

Violencia, ficción y existencialismo. Una definición comparada de la fantasía épica ‘grimdark’

Violence, Fiction and Existentialism. A Comparative Definition of Grimdark Epic Fantasy

ANTONIO CASTRO-BALBUENA^a

^a Universidad de Almería, Facultad de Humanidades. España.
acb231@ual.es

Este artículo aborda el significado de la fantasía épica *grimdark* a partir de su desarrollo narrativo y su lugar en la literatura. Para alcanzar este objetivo, se seleccionan tres conceptos que, tras una revisión preliminar, vertebran dicha corriente literaria: la violencia, la ficción y el existencialismo. En busca de las posibles relaciones entre tales ideas, se presentan en un diagrama de Venn sobre un contexto sociotemporal contemporáneo; como resultado, destacarán la novela existencialista, la literatura violenta o el periplo vital como puntos de contacto entre las ideas originales. Con estas conclusiones, se definirá el *grimdark* como una corriente (no solo) literaria comparable al *tremendismo* español y emparentada con otros subgéneros fantásticos, como la fantasía oscura. Además, se perfilarán las alteraciones que el *grimdark* provoca en elementos narrativos esenciales de la fantasía épica, como los personajes y el espacio narrativos.

Palabras clave: grimdark, fantasía épica, literatura violenta, *tremendismo*, héroe.

This article delves into the meaning of grimdark epic fantasy through its narrative development and its place in literature. To accomplish this goal, we propose three concepts after a preliminary review to structure this literary movement: violence, fiction, and existentialism. In search of possible relationships between these ideas, they are presented in a Venn diagram within a contemporary socio-temporal context; as a result, existentialist novels, literature of violence, or the vital journey will stand out as points of contact between the original ideas. From these conclusions, grimdark will be defined as a movement (not only) in literature, comparable to Spanish *tremendismo* and related to other fantasy subgenres, such as dark fantasy. Additionally, we will briefly analyze the alterations that grimdark causes in essential narrative elements of epic fantasy, such as characters and narrative space.

Key words: grimdark, epic fantasy, literature of violence, *tremendismo*, hero.

1. INTRODUCCIÓN

En el suplemento literario Zenda se publicó recientemente un artículo sobre la obra de Joe Abercrombie, quien es conocido —también en la crítica académica (Polack 2015: 85)— como el autor más representativo del *grimdark*. En dicho artículo, Plaza Moreno (2024) no solo ensalza los éxitos del autor inglés, sino que lo vincula con escritores de fantasía épica más conocidos por el público general, como J. R. R. Tolkien (*El señor de los anillos*, 1954) o George R. R. Martin (*Canción de hielo y fuego*, 1996). Para Plaza Moreno, Abercrombie destaca entre el resto de autores canónicos de este género literario por la construcción de sus personajes orientada a lo psicológico, un empleo particular de la sátira y la ironía, y, especialmente, una violencia permanente marcada por “un realismo extremo, casi macabro, y llevado al nivel de la calle” (ibíd.). Sin embargo, estos elementos ya se han achacado desde la crítica divulgativa al género fantástico con epítetos de índole comercial como el de «fantasía adulta» (Arjona 2020), y son habituales también en sagas previas a las de Abercrombie, como *Malaz: El libro de los caídos* (1999-2011), de Steven Erikson, cuya representación de la violencia ha llegado a causar cierto rechazo moral (cfr. Capossere y Rutter 2014). Es, por tanto, difícil precisar qué es lo habitual en el *grimdark* y qué depende del estilo de cada autor. Especialmente cuando a este tratamiento irregular de lo violento en el género fantástico y el uso generoso de etiquetas subgenéricas ha de añadirse el todavía escaso interés de la crítica académica por el *grimdark*, ya sea en lengua inglesa —en tanto que las narraciones de este tipo son abundantes en el mundo anglosajón— o en nuestro idioma, que vertebría estilos literarios basados también en una violencia exacerbada, como el tremendismo.

Así pues, cabe preguntarse qué es el *grimdark*, cómo se desarrolla en la narración y qué lugar ocupa en lo literario, sobre todo en la fantasía épica, que tan irregularmente ha sido denominada a lo largo del tiempo¹. Para abordar tales objetivos, centraré mi argumentación en tres conceptos que, tras la revisión preliminar anterior, parecen vertebrar esta corriente fantástica: la violencia, por su uso exacerbado; la ficción, que sirve como soporte para la historia; y, por último, el existencialismo, debido a la relevancia que la construcción narrativa de los personajes tiene en estas obras. En tanto que tales creaciones se producen en un momento determinado, las relaciones entre violencia, ficción y existencialismo se verán condicionadas por un ambiente sociotemporal específico; al plantearlo profundizaré, entre otras cuestiones, en el tratamiento que tiene la violencia hoy en día, y desde el s. XX, en los medios de comunicación. Tanto los tres conceptos principales como el mencionado contexto se expondrán en un diagrama de Venn, que permitirá atisbar gráficamente sus puntos de contacto. A continuación, los resultados extraídos de este análisis servirán para proponer una definición del *grimdark* a partir de sus similitudes con subgéneros literarios

¹ Palmer-Patel (2020: 8) se refirió al uso de distintas etiquetas a veces para referirse a las mismas obras, tales como *high fantasy*, *heroic fantasy* o *sword and sorcery*. Según Castro Balbuena (2023: 316), la denominación más apropiada para estas narraciones es *fantasía épica*, pues aglutina elementos tradicionales como el mito, la naturaleza de su mundo ficcional y un arquetipo heroico para sus protagonistas.

cercanos, como la fantasía oscura, y estilos literarios específicos como el tremendismo. Esta definición servirá para atisbar el desarrollo narrativo concreto de la fantasía épica *grimdark*, sobre todo en relación a sus elementos principales, como el personaje y el espacio. Por último, se expondrán las conclusiones más relevantes de este recorrido en un apartado final.

2. HACIA UNA DEFINICIÓN DEL *GRIMDARK*. EL DIAGRAMA DE LA VIOLENCIA

En busca de la relación entre las tres ideas fundamentales que propongo para el *grimdark* —violencia, ficción y existencialismo—, me serviré de un diagrama de Venn, mecanismo que, además de permitir el estudio de las relaciones posibles entre diferentes conceptos (Ramos Mendonça 2013; Graça Martins 2014), destaca por su función didáctica al simbolizar pensamientos abstractos mediante un gráfico “a fin de que con ello se haga evidente el sentido del diagrama y del proceso de razonamiento” (Canela Morales y Ruiz Sosa 2019: 78). A tal efecto he confeccionado el diagrama de la violencia (fig. 1), en cuyas relaciones profundizaré en las siguientes páginas.

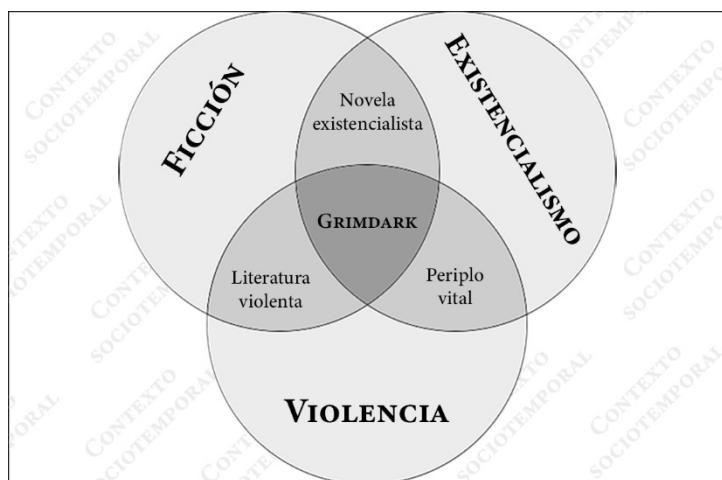


Figura 1. El diagrama de la violencia. Relaciones entre violencia, existencialismo y ficción en un contexto sociotemporal específico para la definición del *grimdark*.

