más larga es [la lucha], más encarnizada resulta”.

Entre los ejes temáticos abordados durante la descripción de batallas destaca la exposición del combate desde un punto de vista general, con la idea de mostrar cómo —y por quién— se desarrolla el conflicto en el mundo ficcional. Este tema no solo se trataba en la historiografía clásica, sino también en la contemporánea; así, se exponen “the manoeuvres, the dispositions of the units of the armies that did that fighting, and, first of all, the plans of the commanders that disposed and set those units in motion” (Lendon, 2017a, p. 42). Las posibilidades de este tema son precisamente las que despiertan diversas preguntas, a mi juicio, de considerable relevancia. Primero, ¿cómo se construye la descripción de una batalla que alude (al menos) a dos bandos enfrentados, de los que pueden formar parte diversos personajes narrativos? Y, sobre todo, ¿qué labor específica desempeña el narrador en esta descripción? La respuesta a tales cuestiones habrá de ser la *perspectiva narradora*, con la que se vincula otro de los temas habituales: el de los golpes con espadas u otras armas, tal y como lo menciona Justel Vicente (2011, p. 175) en relación a la épica francesa y castellana. Este tema sugiere un cambio de lente, en la que pasamos de la descripción general —qué tropas combaten, dónde se sitúan— a la definición pormenorizada de movimientos y acciones individuales de los protagonistas de la batalla. Dentro de estos movimientos y acciones —aunque, como digo, conviene analizar la perspectiva que adoptan— se encuentra la carga de choque de la caballería, frecuentísima en las épicas francesa y castellana, sobre todo en el *Cantar de mio Cid*, con

⁴ A partir de los años 60 del siglo pasado, los estudios sobre el mundo ficcional cobraron especial relevancia de la mano de autores como Lubomír Doležel o Ruth Ronen con la teoría de los mundos posibles. En fantasía, destacan aportes teóricos valiosísimos como los de Douglas A. Anderson, Christina Scull o John Rateliff. Más adelante se concretaron las teorías del *worldbuilding* en la narración, esto es, “the elements enfolding someone’s life (culture, nature, philosophical worldviews, places, customs, events, and so forth)” (Wolf, 2012, p. 25), los cuales nutren el mundo ficcional, y que el lector de la novela deberá interpretar más adelante.

una estructura determinada y una intencionalidad textual clara: entretenir al público, pero también humanizar y ensalzar al héroe vencedor (Vicente, 2011, pp. 180–188).

3. Vocabulario de combate y perspectivas narradoras en *El espíritu del mago* (2005), de Javier Negrete

3.1. De vocabularios y perspectivas. Una propuesta de análisis

El rol del narrador como seleccionador de la información (Genette, 1982) es crucial en la organización de la retórica de combate. En un primer acercamiento a la composición y organización del lenguaje ficcional en la descripción de batallas ha de atenderse a su unidad mínima con significado, la palabra, y al modo en que su uso empuja a evocar una temática concreta a partir de las características y rasgos que se presentaron en el apartado anterior. El objetivo es avanzar hacia el vocabulario específico de la retórica de combate como parte de un conocimiento especializado, el cual, tal y como define estos saberes Rodríguez Camacho (2003, p. 95), “utiliza un esquema preciso de simbolización, se aprende en situaciones específicas y de él se hace un uso consciente”. Como el resto de vocabularios especializados, que nacen en un entorno laboral según Fernando Lara (2007, p. 342), el léxico de la retórica de combate estará vinculado a una esfera profesional específica: la labor guerrera, marcada por lo militar, lo violento y, en el caso que nos ocupa, también lo fantástico. Este vocabulario formará parte de un sistema mayor, la retórica de combate, un lenguaje ficcional único dentro de la obra literaria cuya meta será sumergir al lector en una batalla, escenario que probablemente jamás experimente en primera persona, pero que habrá de vivir de forma verosímil a través de la narración. Para ello, además de conceptos como la mimesis o el efecto de lo real, dicho lenguaje evolucionará amparado en una de las capacidades intrínsecas del lenguaje humano: el desplazamiento, aquella abstracción necesaria para “imaginar escenarios, situaciones u objetos nunca antes percibidos, fingir que se es lo que no se es —otra persona, un animal, una cosa—, ponerse en el lugar del otro..., (re)crear mentalmente el universo” (Salguero-Lamillar, 2013, p. 116). El primer paso para estudiar esta retórica de combate es analizar su vocabulario, uno de los objetivos del presente texto.

Las limitaciones de formato, así como la habitual libertad estilística del autor literario, justifican la futilidad de confeccionar un tesoro de términos asociados. A mi juicio, lo relevante de la retórica de combate en fantasía épica es conocer aquello que la diferencia de otros lenguajes empleados en el resto de la obra narrativa y cómo se encuentra al servicio de la narración como un elemento más para trasladar el mundo ficcional al lector. Es decir, indagar en el uso y función que se hace del vocabulario relacionado. Con estos objetivos, he elaborado un panorama léxico-semántico de la retórica de combate (véase Anexo 1), construido a partir de los conceptos de campo léxico y campo semántico, y que sirve como representación de este vocabulario. Dicho panorama nace de cinco pilares elegidos a partir de las características y rasgos de la descripción de batallas mencionados hasta aquí. En su desarrollo me he basado en las definiciones que de campo léxico ofrecen Welte (1985, p. 82), como red de unidades léxicas relacionadas mediante similitud u oposición, y Lewandowski (1982, p. 46), para