Elaboración propia.

2.1. Un contexto sociotemporal: violencia y sociedad

Nuestra sociedad mantiene una relación específica con la violencia. De hecho, la violencia marca cómo nos comunicamos a todos los niveles, como una “moneda corriente para las transacciones cotidianas del amor y los odios, de las diferencias y las controversias, en la casa y en la plaza, entre vecinos, países y bloques de países” (Franco 1999: 330). Esta forma de entender la violencia no es exclusiva de nuestro pensamiento occidental, sino que se establece universalmente en comportamientos verbales, físicos o psicológicos (Calvo García de Leonardo y Alcantud-Díaz 2019: 45). Podría argumentarse que nuestro pasado animal influye en esta forma de comportarnos; que nuestra naturaleza es la que justifica este comportamiento violento. Y es que ni el avance cultural, científico, tecnológico o social han conseguido eliminar este aspecto de nosotros, que ha evolucionado en función del contexto histórico de cada momento, según Iglesias Rodríguez (2012: 12) y Comellas (2012: 217). De esta manera, comportamientos y acciones que eran cotidianos en un tiempo pretérito hoy se perciben como violentos. Es por ello que considero esencial atender al contexto que rodea a la obra literaria violenta en el momento de su estudio.

Sea considerada o no como necesaria², la violencia se produce a partir de tres causas principales, las cuales Franco (1999: 333) enumera como sigue: las de índole económica, en relación a cómo se distribuye la riqueza en cada zona, región o país; las de tipo político, cuando el Estado ejerce su poder sobre la ciudadanía y la expresión de sus derechos; y las de clase sociocultural, que se refieren a aquellas relaciones entre ciudadanos u organizaciones que desembocan en el uso de la fuerza. Sin embargo, y como mencionaba antes, lo que cambia es nuestra percepción de esas acciones, cómo las interiorizamos y, sobre todo, el modo en que reaccionamos al experimentar la acción violenta, sea en nuestro propio ser o como testigos. Debe prestarse atención, así, al modo en que presenciamos (y reaccionamos) hoy en día ante lo violento.

Durante la segunda mitad del s. XX, y sobre el concepto *catarsis* de Freud, el psicólogo canadiense-estadounidense Albert Bandura formuló su teoría del aprendizaje social. Con ella, Bandura sostenía que los niños no solo aprenden mediante la experiencia, sino que sus comportamientos se basan en la atención, retención y reproducción de las acciones y reacciones que observan a su alrededor —esto es, en la sociedad—, todo ello motivado por un objetivo concreto (Delgado 2019). Es así que el contacto de los infantes con acciones o representaciones violentas acrecienta

gradualmente una desensibilización emocional ante la violencia, que acabaría considerándose como algo cotidiano, habitual, normal, sin mayor importancia, y tolerable por la sociedad, cuando no incluso excitante y eficaz en las relaciones sociales (Martín Ramírez 2007: 343).

² En palabras de Gerbner (2005: 1), “[e]n algunos contextos, la violencia puede ser una expresión cultural legítima e incluso necesaria. Ejercida individualmente, inspirada históricamente, las expresiones frugal y selectivamente utilizadas de violencia simbólica pueden indicar los trágicos costos de las compulsiones mortales”.

Además de esta pérdida de sensibilidad hacia lo violento, otra consecuencia directa en el receptor es, según Vázquez Freire (2007: 11), la pérdida de la empatía: quienes presencian el acto violento de forma repetida se convierten en adictos a la violencia, y su proceso de identificación no ocurre respecto de la víctima, sino del agresor. Y lo cierto es que en nuestro tiempo estamos en un contacto permanente con la violencia. Ya no es solo que debamos enfrentar actos de este tipo en nuestro contexto social —nuestras diferencias económicas, la «lucha» por destacar laboral o socialmente—, sino que las nuevas tecnologías abren una ventana permanente al acto violento. Así, estos avances tecnológicos permiten el acceso visual (y a veces en tiempo real) a este contenido: no se trata solo de una nota de prensa cuyo titular evoque la matanza perpetrada en un lugar determinado, sino que puede *visionarse* el momento exacto en que se cometió, las consecuencias *inmediatas* del acto violento. Estas nuevas tecnologías permiten distribuir una violencia que ya se producía anteriormente; constituyen una ventana abierta a la “visualización pública del horror y de la agresión” (González Cortés 2002: 21).

Más allá de reproducir violencia, entre estas tecnologías destacan las redes sociales por —además de ello— fomentar conductas agresivas entre los jóvenes, las cuales a veces desembocan en violencia de género (Blanco Ruiz 2014: 137) o en *ciberbullying*, en tanto que permiten la ocultación del agresor (Blanco et al. 2012: 723). Pese a la constante evolución tecnológica, los nuevos sistemas recorren una senda de imitación superficial del individuo que deja de lado su conocimiento interior; es el caso de la inteligencia artificial generativa y su creatividad computacional³. De esta manera, lo tecnológico parece alejarse de la introspección humana, de la capacidad reflexiva de la creación humanística, de los sentimientos que nos distinguen como individuos, todo ello materia esencial en la obra literaria.

Culpabilizar a estas tecnologías resultaría fútil, pues el responsable es quien gestiona y filtra los contenidos que en ellas se muestran. Siguiendo con el ejemplo de los telediarios —aunque no sean los únicos contenidos televisivos violentos⁴—, el objetivo de mostrar en ellos estas representaciones de lo violento es “crear la sensación de la existencia de una constante amenaza y de la imposibilidad de controlar lo que nos rodea, lo que refuerza el conformismo y el inmovilismo social” (Digón Regueiro 2005). Es decir, anestesiar a la ciudadanía y, aunque de manera indirecta, incidir en esa desensibilización a la violencia que comentaba previamente. Los efectos de tal desensibilización consisten en “el entumecimiento, aplanamiento o embotamiento de las reacciones ante estímulos violentos, así como la idea de que la violencia es trivial e inevitable” (Galán Jiménez y Preciado Serrano 2014: 79). Sin embargo, más dudosos son sus efectos al presenciar actos violentos

³ Entre las formas tecnológicas más novedosas de los últimos tiempos (aunque no originales, pues sus orígenes se remontan a la segunda mitad del s. XX), está la inteligencia artificial generativa, que imita nuestros procesos creativos mediante lo que se conoce como creatividad computacional, “una forma avanzada de resolución de problemas en la que participan la memoria, la analogía, el aprendizaje y el razonamiento sujeto a restricciones” (López de Mántaras 2016: 104).

⁴ Aparte de los materiales ficcionales, de los que hablaré enseguida, la violencia condiciona también los *spots* publicitarios de juguetes infantiles, los cuales “exaltan el belicismo” (Posada Álvarez 2001: 174).

en la ficción, como apunta Igartua (2002: 30) al preguntarse sobre la intencionalidad de lo violento en la narrativa ficcional.