quien esta red de palabras se sostiene a través de parentescos semánticos, y cuya utilidad es la de “enfocar sectores del vocabulario conceptualmente organizado” (Hernández, 1977, p. 7). Además, he tenido en consideración la explicación que de campo conceptual proporcionan Alcaraz Varó y Martínez Linares (1997, p. 95) como “totalidades, o sectores conceptuales, por ejemplo, la belleza, la justicia, el amor, etc., creadas con una metodología onomasiológica, que, teniendo un valor semántico unitario, abarcan todas las palabras que implican un determinado concepto”. A cada uno de estos cinco pilares (general, batalla, milicia, violencia y defensa) se les ha asignado un campo ideológico, el cual ejerce como “sugeridor de imágenes y asociaciones, donde, al conjuro de la idea, se ofrezcan en tropel las voces, seguidas del utilísimo cortejo de sinonimias, analogías, antítesis y referencias” (Casares, 1985, p. viii). El objetivo de esta acción es paliar el hándicap que suele acusar cualquier recopilatorio léxico: ser incompleto. Y, además, dejar espacio para la propia interpretación del lector, quien habrá de servirse de su horizonte de experiencias y conocimientos en la reconstrucción del texto. Además, se pretende plasmar la utilidad que estos términos tienen en la obra, como se verá durante el análisis textual. Para la elaboración de este panorama me he basado en diccionarios semasiológicos (Real Academia Española, 2024), de sinónimos (Induráin Pons, 2007; Alonso, 2001) e ideológicos (Casares, 1985).

Pero antes de poner a prueba este modelo cabe considerar otra cuestión: el rol de seleccionador que ha de filtrar y organizar la información narrada mediante este lenguaje. Así, en esta labor de seleccionador, el narrador adopta diferentes posturas durante el relato, también en la descripción de batallas. Porque, en su rol organizativo, y de acuerdo con Genette (1982, p. 203), el narrador se encuentra restringido por su lugar respecto de aquello que cuenta. En esta limitación participa, además, “una posición, o deixis de referencia, a partir de la cual se opera ese principio de selección y combinación de la información narrativa” (Pimentel, 1998, pp. 96–97). La consecuencia directa es, según Valles Calatrava (2008, p. 213), que en función de esta perspectiva se “condiciona tanto la cantidad y amplitud de información sobre los elementos de la diégesis (sucesos, espacios, tiempo, personajes) como la misma orientación y posición (moral, ideológica, afectiva) ante la misma”. A partir de esta perspectiva —omnisciente, interna o externa (Valles Calatrava, 2008)—, se desprenden siete planos, como los denomina Pimentel (1998, p. 97), que podrán ser de tipo “espaciotemporal, cognitivo, afectivo, perceptual, ideológico, ético y estilístico”. Al ser la batalla descrita un acontecimiento que sucede en un sector espacial concreto del mundo ficcional, con ciertos personajes involucrados y durante un momento específico de la narración, cabe esperar que, entre tales perspectivas o puntos de vista, los tipos relacionados con el espacio y el personaje —esto es, el espaciotemporal, el cognitivo, el afectivo y el perceptual— gocen de una relevancia mayor. Como mencionaba en el apartado anterior, la participación de distintos bandos y personajes enfrentados implica un movimiento continuo del narrador, a semejanza de lo que ocurre en el cine, donde la cámara —la cual podemos asimilar con el ente narrativo en este medio⁵— viaja de un lugar a otro del escenario.

⁵ El narrador del cine puede entenderse, según Delyeo (1991, p. 165), como una suma de las funciones narradora y focalizadora de la literatura. Uno de los primeros en asociar la idea de narrador con la de cámara fue Seymour Chatman (1985, p. 160), debido a la capacidad del aparato para moverse en escena.

Así, podemos señalar que el narrador adapta su perspectiva, primero, con la intención de mantener viva la descripción general de la batalla —el combate abierto entre dos o más ejércitos—, y, segundo, para mostrar la acción de los personajes (protagonistas o no) dentro de cada uno de esos bandos. A esta segunda intencionalidad habría de sumarse, en función de la obra narrativa, la focalización interna de cada personaje. En definitiva, la perspectiva no solo se basa en el lugar que ocupa la entidad narradora, sino también, y en línea con el planteamiento de Filinich (1998), el puesto en que se sitúa el lector “para observar y valorar los sucesos narrados”. Dicha valoración dependerá de su comprensión del vocabulario de combate como intermediario entre lo narrado y lo interpretado —es decir, la reconstrucción del mundo ficcional que realiza el lector, siguiendo a Doležel⁶—, para lo que habrá de determinarse cómo se emplea dicho vocabulario.

Con base en estos planteamientos, y con la intención de ponerlos a prueba en un escenario literario, cabe formular los siguientes principios que vertebren un análisis formal:

1. Objeto de la descripción. Contexto ficcional (mundo-tiempo-trama).
2. Descripción de batalla. Características, tópicos y temas.
3. Perspectivas narradoras e intencionalidad de las mismas. Foco y limitaciones;
4. Selección textual de la información (¿qué se muestra?) y filtrado de la misma (¿cómo se muestra?). Retórica y vocabulario de combate.

3.2. La batalla del Kimalidú en *El espíritu del mago* (2005), de Javier Negrete

3.2.1. *Objeto de la descripción. Contexto ficcional*

La batalla del Kimalidú actúa, dentro de la narración de *El espíritu del mago* (2005), como un punto de encuentro para los personajes que hasta ese momento habían recorrido el mundo ficcional persiguiendo sus respectivos objetivos. Para Kratos May, protagonista de uno de los bandos que participan en el combate —la Horda Roja—, supone su confirmación como general y guerrero, una expresión de su faceta identitaria como personaje a través de la que muestra sus dotes de mando, el vínculo con sus soldados y su pericia con las armas y la estrategia militar. En el lado opuesto se compone el bando de los Aifolu, cuya violencia se demuestra al comienzo de la novela con el asedio y destrucción de Ilfatar, y que se personifica en la figura de Ulisha —también de su hijo Bintra—, protagonista del segundo bando en el conflicto. Con los preparativos del combate, el tiempo narrativo se ralentiza para mostrar los acontecimientos desde ambas

Posteriormente se le ha adjudicado además la labor seleccionadora (Allrath, et al., 2005, pp. 13-14), aunque su limitación más evidente sea la de solo “captar los fenómenos”, por lo que “la cámara no se comunica con los cinco sentidos auténticos, los cuales acaban ganando al final de la película” (Afinoguénova, 2016, p. 30).