2.2. *La violencia en la ficción*

Del mismo modo que la violencia supone una constante en nuestra evolución histórica, en la ficción también desempeña un papel protagonista. Si buscásemos un origen ficcional a la literatura violenta quizá debiéramos dirigir nuestra mirada a nuestros antepasados, al relato de supervivencia que elaboraban luego de un día de caza, lo que más tarde se ha denominado *narrativa natural* a partir del relato del día a día, como la define Valles Calatrava (2008: 13). Sobre este material se forjarían no mucho después los mitos y, con ellos, la épica, que basaría sus historias en un enfrentamiento paradigmático: el de “los héroes benéficos y virtuosos que representan el ‘nosotros’ [y que] se enfrentan al enemigo, al ‘otro’” (Comellas 2012: 225). Posteriormente, el mito justificaría comportamientos violentos como la desigualdad mediante historias relacionadas con dioses nórdicos como Heimdall o, dentro de la tradición judeocristiana, el relato sobre los hijos desiguales de Eva (Ashliman 2005: 51).

Sin embargo, en busca de unos precedentes más cercanos en el tiempo, han de considerarse las literaturas alemana y francesa con ejemplos bien conocidos, según Riekenberg (2014: 4), como la obra del Marqués de Sade, cuyos escritos no han sido estudiados solo por su componente violento y sexual, sino además por su profundización en el drama humano en general (de Beauvoir 1956: 10). En la esfera literaria alemana destacan los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm, quienes rescataron, reinterpretaron y elaboraron diversos cuentos tradicionales a lo largo del s. XVIII. La violencia que llenaba sus obras mereció los descalificativos de la crítica, si bien ambos autores, como recogen Calvo García de Leonardo y Alcantud-Díaz (2019: 91-93), argumentaron en su defensa que los niños ya asistían a crímenes atroces y actos sexuales en la lectura que las familias hacían de la Biblia. Poco después, a finales del s. XIX, el realismo y especialmente el naturalismo expondrían lo brutal a partir de lo grotesco y las deficiencias de una sociedad degradada (Pardo Bazán 2024[1911]: 15). A partir de las condiciones sociales, la novela realista adaptaría su estructura a lo violento, invocando un “individuo problemático (orientado hacia valores auténticos, pero degradado en parte), su búsqueda degradada de dichos valores, la realidad que actúa como mediador impidiendo al héroe su encuentro con un mundo de valores auténticos” (Oleza 2002[1976]).

Ejemplos notorios de literatura violenta son también las diferentes creaciones motivadas por la represión política o confeccionadas en el exilio. Destacan en este sentido las obras originadas en Sudamérica durante el s. XX, que aunaron innovación y horror con claros exponentes como, según Lespada (2015: 38), César Vallejo y su deshumanización como “acción violenta y radical ejercida contra la institución de la lengua”. A tal escenario se suman las narrativas de dictadura, como las de Augusto Roa Bastos, que junto a otros relatos tienen por objetivo “servir como descripción de la realidad real y no ficcional de una Latinoamérica convulsionada” (Molinares Hassan 2013: 263).

Sin abandonar el continente americano, destaca también el tratamiento que de la violencia hace la ficción norteamericana de la segunda mitad del s. XX, cuyos autores se refieren a lo violento velada e indirectamente. En palabras de Bachner (2011: 5), el motivo oculto tras esta sutileza era el malestar que experimentaban los estadounidenses de clases sociales privilegiadas por sentirse

citizens of a relatively peaceful and prosperous society and the inhabitants of a larger, much less peaceful and prosperous world. At the heart of this anxiety is the suspicion that the violence and suffering that takes place elsewhere is the product of the very economic and political practices that guarantee U.S. prosperity and security.

Además de la interpretación que, como plantea Bachner, puede realizarse sobre la violencia en la ficción, debe considerarse el objetivo que lo violento tiene en la obra narrativa. La intencionalidad más evidente quizá sea la ejemplarizante, es decir, el relato de la violencia como prueba de los efectos que provoca, pero también de las causas que la motivan, pese a lo descarnada y brutal que pueda resultar la narración; porque, en línea con Lespada (2015: 55), la literatura no puede quedarse al margen de estos males, sino “comprometer la propia integridad de sus obras moviéndose siempre hacia lo imprevisible”. Aunque sin descartar del todo esta influencia en la moral del lector, Comellas (2012: 219) atenúa esta función, limitando la literatura a un rol testimonial cuyo objetivo sea mostrar al público lector “cómo se la ha aceptado o justificado [a la violencia], con qué relatos se ha explicado e integrado en una tradición cultural”.

Precisamente por su universalidad cultural, la violencia se representa de modo distinto en textos ficcionales diferentes del literario. Ejemplo de ello es el cine, donde Lauro Zavala (2014: 85) ha identificado una estética de la violencia como conjunto de estrategias que buscan alterar la sensibilidad del espectador mediante los actos violentos. Otro caso es el videojuego, cuya relación entre violencia, adolescentes y aumento de agresividad continúa investigándose (i. e. cfr. Dowsett y Jackson 2019). Este soporte plantea el acto violento como un conflicto maniqueo entre el Bien y el Mal, lo que permite, según Hartmann et al. (2014: 327), que el jugador justifique moralmente la agresión dentro del mundo ficcional. Diferente es también la representación que de la violencia hace la música, un soporte capaz de transmitir no solo un acto violento, como ocurre por ejemplo con algunas letras del rap —influenciadas por motivos económicos y comerciales (Herd 2009: 403)—, sino de provocar una humillación, de torturar al oyente de forma literal (como un arma sónica) o velada, como un ataque a su cultura o raza (Johnson y Cloonan 2009: 147-148).

2.3. La ficción existencialista y el conflicto vital

Más allá de la representación que se realice de la violencia en la ficción a partir de un específico contexto sociotemporal, resurge la duda no solo sobre la reacción del individuo que lee o contempla un determinado hecho violento, sino también sobre la entidad que

se construye a partir de ese hecho violento, el personaje que, dentro de la ficción, comete tal acto. Para entender a este tipo de personajes acudo al existencialismo, una corriente de pensamiento en cuyo centro se encuentra precisamente la actuación individual, esto es, discernir “qué es el ser humano, cuál es su naturaleza y qué significa su proyecto de vida” (Vélez Correa 2005: 13). Esta filosofía, originada a partir de las ideas de Søren Kierkegaard, Jean-Paul Sartre o Friedrich Nietzsche, se centró en definir al ser humano a partir de sus acciones; en palabras del propio Sartre (2018[1945]: 247), “el hombre no es otra cosa que lo que él se hace”. Así, el ideario existencialista resulta plenamente compatible con la construcción del personaje narrativo, más allá de su identidad y características físicas, como un *actor* que desempeña determinadas acciones a partir del movimiento o de la ausencia del mismo (Valles Calatrava 2002: 500), y que, siguiendo los postulados aristotélicos, puede subordinarse al desarrollo de la acción (Jannidis 2009: 14). Esta compatibilidad entre lo existencialista y lo ficcional-narrativo se representa a partir de las novelas existencialistas, basadas en la “experiencia psicológica” (Muñoz Alonso 1953: 7-8), y cuyo ejemplo paradigmático es *La náusea* (1938), de Jean-Paul Sartre. Este tipo de novela se plantea entonces como un medio para investigar (y mostrar) la naturaleza del individuo con el objetivo de convencer al lector de que la narración es más real que mimética (Jiménez 2020: 52-56) en una exacerbación del pacto narrativo que posibilita la ficción literaria.