⁶ Según el autor checo, el intercambio entre autor y lector se produce sobre todo a partir de dos actos: el de escritura y el de lectura, siendo este último durante el que el lector, en un rol activo y no pasivo, “processes the text and thereby reconstructs the fictional world” (Doležel, 1998, p. 203), para lo que sigue las instrucciones del autor como responsable de la creación de ese mundo ficcional.

perspectivas, como se verá enseguida, aunque sin alterar el orden natural del tiempo narrativo.

El peso que esta batalla supone en la trama narrativa se entrevé al contemplar el enlace entre el destino de los personajes y una causa mayor: la voluntad de los dioses. Así se lo comunica el Enviado a Ulisha antes del combate: “Bebe, hijo. Bebe la sangre de los dioses y lucha por ellos” (Negrete, 2005, p. 637). Esta causa mayor entronca con una de las características definitorias del mundo ficcional: los supuestos dioses que rigen Tramórea. El elemento fantástico protagoniza la última fase de la batalla, tras el último duelo, en el que Derguín derrota al demonio Gankru para descubrir que su naturaleza no es mágica ni mítica, sino artificial: una máquina. Este descubrimiento tendrá una serie de consecuencias, entre ellas, el enfrentamiento con los dioses de Tramórea para descubrir que en realidad no son tal cosa. La batalla del Kimalidú se convierte, así, en un acontecimiento esencial para la concepción que del mundo ficcional se establezca en la estrategia lectora de la novela.

3.2.2. Descripción de batalla. Características, tópicos y temas

Tras el encargo del Enviado a Ulisha para luchar por los dioses, la descripción de batalla comienza desde la perspectiva de Kratos mediante un párrafo descriptivo: con cuántos soldados cuenta, qué formación adoptan o qué lugar en el terreno tienen reservado (Negrete, 2005, p. 637). Poco después, y desde la perspectiva de Ulisha, se indica del mismo modo las tropas con que cuentan los Aifolu, en especial los Primevos, la fuerza de élite que capitanea este personaje (Negrete, 2005, p. 638). Aquí el texto descriptivo se ve reforzado por un brevísimo diálogo entre Ulisha y su subordinado sobre dónde deben situarse los Glabros, un escuadrón específico de sus fuerzas, y cuya intencionalidad es la de reforzar el carácter orgulloso del Aifolu a ojos del lector.

En el caso de Kratos, luego de enumerar los efectivos de la Horda Roja, encontramos una de las características clave de la descripción de batallas: la arenga. O, en este caso, la *ausencia* de arenga.

Quería decirles algo, pero las palabras no le brotaban de la garganta. Las instrucciones ya habían sido impartidas, y cada general, cada capitán, cada sargento y cada cabo sabía lo que tenía que hacer. Luego, Anfiún, dios del caos y de la guerra, decidiría. ¿Qué más podía decirles? En vez de pronunciar una arenga, Kratos desenvainó a Krima y la enarbóló sobre su cabeza. Un runrún de voces empezó a sonar entre las filas de la Horda. (Negrete, 2005, p. 637)

Los vítores y exclamaciones de los soldados sustituyen al acostumbrado discurso de combate, el cual tampoco se produce en el bando de los Aifolu, esta vez sin una mención directa. Esta decisión apunta a una construcción específica de la estrategia lectora: el amor que los soldados de la Horda Roja tienen por su comandante los define con más humanidad que la de los orgullosos y violentos Aifolu, y se sitúan así más próximos a la empatía del posible receptor de la novela.

Otros tópicos y temas aparecen de forma directa: desde la violencia explícita de los combatientes, sobre todo cuando se describe el combate cuerpo a cuerpo (Negrete, 2005,

p. 642), hasta el ruido de la batalla, a cuyo desarrollo léxico, por su particularidad, me referiré en el apartado dedicado al vocabulario de combate. De los temas, más allá de los golpes con armas y la descripción general (esto es, el avance de una tropa y la retirada de otras), el más repetido es el de la carga de choque, tanto desde la perspectiva de Ulisha, al comienzo de la batalla (2005, pp. 639-640), como de la de Kratos (2005, p. 651). Y vuelve a repetirse, además, con la llegada de un nuevo bando encabezado por Derguín Gorión y las Atagairas, que cargan sobre sus monturas contra los Glabros (2005, p. 658). Esta carga de choque se intensifica con una violencia aún más explícita, ejecutada a partir de los golpes con armas:

La hoja de Zemal atravesó el cuello de un ave, y luego traspasó al guerrero que lo montaba y lo partió en dos por la cintura. Derguín levantó un poco la hoja, sin encontrar resistencia, y al hacerlo decapitó a la siguiente bestia y de camino se llevó un brazo armado con una lanza. (Negrete, 2005, p. 658)

Por su relevancia y múltiple aparición, debe considerarse también la *salvación* o el *rescate* como un tema más. Cuando la batalla parece perdida, ocurre un giro argumental representado mediante la llegada inesperada de un aliado, que da la vuelta al combate. Así ocurre en numerosas ocasiones durante la batalla del Kimalidú: primero, tras la fatídica intervención de los Glabros, cuando la Horda Roja avista la llegada del ejército aliado de Derguín (Negrete, 2005, pp. 651–652), y después cuando Kratos combate al demonio alado Gankru, momento en que Derguín interviene con la Espada de Fuego para salvarlo (2005, p. 669).

3.2.3. Perspectivas narradoras y su intencionalidad

A partir de todo lo anterior, se entiende que son dos las perspectivas principales mediante las que se narra esta batalla: una, la protagonizada por Kratos y la Horda Roja; y otra, la de Ulisha y los Aifolu. En cada caso, la perspectiva se extiende a subalternos relacionados con la acción directa o indirecta del personaje principal: en el caso de Kratos, se muestra la perspectiva de Gavilán, Trescuerpos y otros soldados para “introducir” al lector dentro de una zona concreta de batalla, la falange; en el caso de Ulisha, su hijo Bintra interviene al principio para contemplar la trampa en que ha caído su padre, y más tarde como actor directo, cuando Ulisha resulta herido de flecha. Estas perspectivas derivadas o instrumentales suplen las limitaciones visuales y espaciales que aquejan a cada perspectiva principal. Así, cuando los Primevos cargan contra la Horda Roja y se ven sorprendidos por el mar de flechas que surge tras las filas enemigas, queda claro que Ulisha, personaje desde cuya perspectiva se narra esta parte de la narración, no podría haber evitado el ataque debido a su imposibilidad física para *verlo* al encontrarse entre los jinetes. La propia configuración espacial le impide ver lo que ocurre, y por ello se muestra lo que ve Bintra desde una atalaya, momento en que el narrador ofrece una descripción directa de la trampa que había confeccionado Kratos (Negrete, 2005, p. 641). Esta perspectiva también tiene sus propias limitaciones: cuando el polvo que levantan los soldados impide a Bintra ver nada más, el narrador regresa con Ulisha, que muestra el

combate tras la carga de choque (2005, p. 642). De un modo similar ocurre con la falange de la Horda Roja, cuyas acciones se muestran al lector mediante personajes distintos de Kratos, aunque relacionados con él, para llevarlo a un punto concreto de la batalla que, de otro modo, resultaría inaccesible salvo para un narrador omnisciente.

En cuanto a la descripción general de la batalla, se percibe un procedimiento habitual en el combate construido por Negrete: un progreso desde la perspectiva general equiparable al gran plano general cinematográfico, donde se muestran movimientos o acciones de tropas o ejércitos, hacia el primer plano que contiene las acciones y emociones de los protagonistas. De esta manera acontece al inicio de la batalla, cuando, luego de enumerar y describir las tropas de la Horda Roja, el narrador vincula esta perspectiva general con la perspectiva individual del personaje relacionado, en este caso, Kratos. Así, luego de describir el escenario de combate y el transcurso de la batalla —una perspectiva espaciotemporal—, el narrador se aproxima a los protagonistas que pelean sus propias luchas para centrarse en sus emociones y pensamientos, una perspectiva más cercana a lo cognitivo, afectivo y perceptual.

Esta perspectiva individual se concreta en el *duelo*, donde la descripción de batalla se reduce al combate entre sus protagonistas: primero, entre Kratos y Bintra (Negrete, 2005, pp. 651-652); luego, entre Kratos y Gankru (2005, pp. 668-669), y por último entre Gankru y Derguín (2005, p. 670). En estas ocasiones, la violencia de la batalla se enfoca en la descripción de los protagonistas y sus acciones, que provocarán ese punto de giro en el devenir de la trama narrativa y en la consideración del mundo ficcional al que me refería anteriormente: la naturaleza artificial —y no mágica— del demonio Gankru.

3.2.4. Selección y filtrado textual de la información mediante el vocabulario de combate

El vocabulario de combate se convierte en la herramienta principal del narrador para filtrar y organizar la información de la batalla en cada perspectiva narradora. Cada uno de los cinco pilares del panorama léxico-semántico aquí propuesto —véase Anexo 1— se desarrolla en momentos diferentes de la pelea: el del general se emplea durante la fase de preparación, cuando se indican las decisiones y movimientos de Kratos y Ulisha; los de la batalla, la milicia y la violencia surgen en el transcurso del combate, con especial énfasis en la carga inicial de los Primevos y el combate cuerpo a cuerpo de la falange; y el último, de la defensa, que se emplea en el ataque de los Glabros contra la Horda Roja y, después, en la llegada milagrosa de Derguín y las Atagairas. Durante el combate directo la perspectiva individual a la que me refería en el apartado anterior aparecen también vocablos relacionados con la defensa, sobre todo cuando se exponen las acciones del personaje, como ocurre en la perspectiva de la falange (Negrete, 2005, p. 672). A partir de esta dedicación léxica podría formularse una estructura preliminar de la descripción de batallas, la cual he plasmado en la Figura 2.

Figura 2. Estructura preliminar de la descripción de batallas según el pilar léxico-semántico involucrado y el campo ideológico requerido

SECCIÓN DE LA DESCRIPCIÓN DE BATALLAS	PILAR LÉXICO-SEMÁNTICO RELACIONADO	IDEAS REFERIDAS	CAMPO IDEOLÓGICO REQUERIDO
<i>Preparación del combate</i>	General	¿Cómo es el protagonista de la batalla? ¿Qué rasgos componen su identidad?	Valor
<i>Desarrollo del combate</i>	Batalla Milicia Violencia	¿Cómo transcurre la batalla? ¿Qué datos (efectivos, equipamiento) condicionan cada bando? ¿Qué se experimenta dentro de la batalla?	Guerra Arma (blanca) Violencia
<i>Salvación y rescate</i>	Defensa	¿Qué daños sufre un determinado bando y/o personaje? ¿Quién surge para salvarlo o rescatarlo y con qué medios?	Armadura

Fuente: Elaboración propia.