El conocimiento de la naturaleza humana que plantea el existencialismo no se limita solo a sus aspectos benévolos, y de ahí que las primeras obras que compartían estas ideas —entre ellas, las del propio Sartre— recibieran algunas críticas por su crudeza. Por ello, cuando se reprochaba la presencia de tales elementos, Sartre se defendía con un ejemplo claro: el foco de la narración no es incluir un personaje cobarde porque sí, sino mostrar cómo ese personaje “se ha construido como hombre cobarde por sus actos” (Sartre 2018[1945]: 255). La función narrativa de los elementos desagradables es, entonces, motivar la reflexión sobre el comportamiento humano en todas sus facetas, también las menos benignas. Es en esa reflexión sobre el comportamiento donde se encuentra el vínculo entre lo violento y lo existencial: la *lucha* del personaje por abrirse paso en el mundo ficcional como reflejo de la lucha que cada ser humano mantiene en la realidad extratextual. Y no existe lucha si en ella no participa lo violento.

En medio del periplo vital, el ser humano sufre todo tipo de sobresaltos, como los que lo acosan cuando se enfrenta a la naturaleza feroz; entonces se debate entre dos alternativas: o acude a una entidad milagrosa, los dioses, por ejemplo; o acepta que está sólo bajo su responsabilidad (Vélez Correa 2005: 16).

3. UNA DEFINICIÓN COMPARADA DE *GRIMDARK*

En España, y aunque conservó la esencia del ideario general, el existencialismo tomó una forma propia. A partir de la labor traductora de algunos literatos españoles como

Unamuno u Ortega y Gasset, las ideas existencialistas penetraron en nuestro país antes que en otras naciones europeas, como apuntó Marías (1953: 14). Los temas principales de esta corriente filosófica —el pesimismo o el derrotismo— se solidificaron en lo literario mediante el tremendismo, una corriente vinculada con lo grotesco a través de “descripciones cruentas, atroces, horripilantes, repulsivas o escabrosas” (Ferrer 1956: 298), y que, como señala Alchazidu (2005: 25-26), ha recibido una atención desigual en la academia: desde los estudios sobre literatura de posguerra que ignoran esta corriente literaria hasta los más abundantes, que hablan del tremendismo como un tipo de realismo con estilo propio. Estas obras —las más representativas surgieron de manos de Camilo José Cela, Carmen Laforet o Miguel Delibes, entre otros— nacieron a partir de 1950, una época marcada por la tímida recuperación posbética y, sobre todo, las múltiples asambleas universitarias, protestas y manifiestos que coloreaban el ambiente de rebeldía, como argumenta Ortega (1982: 19-20), en línea con lo que señaló en primer lugar Ferrer (1956: 303), para quien este contexto histórico despierta “la inquietud existencial, la angustia española” que es la “desoladora realidad cotidiana”. Si por algo destacaron estas obras, fue por su

predilección por personajes marginados, extravagantes o monstruosos, regidos por sus instintos, lo que, a su vez, da origen a muchas escenas violentas. En cuanto a la temática, las obras tremendistas rompen el círculo que rodeaba cierto tipo de tabú, llamando la atención sobre los aspectos desfavorables, desconcertantes, incluso repugnantes de la vida humana, los que, sin embargo, forman una parte íntegra e inseparable de la misma (Alchazidu 2005: 27).

Según del Águila Gómez (2006: 8) y Alchazidu (2002: 104), esta violencia tremendista que se presenta, por ejemplo, en la obra de Cela no es más que la característica reinante de la época. Y, aunque como mencionaba antes la crítica posterior ha tratado al tremendismo de diversas maneras, en su tiempo no faltaron quienes restaron valor estético a esta corriente, a la que se tachó de moda literaria, además de “‘brutismo’, ‘paletismo’ o ‘provincianismo’, porque eso es lo que conseguía: dejar un poco alejadas a las gentes ante aquello, no nunca visto, sino imprevisto en aquel momento” (Mediano Flores 1959: 431).

Modas, corrientes literarias o subgéneros, lo cierto es que entre tremendismo y *grimdark* existen más vínculos de los que podría esperarse a priori. Ambas corrientes se basan en un elemento fundamental, la violencia, la cual expresan como una consecuencia o causa del comportamiento humano. En ambas parcelas literarias lo realista juega un papel esencial: cuando el realismo endurece su tono con el naturalismo, el tremendismo resulta en consecuencia lógica; cuando lo realista y lo verosímil invade la fantasía épica, el *grimdark* emerge como exacerbación de lo que experimentamos fuera de la lectura. Y ambos se encuentran también ligados al tiempo en que surgieron: el tremendismo, al ambiente de posguerra en la España de los años 50; el *grimdark*, a la desensibilización de la violencia, que hoy podemos encontrar en medios de comunicación y textos ficcionales. Así, el eje sobre el que pivotan las dos corrientes literarias es la *realidad*, que tratan y reconstruyen a partir

de lo sórdido, lo brutal, lo humano. Como resultado, nacen mundos ficcionales distintos: los del tremendismo, más cercanos a la realidad del lector; y los del *grimdark*, donde el elemento fantástico enmascara y subvierte la realidad externa con un valor estético concreto. Desarrollaré a continuación estas ideas, entre otras.

El *grimdark* nace como una visión particular de lo sublime y lo grotesco (Johnson 2022: 159-160) basada en la exacerbación de lo violento, cuyo objetivo último, según Castellano (2022: 22), es aterrorizar al lector. Sin embargo, esta meta parece diluirse cuando consideramos que ese lector probablemente está acostumbrado a visionar material violento —desde el telediario a los videos que consumimos, casi por azar, en las redes sociales—, por lo que es probable que no sea miedo lo que el *grimdark* despierte en sus lectores modelo. De hecho, debido a tal desensibilización, cabe esperar que los lectores resistan el rechazo ante lo grotesco y lo brutal para llegar a la reflexión de las consecuencias y las causas que provocan esa violencia tanto en la realidad interna como externa a la ficción. En el vínculo entre *realidad* y *grimdark* ahonda también Rucavado (2023), para quien esta corriente literaria, por su carácter brutal, se instaura como una visión realista del mundo frente a las ficciones más positivistas, que podrían entenderse por ello como “publicidad engañosa, una mera estafa” (ibíd.: 18). La reinterpretación de lo real no es algo genuinamente distinto de lo que realizan otras obras del *fantasy*, como apunta Baker (2012: 437) al mencionar la perturbación que provoca la mezcla de lo fantástico con nuestra realidad, si bien la novedad del *grimdark* es atender al proceso necesario para llegar a esa interpretación. Y, siguiendo con la idea de *realidad*, la exposición que de lo grotesco a la que se dedica el *grimdark* coincide con precedentes literarios comentados anteriormente, como el del naturalismo.

Con presencia no solo en el *fantasy* literario, sino también en el soporte audiovisual⁵, las obras *grimdark* representan una realidad donde la violencia afecta a todos los aspectos de la vida (Polack 2015: 81). Aunque su origen etimológico nos lleva hasta la ciencia ficción⁶, la fantasía épica *grimdark* surge, siguiendo a Persson (2022: 69), como una reacción ante la alta fantasía clásica —como *El señor de los anillos*— y sus mundos ficcionales maniqueístas, sus tropos convencionales y su medievalismo nostálgico. La alteración de los componentes arquetípicos arrebata al lector la confianza de saber cómo va a evolucionar el mundo ficcional, como apunta Cawelti (1976: 16) en relación a las estructuras predefinidas de la cultura popular. Y, pese a la intromisión de la violencia, del caos que supone la subversión de tales elementos, es el lector quien debe acceder a la reflexión final según sus propias posibilidades. Del mismo modo que la imaginación mítica, según Cowan (2019: 193), nos permite saber quiénes somos, cómo deberíamos ser y en qué podríamos convertirnos, el lector asiste a la

⁵ Así lo apunta Rucavado (2023: 19-20), para quien lo *grimdark* “se ha vuelto parte de la construcción del verosímil ‘realista’ de gran parte de la ficción contemporánea, tanto literaria como audiovisual”.