Como se observa en la tabla, la batalla tendría una taxonomía concreta, que aquí se vislumbra a partir del léxico empleado, aunque su concreción precisa de un examen en múltiples batallas de fantasía épica para terminar de ajustar sus secciones. Además de cada etapa, el empleo de un pilar determinado establece un diálogo concreto entre el texto y su futuro lector; es decir, colabora una vez más en la estrategia lectora de la novela. De esta forma, el uso del pilar del *general* en la fase de preparación sugiere determinados interrogantes que habrá de plantearse el posible receptor, y cuya respuesta formulará a partir de la presencia o ausencia del vocabulario relacionado. Así ocurre, por ejemplo, en la perspectiva de Kratos durante la fase de preparación: “Tenía miedo. No era el temor a la muerte que todo soldado experimenta antes del combate. En su caso, había desaparecido del todo. En cierto modo se sentía inmortal, o le daba igual la muerte, no sabría decirlo” (Negrete, 2005, p. 637). Puede identificarse el léxico que define su conducta individual (*miedo, temor, inmortal*), vocablos que en este caso suponen la ausencia de otros (por ejemplo, *gallardía, entereza, belicoso*), y cuya relación interna contribuirá en la descripción de Kratos como personaje, pero también en la justificación de sus acciones durante la batalla.

En el uso de este vocabulario destaca el embellecimiento lingüístico pese a la violencia explícita a la que recurre el narrador. Me refiero a la cuestión a la que aludí previamente: el ruido de batalla, cuya elaboración se basa en figuras literarias y tropos específicos. Por ejemplo, para referirse a las flechas que dispara el enemigo, “bandada de pájaros mortíferos”, “granizada de flechas”, “avispas furiosas”..., en las que se observa una referencialidad hacia la naturaleza —lo incontrolable— para vincularlo con la violencia de la guerra. De esta manera, la retórica de combate adquiere, a través de un uso determinado de su vocabulario, una función poética además de la natural al describir la batalla. Dicha función se emplea también al introducir el elemento fantástico, que en

la obra de Negrete son las *aceleraciones* —estados de poder— a los que acceden determinados personajes: “Todo a su alrededor se movía lento como jalea” (Negrete, 2005, p. 668); “[u]n gran unicornio blanco [...] venía hacia el monstruo, tan lento como si galopara en el país de los sueños” (2005, p. 669), etc. Todas ellas contribuyen al filtrado de la información, que se muestra como verosímil al ser enlazada con fenómenos o características de la realidad extratextual pese a la imposibilidad de los mismos.

En este sentido, determinados términos buscan un vínculo mayor entre la realidad interna del relato y la realidad externa del lector. Especialmente con su temporalidad, que colabora en el *worldbuilding* del mundo ficcional. Es el caso de, por ejemplo, los términos “hoplita” y “falange”, los cuales, a través de sus respectivas acepciones, refieren directamente al ejército griego. Mediante este enlace no solo se acrecienta la verosimilitud del relato —se ofrece un asidero *real* al lector, que podrá incorporar elementos conocidos (o cognoscibles) a su interpretación—, sino que se colabora en su ambientación de manera directa. Frente a ellos, otros términos como “soldado”, “tropa” o “batallón” reciben un uso más genérico, y en el texto de Negrete actúan como sinónimos de los anteriores. Este enlace parece formar parte de la estrategia de lectura al guiar la imaginación del lector hacia un conjunto de ideas —el mundo helénico clásico—, el cual dependerá de limitaciones lectoras habituales como el horizonte de expectativas o el conocimiento enciclopédico del receptor.

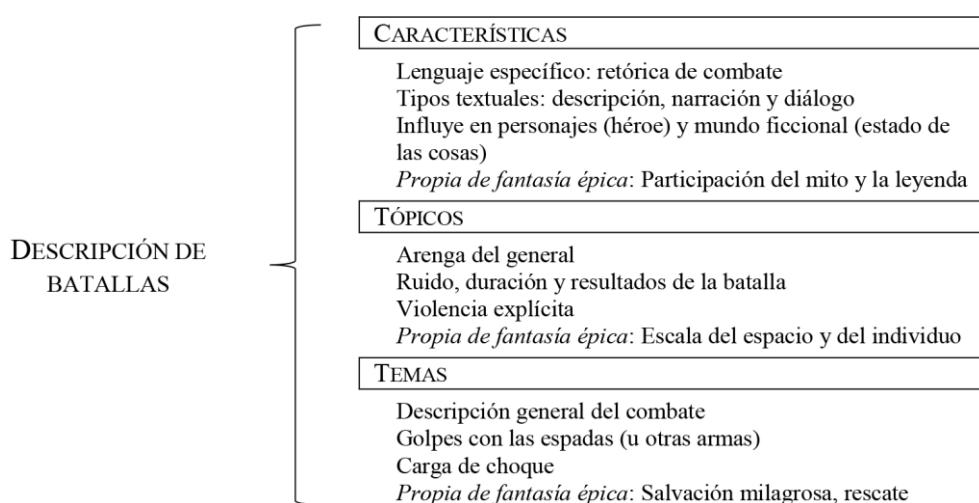
4. Conclusiones

La fantasía épica se sirve del lenguaje para construir su realidad verosímil. Es por ello por lo que, también en la descripción de batallas, debemos mirar a nuestra realidad en busca de los preceptos que nos permitan entender qué sucede —y por qué— en estas narraciones. Así, y en lugar de dejarse al libre albedrío de la libertad estilística del autor, pueden encontrarse diversas cuestiones que se trasladan desde los relatos históricos hasta las sagas de fantasía épica a la hora de narrar sus combates, como la enumeración de tropas, el protagonismo de sus generales, las tácticas militares o el intercambio violento de golpes. Se expone de esta manera cómo se guerrean en el mundo ficcional con un referente claro: las guerras del mundo antiguo de nuestra realidad. En este vínculo de verosimilitud juegan un papel crucial el uso del lenguaje —la retórica de combate— y, especialmente, su vocabulario, así como las perspectivas desde las que se narra el acontecimiento. Estos rasgos se ven condicionados por las características, los tópicos y los temas que definen la naturaleza de la descripción de batallas, como se ha comprobado en el análisis de la batalla del Kimalidú.

En la obra de Negrete no solo se atisban los rasgos de la descripción de batallas histórica y ficcional como se planteaban en páginas iniciales, sino que han destacado otras cuestiones que, por su relevancia para el estudio de este campo, recuperó aquí brevemente. Me refiero a la inclusión del elemento mítico y de leyenda, una característica que, como cabe esperar, no forma parte del relato histórico, pero que a partir de este análisis debería considerarse en el análisis de las batallas de fantasía épica. En concreto, por el condicionamiento que en estos acontecimientos ficcionales marca la aparición de criaturas fantásticas, como el demonio Gankru, en el caso analizado, y cómo su

participación altera el proceso descriptivo habitual. Otra cuestión, y relacionada con la anterior, es la escala del espacio y del individuo: el contraste entre el espacio ficcional y sus características con los propios rasgos de quienes participan en el combate. Por último, y quizás el tema más importante y repetido, es el de la salvación milagrosa, que constituye un ensalzamiento del héroe —el personaje largamente esperado que, con su llegada, realiza una hazaña al traer refuerzos—, y que está vinculado a la carga de choque como muestra de poder. Aunque estas cuestiones precisan de un estudio más amplio, pueden añadirse de forma provisional a las características de la descripción de batallas, de forma que el esquema que presenté en páginas anteriores quedaría, tras el análisis desarrollado en este artículo, como se muestra en la Figura 3.

Figura 3. Características, tópicos y temas de la descripción de batallas de fantasía épica a partir del análisis de la batalla del Kimalidú



Fuente: Elaboración propia.

Como adelantaba al comenzar estas conclusiones, la descripción de batallas se asienta sobre su uso del lenguaje y cómo este se filtra a partir de la perspectiva narradora. En el primer caso, se ha visto aquí cómo el vocabulario elegido para la descripción sirve para la comprensión del texto y del acontecimiento ficcional, que poseen características propias en cada obra. Además, a partir del vínculo léxico-semántico de cada pilar dedicado a ideas concretas, puede definirse cómo el posible receptor ha de interpretar determinados elementos de la obra. De hecho, estos vínculos con ciertas ideas apuntan hacia una taxonomía de la descripción de batallas que además parece vinculada a una estrategia lectora (o lector implícito), cuestión que debe aclararse con un estudio más amplio que considere un corpus de sagas narrativas a través de las que, al margen de decisiones autorales o estilísticas aisladas, pueda establecerse una estructura común. De tal forma habría de procederse para ahondar en la retórica de combate de la fantasía épica, precisamente porque en el vocabulario aquí planteado existe una ausencia evidente: el elemento fantástico. Tras este análisis inicial, cabe plantear la idea de que lo fantástico implica *un uso concreto* del lenguaje, más allá del léxico empleado por el narrador. De ahí la necesidad de estudiar *cómo se usa* el lenguaje durante la batalla, y no solo cómo se

filtra o selecciona. Esta última cuestión se ha percibido con claridad, a mi juicio, a partir de las perspectivas narradoras, las cuales persiguen dos objetivos: uno, mantener una descripción general de lo que acontece en el campo de batalla, y dos, mostrar cómo actúan los personajes involucrados. En ello se ha observado una amplia similitud con la cámara cinematográfica en una progresión de lo general a lo concreto. La meta final no es otra que la de crear una estrategia lectora específica para la descripción de batallas con elementos dedicados, como el léxico especializado capaz de ambientar el mundo ficcional (y que aquí se concretaba mediante *hoplita* o *falange*), así como los rasgos relacionados con las características y acciones de los personajes.

Es de esta forma como la descripción de batallas se configura en la obra narrativa no solo como un suceso colateral o contextual, sino como un acontecimiento nuclear que afecta a múltiples elementos narrativos, especialmente a los personajes. La batalla se convierte en el elemento definitorio del héroe del mismo modo que, por ejemplo, el escenario del crimen podría serlo para el detective en la novela detectivesca, o el colegio en la novela de aprendizaje. En fantasía épica el objetivo de la batalla es, entonces, aportar un mensaje y marcar una determinada manera de entender la obra literaria, lejos de suponer un simple adorno estilístico dentro de una moda posiblemente pasajera, como el *grimdark*, pese a lo violento, sangriento y caótico de sus contenidos.