⁶ Como señala Šubrt (2021: 47), el término *grimdark* proviene del universo ficcional de Warhammer 40.000, un mundo apocalíptico en el que la raza humana se ha extendido por el universo y debe enfrentarse a razas alienígenas, donde se pronuncia una frase que desembocaría en el término estudiado: “In the grim dark future there is only war” (ibíd.).

narración *grimdark* también para saber quién *no* es, cómo *no* debería ser y en qué podría (quizá) convertirse. De esta forma, lo violento no solo desempeña un rol estético en esta corriente literaria —valor que es tal solo gracias a la desensibilización a lo violento que afecta al lector—, sino que además adquiere una función concreta: posibilitar una reflexión basada en aspectos inherentes a la violencia, pero que identifican al ser humano como tal.

Esta representación *sucia* de la realidad aproxima el *grimdark* a subgéneros fantásticos como el de la fantasía oscura, donde participan elementos de la literatura de horror e inversiones de tropos clásicos, como la victoria del villano (Clute 1999: 249). Dicho parentesco con este subgénero —el cual se acerca más a la fantasía urbana que a la medieval, según Kaveney (2012: 215)— justifica también el componente violento protagonista del *grimdark*, en tanto que extensión de los elementos oscuros de los cuentos de hadas, como los define Stableford (2005: 97) en su definición de este subgénero, unas historias sangrientas llenas de descuartizamientos, modificaciones corporales horrorosas y brutalidad (Piatti-Farnell 2018: 92). Esta posición del *grimdark* entre subgéneros ha llevado incluso a adjudicarle una nueva etiqueta como subgénero, *gritty fantasy*, para referirse a las obras contemporáneas que imperan en la fantasía épica, sobre todo aquellas que no miran al pasado medieval con nostalgia, sino que lo emplean como medio para ahondar en el decepcionante presente (Persson 2022: 39).

Al margen del debate terminológico, el *grimdark* se infiltra en aspectos narrativos cruciales de la fantasía épica, como son el personaje y el espacio narrativos. En el primer caso, las historias nacidas en este género están protagonizadas por el héroe, cuyo objetivo último es salvar el mundo (Ramaswamy 2014: 47). La naturaleza del *grimdark* afecta no solo a la naturaleza heroica del personaje, como comentaré enseguida, sino a su propia estructura: el héroe del *grimdark* debe sobrevivir primero al mundo y, si acaso, salvarlo después. Sigue así —y pese a su adscripción a lo fantástico— la estela de la novela realista, cuya estructura comenté unas páginas atrás, y que lo planteaba como un ente lleno de conflictos. En consecuencia, y como extensión del héroe crepuscular basado en una moralidad gris (Castro Balbuena 2022), los protagonistas suelen ser marginados o acosados por la sociedad del mundo ficcional, ante la que sienten la obligación de actuar correctamente. Es el caso de Geralt de Rivia, protagonista de la saga *El brujo* (1993-1999), de Andrzej Sapkowski, a quien desprecian por su naturaleza mutante y la violencia de sus actos; o de Ringil, uno de los héroes caídos de *Solo el acero* (2008), de Richard Morgan, cuya homosexualidad le ha granjeado el dolor y el odio de la sociedad hipócrita de su mundo ficcional.

La naturaleza heroica, así, se aleja de los cánones clásicos y de estructuras habituales como el camino del héroe para seguir un recorrido de introspección durante el cual el lector asiste a los traumas del protagonista y al acto violento (y su motivación) en primera persona. Una introspección que no se conforma con la visión existencialista, sino que crece hacia lo nihilista al bosquejar individuos ficcionales semejantes al hombre contemporáneo de Volpi (2005: 13), cuya “situación de incertidumbre y precariedad” lo define como “un viajero que por largo tiempo ha caminado sobre una superficie helada, pero que con el deshielo advierte que la banquisa comienza a moverse y se va despedazando en miles de placas”, y para

quien de esta manera “la superficie de los valores y los conceptos tradicionales está hecha añicos, y la prosecución del camino resulta difícil”. De esta manera, y lejos de acompañar al personaje en un camino de aprendizaje y superación de obstáculos, el lector atisba en el héroe los errores humanos y sus consecuencias, así como los intentos de un personaje torturado por sus temores y sus errores pasados. Ni siquiera la hazaña puede solucionar aquel *maremágnum*; así, luego de que Geralt de Rivia salvase a las gentes de Blaviken, expulsaron al brujo por carníero, por asesino, pese a que esos asesinatos eran los que les permitían a ellos seguir respirando (Sapkowski 2002[1993]: 120-123). ¿Fue la salvación un error del brujo, que ahora enfrenta el odio de quienes antes lo habían tratado cordialmente? Pero no: fue elección del personaje actuar de este modo. De esta manera, la violencia no se plantea como un elemento discordante, sino como una nota más en la composición de la naturaleza del personaje ficcional: en Geralt de Rivia, su desempeño como cazador de monstruos, pese a que él mismo es un monstruo para cuantos lo rodean; en Ringil, sus recuerdos de guerra plagados de muerte y sufrimiento, la misma muerte y sufrimiento que él impone en la búsqueda de sus objetivos. Es, en definitiva, un compendio violentamente ilustrado de cómo las acciones del personaje lo convierten en héroe, asesino o ambos, siguiendo un ideario del todo existencialista en el que la esencia —el arquetipo clásico del que surge este personaje— decae en pos de los actos concretos, a partir de los cuales el lector habrá de juzgar, condenar o empatizar con el individuo ficcional.

Por su parte, el mundo narrativo depende de procedimientos creativos como el de la *subcreación*, en el que participan los nuevos lenguajes o seres vivos que pueblan el espacio forjado por el autor (Wolf 2012: 24). El *grimdark*, en tanto que percepción de la realidad, incide en aquellos aspectos espaciales que coinciden con su naturaleza. Así, en un mundo de ambientación medieval, como sociedad marcada por la guerra, el *grimdark* representará los aspectos más duros y crueles de la realidad intratextual; ante ellos, los elementos menos violentos tendrán una presencia inferior, de forma tal que pudieran entenderse como ausentes o, por el contrario, como más valiosos por tratarse de un bien escaso. Así se percibe en este diálogo entre Ferro y Yulwei, luego de que la primera, que fue esclava anteriormente, se culpara por haber sido incapaz de liberar a los esclavos:

‘I do declare, you’d kill the whole world if you could. Is there anything but killing in you Ferro?’

‘There used to be,’ she muttered, ‘but they whip it out of you. They whip you until they’re sure there’s nothing left.’ Yulwei stood there, with that pitying look on his face. Strange, how it didn’t make her angry any more.

‘I’m sorry, Ferro. Sorry for you and for them.’ He stepped back into the road, shaking his head. “But it’s better than death’ (Abercrombie 2006: 228).