Referencias

- Afinoguénova, E. (2016). Cognición audiovisual. Un lenguaje para analizar el cine. *Hispanófila*, 177, 27-44. <https://muse.jhu.edu/article/643119>
- Albaladejo, T. (2013). Retórica cultural, lenguaje retórico y lenguaje literario. *Tonos Digital*, 25, 1–21
<http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/974/622>
- Alburquerque-García, L. (2011). El ‘relato de viajes’. Hitos y formas en la evolución del género. *Revista de Literatura*, 73(145), 15-34.
<https://doi.org/10.3989/revliteratura.2011.v73.i145.250>
- Alcaraz Varó, E. A., & Linares, M. A. M. (1997). *Diccionario de lingüística moderna*. Ariel.
- Allrath, G., Gymnich, M., & Surkamp, C. (2005). Introduction. Towards a narratology of TV series. In G. Allrath & M. Gymnich (Eds.), *Narrative strategies in television series* (pp. 1-43). Palgrave Macmillan.
- Alonso, J. I. (Ed.). (2001). *Diccionario de sinónimos y antónimos*. Espasa Calpe.
- Alonso, L., Castellón, I., Curell, H., Fernández-Montraveta, L., Oliver, S., & Vázquez, G. (2018). Proyecto TAGFACT. Del texto al conocimiento. Factualidad y grados de certeza en español. *Procesamiento del Lenguaje Natural*, 61, 151-154.
<http://dx.doi.org/10.26342/2018-61-20>
- Ash, R. (2002). Epic Encounters? Ancient Historical Battle Narratives and the Epic Tradition. En D.S. Levene & D. P. Nelis (Eds.) *Clio and the Poets. Augustan Poetry and the Traditions of Ancient Historiography* (pp. 253-273). Brill.
https://doi.org/10.1163/9789047400493_014

- Bermúdez, N. (2011). La architextualidad en el cine. *AdVersuS*, 8(21), 190-209. <http://www.adversus.org/indice/nro-21/articulos/09-VIII-21.pdf>
- Cáceres Blanco, R. C. (2016). *Mundos épicos imaginarios. De J. R. R. Tolkien a G. R. R. Martin.* UAM Ediciones.
- Campbell, J. (1949). *The hero with a thousand faces*. Fontana Press.
- Casares, J. (1985). *Diccionario ideológico de la lengua española*. (2nd ed.). Editorial Gustavo Gili.
- 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]. University of Bedfordshire e-theses. <https://uobrep.openrepository.com/handle/10547/625913>
- Castro Balbuena, A. (2019). La realidad extratextual como modelo de referencia para la creación de mundos ficcionales. *El Señor de los Anillos y Madame Bovary. 452°F: Revista de Teoría de la literatura y Literatura comparada*, 20, 187-204. <https://revistes.ub.edu/index.php/452f/article/view/21951>
- 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>
- Castro Balbuena, A. (2023). Hacia una definición multimodal de la fantasía épica contemporánea. *Signa*, 32, 309-334. <https://doi.org/10.5944/signa.vol32.2023.32688>
- Chatman, S. (1985). *Story and discourse. Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press.
- Delyeito, C. (1991). Focalisation in film narrative. *Atlantis*, 13(1-2), 159-177. <https://www.jstor.org/stable/41054660>
- Doležel, L. (1998). *Heterocosmica. Fiction and possible worlds*. Johns Hopkins University Press.
- Lara, L. F. (2007). Término y cultura. Hacia una teoría del vocablo especializado. En A. N. Isquierdo & I. M. Alves (Eds.). *As ciências do léxico. Lexicologia, lexicografia, terminología*. (Vol. 3). (pp. 341-370). Editora UFMS.
- Filinich, M. I. (1998). La perspectiva en la narración. Una guía para la lectura. *Colección Pedagógica Universitaria*, 29. <https://cdigital.uv.mx/handle/123456789/5751>
- Fink, S. (2016). Battle-Descriptions in Mesopotamian Sources I: Presargonic and Sargonic Period. En K. Ulanowski, A. Spalinger, & D. Nadali (Eds.) *The Religious Aspects of War in the Ancient Near East, Greece, and Rome. Ancient Warfare*, vol. I (pp. 51-64). Brill.
- Genette, G. (1982). *Nouveau discours du récit*. Seuil.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos* (C. F. Prieto, Trad.). Taurus.
- Hernández, A. (1977). Fundamentos teóricos y empíricos del análisis de campos léxicos. *Lexis*, 1(1), 5-38. <https://doi.org/10.18800/lexis.197701.002>
- Induráin Pons, J. (Ed.) (2007). *Manual de sinónimos y antónimos de la lengua española*. Vox.
- Johnson, R. (2022). Grimdark-ian Man: The Sublime and Grotesque in Warhammer 40,000. *The Phoenix Papers*, 5(1), 158-173. <https://doi.org/10.31235/osf.io/9yr6n>
- Justel Vicente, P. (2011). La carga de choque en la épica francesa y castellana. *Revista de*