En ocasiones, los elementos violentos fagocitarán a los que *a priori* no lo son hasta subvertirlos y darles un aspecto más sucio y brutal. Veamos una comparación en este sentido. Por un lado, tenemos el espacio construido por Morgan en *Solo el acero* (2008), donde el

espacio lleno de detalles bellos puede convertirse en un sádico patíbulo donde exponer a los criminales tras la tortura:

The gate was one of the oldest in the city, built a pair of centuries ago along with the great causeway that led to it [...]. In a blunt, old-fashioned way, it was very beautiful; a fair portion of the city's rapidly burgeoning trade wealth had once gone to finance the import of glinting, southern-quarried stone and to pay the finest masons in the region to shape and dress it. The whole thing was widely acknowledged as one of the architectural wonders of the world.

Pity they have to use it as a torture chamber.

Yeah, well. Got to impress the visitors (Morgan 2008: 132; énfasis original).

En la misma línea marchan los espacios de Martin, en cuya saga *Canción de hielo y fuego* (1996) podemos encontrar no solo escenarios, sino objetos espaciales marcados por una intrahistoria específica que los encadena a lo violento: por ejemplo, el Trono de Hierro, en Desembarco del Rey, forjado con las espadas de los enemigos derrotados por los Targaryen (Martin 2003[1996]: 462). Frente a este panorama surgen los escenarios de Abercrombie en *La voz de las espadas* (2006), donde el espacio se vincula a las acciones que el personaje comete o está a punto de cometer; un caso de este procedimiento puede encontrarse en la primera aparición del inquisidor Glokta, que se mueve por un pasillo lóbrego, con olor a aguas estancadas y un suelo de baldosas pegajosas, que parece anteceder la violencia de la posterior escena de interrogatorio (Abercrombie 2006: 10-15), una visión existencialista del mundo con las acciones del individuo como condicionante para su definición.

4. CONCLUSIONES

El diagrama de la violencia que presentaba en las primeras páginas de este artículo ha permitido profundizar en la relación entre tres conceptos fundamentales en el *grimdark*: la violencia, la ficción y el existencialismo. Es a partir del estudio de sus relaciones cómo ha podido sugerirse aquí una definición de esta corriente literaria, que precisaré en las siguientes líneas como colofón a tal recorrido.

La fantasía épica *grimdark* acoge novelas de estilo naturalista donde la representación de lo brutal, lo grotesco y lo violento actúa como una máscara, la cual altera sus caracteres narrativos fundamentales. En el *grimdark*, el héroe no disfruta de la hazaña, sino que sufre por ella al sentirse lastrado por sus propias limitaciones, a veces impuestas por diferentes elementos del mundo ficcional: desde la intrahistoria de los espacios que lo componen hasta la configuración social y moral que lo vertebral. Estas limitaciones se representan mediante lo violento, donde subyace un valor estético apreciable solo por la desensibilización y continua exposición a la violencia que experimentamos en la actualidad. Las escenas violentas, sangrientas y brutales permiten al público lector convencerse de que no forma parte de

aquel caos; de que la empatía que lo une con determinado personaje no exime a este último de haber cometido un crimen, de provocar dolor a los demás y al mismo tiempo conservar su heroísmo. Y, desensibilizado por el tiempo en que vive, el lector puede acceder al texto brutal y diseccionarlo, enmudecidos el horror y el rechazo. Por sus actos, los héroes del *grimdark* no se erigen como individuos modélicos; no se persigue con ellos la imitación, sino una respuesta empática ante el conflicto interno del personaje como resultado de sus acciones, las cuales han llevado a tal individuo problemático hasta la situación narrada. Como decía en páginas anteriores, a partir del periplo vital representado en la ficción, el lector puede vislumbrar, además, quién *no* es, cómo *no* debería ser y en qué podría (tal vez) convertirse. Adquiere entonces un rol de testigo y, en parte, de juez ante la narración verosímil —aunque fantástica—, al margen de los efectos que pueda tener en él el consumo de ficción violenta, efectos para los que, como señalaba en páginas anteriores, todavía no hay una respuesta clara por parte de la bibliografía.

Pese a esta máscara a la que me he referido, entiendo el *grimdark* como una corriente continuista de la fantasía épica. Y es que su desarrollo depende de los mismos elementos cruciales que aquella: el héroe (aunque maltratado), el mundo (si bien sumamente violento, cruel y sangriento, *a priori* más realista) y el mito, del que se sirve para exacerbar la violencia que experimentamos en la realidad extratextual, y que dentro de la ficción alcanza nuevas cotas con la inclusión del elemento fantástico en busca, quizás, de superar nuestra desensibilización y despertar nuestras emociones. Sin embargo, la alteración que el *grimdark* provoca en los elementos principales del género permite tratar temas que, en su vertiente más clásica, quedan fuera de la narración; por ejemplo, el devenir del héroe luego de haber salvado el mundo o, lo que es lo mismo, las consecuencias que conlleva el uso de la violencia incluso cuando la intención es moralmente aceptable. Como se ha visto, la presencia de temas específicos es algo común en otras literaturas de la violencia; reflejo de ello es la narrativa del exilio y sus temas políticos, de crítica y denuncia social. Esta cercanía con otras literaturas se reduce aún más en la comparación entre *grimdark* y tremendismo, con el que mantiene un paralelismo estilístico: si en el tremendismo se mezclan la exacerbación del realismo y unas determinadas circunstancias históricas en pos de la denuncia social y política, en el *grimdark* se atisba una representación naturalista de la realidad fantástica cuyo valor estético depende de la desensibilización, y en el que, además, subyace la crítica no solo a nuestra sociedad, sino a nuestra propia naturaleza. En ambas corrientes la violencia sirve a un propósito, visible sobre la diferente condición de sus mundos ficcionales: en el tremendismo, representaciones miméticas de nuestra realidad; y en el *grimdark*, mundos diferentes basados en vínculos miméticos y verosímiles con la realidad extratextual.

De este modo, el *grimdark* abre una ventana hacia los límites del comportamiento humano en circunstancias extremas, que lo son todavía más por la inclusión del elemento fantástico. Esta corriente se muestra como una búsqueda de orden en medio del caos; como la necesidad de una luz invertida capaz de definir las sombras que la violencia arroja en nuestra condición de seres humanos. Así, como apuntaba previamente, podremos tomar conciencia de que no nos hemos desprendido de tales comportamientos pese a siglos de

desarrollo cultural, tecnológico y social; de que nuestras obras de arte, nuestras canciones, nuestros poemas y, en fin, todo lo bello de que somos capaces puede contener también un ápice de violencia. Mediante este proceso, lo violento se emplea como un lenguaje universal capaz de infiltrarse en la obra narrativa hasta poseerla por completo, cuyo rastro se atisba en los elementos que la conforman como historia y ficción. Además del personaje y el espacio narrativos, parecen afectados por lo violento también otros aspectos, como el punto de vista, la perspectiva o el narrador, si bien resulta necesaria una reflexión más amplia en este sentido. Del mismo modo, el estudio del *grimdark* debería atender a su desarrollo narrativo y cronológico, especialmente en su habitual comparación con el género literario principal bajo el que se cobija.

Es cierto que, como el tremendismo, la fantasía épica *grimdark* corre el riesgo de convertirse en una moda literaria que, surgida en un contexto sociotemporal lleno de violencia y favorecida por las victorias del mercado, arroje obras basadas en el valor estético de lo sucio, sangriento y brutal al que asistimos con cierta trivialidad; que se convierta en un fenómeno de ventas por, como avanzaba en la introducción, suponer una mera representación violenta de la realidad. Sin embargo, y por todo lo anterior, considero que ese valor no puede hallarse sin más en la violencia, pues resulta necesaria, para ello, la reflexión que subyace a tal uso de lo brutal y lo grotesco. Que el *grimdark*, como el tremendismo, debe escapar del provincianismo y paletismo de lo obvio, porque cualquiera puede hallar violencia a simple vista en tanto que esta contamina cualquier aspecto de nuestra vida. El significado, entonces, se halla detrás de esa estética, en la interpretación y reflexión que pueda extraerse de ello, en la nueva mirada escondida tras lo que debería aterrorizarnos, pero ante lo que no queda más que una reacción sorda y desensibilizada. Porque, en definitiva, pese a su vínculo innegable con la fantasía épica y la participación en él del elemento fantástico, el *grimdark* se ocupa del sufrimiento humano: qué lo motiva, qué lo provoca y, dependiendo de la interpretación del lector, qué hacer para convivir con él.

OBRAS CITADAS

- Abercrombie, Joe. 2006. *The Blade Itself*. Londres: Gollancz.
- Alchazidu, Athena. 2002. “Generación X: una modalidad finisecular del tremendismo”. *Études romanes de Brno* 32.1: 99-108. <https://hdl.handle.net/11222.digilib/113023>
- _____. 2005. “Las raíces del tremendismo español”. *Études romanes de Brno* 35.1: 25-31. <https://hdl.handle.net/11222.digilib/113233>
- Arjona, Daniel. 2020. “Las 10 mejores novelas de fantasía adulta: sexo, violencia y dragones”. *El Confidencial*. https://www.elconfidencial.com/cultura/2020-07-27/literatura-fantastica-novelas-libros_2652968/
- Ashliman, D. L. 2005. “Origins of Inequality Motifs A1600-A1699”. En Garry, Jane, y El-Shamy, Hasan (eds.) *Archetypes and Motifs in Folklore and Literature*. Nueva York: M. E. Sharpe, 50-56.

- Bachner, Sally. 2011. *The Prestige of Violence. American Fiction: 1962-2007*. Athens: University of George Press.
- Baker, Daniel. 2012. "Why We Need Dragons: The Progressive Potential of Fantasy". *Journal of the Fantastic in the Arts* 23.3: 437-459. <http://hdl.handle.net/10536/DRO/DU:30054846>
- Blanco Ruiz, María Ángeles. 2014. "Implicaciones del uso de las redes sociales en el aumento de la violencia de género en adolescentes". *Comunicación y Medios* 30: 124-141.
- Blanco, Jana, de Caso, Ana María, y Navas, Gloria. 2012. "Violencia escolar: Ciberbullying en redes sociales". *International Journal of Development and Educational Psychology* 1.1: 717-724. <http://hdl.handle.net/10662/2694>
- Calvo García de Leonardo, Juan José, y Alcantud-Díaz, María. 2019. *Escandalizar al inocente. Violencia y sexualidad en cuentos infantiles y de hadas*. Valencia: Universitat de València.
- Canela Morales, Luis Alberto, y Ruiz Sosa, Francisco Gabriel. 2019. "Aspectos generales del conocimiento simbólico y diagramático. El caso de los diagramas de Venn". *Andamios* 16.41: 63-85. <http://dx.doi.org/10.29092/uacm.v16i41.715>
- Capossere, Bill, y Rutter, Amanda. 2014. "Malazan Reread of the Fallen: On Hetan, The Barghast, and the Portrayal of Torture in Fantasy Fiction". *Reactor Magazine*. <https://reactormag.com/malazan-reread-of-the-fallen-on-hetan-the-barghast-and-the-portrayal-of-torture-in-fantasy-fiction/>
- Castellano, Viviana. 2022. *The Grimdark, the Bad and the Ugly: Subversions, Boundaries and Marginalisation in G. R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Tesis doctoral. Universidad de Bedfordshire. <https://uobrep.openrepository.com/handle/10547/625913>
- Castro Balbuena, Antonio. 2022. "El héroe crepuscular como arquetipo mítico en la fantasía épica contemporánea. Geralt de Rivia, entre la luz y la oscuridad". *ACTIO NOVA: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada* 6: 54-82. <https://doi.org/10.15366/actionova2022.6.003>
- _____. 2023. "Hacia una definición multimodal de la fantasía épica contemporánea". *Signa* 32: 309-334. <https://doi.org/10.5944/signa.vol32.2023.32688>
- Cawelti, John G. 1976. *Adventure, Mystery, and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago y Londres: The University of Chicago Press.
- Clute, John. 1999. "Dark Fantasy". En Clute, John y Grant, John (eds.) *The Encyclopedia of Fantasy*. Londres: Orbit Books, 249.
- Comellas, Mercedes. 2012. "De la muerte de la épica a la muerte de la historia: Literatura y violencia". En Iglesias Rodríguez, Juan José (ed.) *La violencia en la Historia. Análisis del pasado y perspectiva sobre el mundo actual*. Huelva: Servicio de Publicaciones Universidad de Huelva, 213-274.
- Cowan, Douglas E. 2019. *Magic, Monsters, and Make-Believe Heroes. How Myth and Religion Shape Fantasy Culture*. Oakland: University of California Press.
- de Beauvoir, Simone. 1956. *El marqués de Sade*. Buenos Aires: Leviatán.
- del Águila Gómez, José María. 2006. "Cela y Faulkner: Dos novelas de fascinación por la violencia". *Tonos Digital* 11: 1-20. <http://hdl.handle.net/10201/43016>

- Delgado, Paulette. 2019. “La teoría del aprendizaje social: ¿qué es y cómo surgió?”. *Observatorio del Instituto para el Futuro de la Educación*. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/teoria-del-aprendizaje-social/>
- Digón Regueiro, Patricia. 2005. “Las ‘otras’ noticias y los telediarios españoles. Una propuesta de análisis”. *Comunicar* 25.2. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2927571>
- Dowsett, Andre, y Jackson, Mervyn. 2019. “The effect of violence and competition within video games on aggression”. *Computers in Human Behavior* 99: 22-27. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.002>
- Ferrer, Olga P. 1956. “La literatura española tremendista y su nexo con el existencialismo”. *Revista Hispánica Moderna* 3/4: 297-303. <https://www.jstor.org/stable/30202019>
- Franco, Saúl. 1999. “La violencia en la sociedad actual”. *Arch.Argent.Pediatr.*, 97.5: 330-336.
- Galán Jiménez, Jaime Sebastián F., y Preciado Serrano, María de Lourdes. 2014. “Desensibilización a la violencia. Una revisión teórica para la delimitación de un constructo”. *Uaricha* 11.25: 70-81. https://www.revistuaricha.umich.mx/ojs_uaricha/index.php/urp/article/view/65
- Gerbner, George. 2005. “Explosión de violencia en los medios globales (Global Media Mayhem)”. *Global Media Journal Edición Iberoamericana* 2.3: 1-4.
- González Cortés, María Teresa. 2002. “La violencia en los telediarios”. En Elósegui, M., González Cortés, M. T., y Gaudó, C. (eds.) *El rostro de la violencia: más allá del dolor de las mujeres*. Barcelona: Icaria Editorial, 13-60.
- Graça Martins, Eugénia. 2014. “Diagrama de Venn”. *Revista de Ciência Elementar* 2.1: 20. <https://doi.org/10.24927/rce2014.020>
- Hartmann, Tilo, Krakowiak, K. Maja, y Tsay-Vogel, Mina. 2019. “How Violent Video Games Communicate Violence: A Literature Review and Content Analysis of Moral Disengagement Factors”. *Communication Monographs* 81.3: 310-332. <https://doi.org/10.1080/03637751.2014.922206>
- Herd, Denise. 2009. “Changing Images of Violence in Rap Music Lyrics: 1979-1997”. *Journal of Public Health Policy* 30.4: 395-406. <https://www.jstor.org/stable/40542235>
- Igartua, Juan José. 2002. “Teorías sobre los efectos de la violencia en los medios: una revisión”. *Cultura y Educación* 14.1: 17-32. <http://dx.doi.org/10.1174/113564002317348084>
- Iglesias Rodríguez, Juan José. 2012. “Presentación”. En Iglesias Rodríguez, Juan José (ed.) *La violencia en la Historia. Análisis del pasado y perspectiva sobre el mundo actual*. Huelva: Servicio de Publicaciones Universidad de Huelva, 11-13.
- Jannidis, Fotis. 2009. “Character”. En Hühn, Peter, Pier, John, Schmid, Wolf, y Schönert, Jörg (eds.) *Handbook of Narratology*. Berlín y Nueva York: Walter de Gruyter, 14-29.
- Jiménez, Mauro. 2020. “La novela existencialista, narrativa filosófica”. *Tropelias: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada* número extraordinario 6: 50-61. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.202064407
- Johnson, Bruce, y Cloonan, Martin. 2009. *Dark Side of the Tune: Popular Music and Violence*. Farnham y Burlington: Ashgate.