- Poética Medieval*, 25, 175-198. <https://shs.hal.science/halshs-01005069>
- Keegan, J. (2004). *The Face of Battle*. Pimlico.
- Lendon, J. E. (1999). The rhetoric of combat Greek military theory and Roman Culture in Julius Caesar's battle descriptions. *Classical Antiquity*, 18(2), 273-329. <http://www.jstor.org/stable/25011103>
- Lendon, J. E. (2017a). Battle description in the ancient historians, part I. structure, array, and fighting. *Greece & Rome*, 64(1), 39-64. <https://doi.org/10.1017/S0017383516000231>
- Lendon, J. E. (2017b). Battle description in the ancient historians, Part II. Speeches, results, and sea battles. *Greece & Rome*, 64(2), 145-167. <https://doi.org/10.1017/S0017383517000067>
- Lewandowski, T. (1982). *Diccionario de lingüística* (E. Bernárdez & M. L. García, Trads.). Cátedra.
- Luggin, J., & Fink, S. (Eds.) (2020). *Battle Descriptions as Literary Texts. A comparative approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-27859-5>
- Martín Romero, J. J. (2007). El reflejo literario de la batalla en Juan de Mena, el Marqués de Santillana y otros autores del siglo XV. En A. L. Castro & M. L. C. Torre (Eds.), *Actas del XI Congreso Internacional de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval* (pp. 839-849). Servicio de Publicaciones Universidad de León.
- Mendlesohn, F. (2008). *Rhetorics of fantasy*. Wesleyan University Press.
- Negrete, J. (2005). *El espíritu del mago*. Minotauro.
- Nikolajeva, M. (2003). Fairy tales and fantasy. From archaic to postmodern. *Marvels & Tales*, 17(1), 138-156. <https://www.jstor.org/stable/41389904>
- Oliver, M. (2018). The riotous conflagration of beauteous language. Flowery style, defamiliarization, and empathic imagination in epic fantasy. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 29(3), 355-379. <https://www.jstor.org/stable/26728146>
- Piatti-Farnell, L. (2018). Blood flows freely. The horror of classic fairy tales. In K. Corstorphine & L. Kremmel (Eds.), *The palgrave handbook to horror literature* (pp. 91-100). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97406-4_7
- Pimentel, L. A. (1998). *El relato en perspectiva. Estudio de teoría narrativa*. Siglo XXI Editores.
- Ramaswamy, S. (2014). Archetypes in fantasy fiction. A study of J. R. R. Tolkien and J. K. Rowling. *Language in India*, 14(1), 402-670.
- Real Academia Española (2024). *Diccionario de la lengua española*. (2003). Real Academia Española. (23. ed.). <https://dle.rae.es>
- Rodríguez Camacho, E. (2003). La terminología y la adquisición de conocimiento especializado. *Revista Lenguaje*, 31, 93-117. <https://hdl.handle.net/10893/2733>
- Salguero-Lamillar, F. J. (2013). Sobre ficción, lenguaje, (con)ciencia y modelos de interpretación. *Philologia Hispaliensis*, 27(3-4), 113-138. <http://hdl.handle.net/11441/24525>
- Schaeffer, J. M. (2009). Fictional vs. factual narration. In P. Hühn, J. Pier, W. Schmid & J. Schönert (Eds.), *Handbook of narratology* (pp. 98-114). Walter de Gruyter.
- Spang, K. (1998). Apuntes para una definición de la novela histórica. In K. Spang, I. A. Ayuso & C. M. Induráin (Eds.), *La novela histórica. Teoría y comentarios* (pp. 51-87). Ediciones Universidad de Navarra.

- Tolkien, J. R. R. (1964). *Tree and leaf*. Unwin Books.
- Underberg, N. M. (2005). The hero cycle, various motifs. In J. Garry & H. M. El-Shamy (Eds.), *Archetypes and motifs in folklore and literature. A handbook* (pp. 10-16). Routledge.
- Valles Calatrava, J. R. (2002). *Diccionario de teoría de la narrativa*. Editorial Alhulia.
- Valles Calatrava, J. R. (2008). *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*. Iberoamericana Vervuert.
- Welte, W. (1985). *Lingüística moderna. Terminología y bibliografía* (F. M. Blanco, Trad.). Gredos.
- Wolf, M. J. P. (2012). *Building imaginary worlds The theory and history of subcreation*. Routledge.

[recebido em 22 de janeiro de 2025 e aceite para publicação em 20 de março de 2025]

Anexo 1. Panorama léxico-semántico de la retórica de combate en la descripción de batallas de fantasía épica literaria

GENERAL	Jefe	Líder Jerarca Dirigente	Cuando hablamos de un general , evocamos <i>conductas individuales</i> como...		
	Caudillo	Capitán Guía Adalid	VALOR		
	Superior	Oficial Mando Amo	Atrevimiento Campeón Espartano Entereza Fuerte	Invencible Heroísmo Libre Arrogante Generosidad	Osado Temerario Gallardía Determinado Belicoso
	Militar	Soldado Guerrero Combatiente			
BATALLA	Combate	Pelea Lid Duelo	Cuando hablamos de una batalla , evocamos <i>aspectos contextuales</i> como...		
	Contienda	Lucha Pugna Trifulca	GUERRA		
	Refriega	Escaramuza Choque Encuentro	Beligerancia Estrategia Logística Táctica Fortificación	Presentar (la) batalla Llegar a las armas Chocar Combatir Pelear	Acechar Huir Invadir Vencer Conquistar
	Estratagema	Artimaña Ardid Trampa			
MILICIA	Tropa	Escuadrón Destacamento Hueste	Cuando hablamos de una milicia , evocamos <i>instrumentos específicos</i> como...		
	Legión	Tropel Enjambre Batallón	ARMA (BLANCA)		
	Falange	Cohorte Conjunto Tropa	Arma arrojadiza Arma contundente	Armería Panoplia Inerme Cuchillo Espada	Hacha Lanza Vaina Tajo Corte
	Mesnada	Guerrilla Banda Partida			
VIOLENCIA	Agresividad	Belicosidad Combatividad Acometividad	Cuando hablamos de violencia , evocamos <i>actitudes individuales y/o colectivas</i> como...		
	Brutalidad	Salvajismo Ferocidad Bestialidad	VIOLENCIA		
	Fiereza	Crueldad Frenesi Arrebato	Fuerza Decisión Entereza Pasión Excitación	Poder Ceguera Fanatismo Rudeza Efusión	Calor Braveza Viveza Brusquedad Ímpetu
	Ira	Furia Rabia Cólera			
DEFENSA	Ayuda	Cooperación Socorro Refuerzo	Cuando hablamos de defensa , evocamos <i>equipamientos específicos</i> como...		
	Auxilio	Amparo Refugio Asistencia	ARMADURA		
	Baluarte	Bastión Fortificación Parapeto	Loriga Escudo Broquel Sobrevesta Casco	Cota Coraza Brigantina Brazalete Guantelete	Falda Greba Canillera Avambrazo Espaldar
	Protección	Seguridad Custodia Escolta			