- Johnson, Ryan. 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>
- Kaveney, Roz. 2012. “Dark Fantasy and Paranormal Romance”. En James, Edward, y Mendlesohn, Farah (eds.) *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 214-223.
- Lespada, Gustavo. 2015. “Violencia y literatura / Violencia en la literatura”. En Basile, Teresa (coord.) *Literatura y violencia en la narrativa latinoamericana reciente*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata, 35-56.
- López de Mántaras, Ramón. 2016. “La inteligencia artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional”, en Martínez Deaño, N. (ed.) *El próximo paso. Una vida exponencial*. Barcelona: Turner, 99-123.
- Marías, Julián. 1953. *El existencialismo en España*. Bogotá: Ediciones Universidad Nacional de Colombia.
- Martín Ramírez, J. 2007. “Televisión y violencia”. *Revista Latinoamericana de Psicología* 39.2: 327-349.
- Martin, George R. R. 2003[1996]. *A Game of Thrones*. Londres: Harper Voyager-Harper Collins Publishers.
- Mediano Flores, Eugenio. 1959. “Literatura y moda. El ocaso del tremendismo”. *El libro español: Revista Mensual del Instituto Nacional del Libro Español* 2.19: 429-431.
- Molinares Hassan, Viridiana. 2013. “Violencia política en Latinoamérica: una descripción a partir de narraciones literarias”. *Revista de Derecho* 39: 222-266. <https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/derecho/article/view/5357>
- Morgan, Richard. 2008. *The Steel Remains*. Londres: Gollancz.
- Muñoz Alonso, Adolfo. 1953. “Filosofía y novela”. *Monteagudo: Revista de Literatura Española, Hispanoamericana y Teoría de la Literatura* 3: 4-8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4187500>
- Oleza, Joan. 2002[1976]. “Realismo y naturalismo: la novela como manifestación de la ideología burguesa”. *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*. <https://www.cervantes-virtual.com/nd/ark:/59851/bmc8p5z8>
- Ortega, José. 1982. “Tendencias en la narrativa española de posguerra: del tremendismo al formalismo”. *La Palabra y el Hombre* 42: 19-26. <http://hdl.handle.net/123456789/3448>
- Palmer-Patel, Charul. 2020. *The Shape of Fantasy. Investigating the Structure of American Heroic Epic Fantasy*. Nueva York: Routledge.
- Pardo Bazán, Emilia. 2024[1911]. *La literatura francesa moderna. El Naturalismo*. Barcelona: Linkgua-ediciones.
- Persson, Anna Bark. 2022. “Notes Towards Gritty Fantasy Medievalism, Temporality, and Worldbuilding”. *Fafnir* 9.2: 69-81. <https://journal.finfar.org/articles/notes-towards-gritty-fantasy-medievalism-temporality-and-worldbuilding/>
- Piatti-Farnell, Lorna. 2018. “Blood Flows Freely: The Horror of Classic Fairy Tales”. En Corstorphine, Kevin, y Kremmel, Laura R. (eds.) *The Palgrave Handbook to Horror Literature*. Cham: Palgrave Macmillan, 91-100. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97406-4_7

- Plaza Moreno, Miguel. 2024. “Los antihéroes y el realismo casi macabro de Joe Abercrombie”. *Zenda: Autores, libros y compañía*. <https://www.zendalibros.com/los-antihéroes-y-el-realismo-casi-macabro-de-joe-abercrombie/>
- Polack, Gillian. 2015. “Grim and Grinddark”. En Young, Helen (ed.) *Fantasy and Science-Fiction Medievalisms. From Isaac Asimov to Game of Thrones*. Nueva York: Cambria Press, 77-96.
- Posada Álvarez, Alexandra. 2001. “Apuntes sobre la violencia en los programas de televisión”. *Comunicar* 17: 170-175. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801727>
- Ramaswamy, Shoba. 2014. “Archetypes in fantasy fiction: A study of J. R. R. Tolkien and J. K. Rowling”. *Language in India* 14.1: 1-269.
- Ramos Mendonça, Bruno. 2013. “Conocimiento simbólico y conocimiento gráfico en Venn”. En Esquível, Óscar M., y Sautter, Frank T. (eds.) *Conocimiento simbólico y conocimiento gráfico. Historia y teoría*. Buenos Aires: Centro de Estudios Filosóficos Eugenio Pucciarelli, 61-70.
- Riekenberg, Michael. 2014. “La teoría de la violencia de Georges Bataille y la actual sociología de la violencia”. *Revista Pilquen* 17.1: 1-11. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=347532062001>
- Rucavado, Mario. 2023. “La realidad y ‘la realidad’”. *Revista Luthor* 55: 17-25. <https://revistaluthor.com.ar/ojs/index.php/luthor/article/view/321>
- Sapkowski, Andrzej. 2002 [1993]. *El último deseo. La espada del destino*. Barcelona: Círculo de Lectores.
- Sartre, Jean-Paul. 2018[1945]. “El existencialismo es un humanismo”. *Revista Santander* 13: 244-261. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistasantander/article/view/8940>
- Stableford, Brian. 2005. *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. Oxford: The Scarecrow Press.
- Šubrt, Michal. 2021. *Grimdark Fantasy The Black Company as Revisionist Heroic Fantasy*. Diploma thesis. Palacký University Olomouc. https://theses.cz/id/ctep2/Grim-dark_Fantasy_Blkack_Company_as_Revisionist_Heroic_Fant.pdf
- Valles Calatrava, José Rafael. 2002. *Diccionario de teoría de la narrativa*. Granada: Editorial Alhulia.
- _____. 2008. *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*. Madrid: Iberoamericana Vervuert. <https://doi.org/10.31819/9783954871551>
- Vázquez Freire, Miguel. 2007. “Videojuegos: algo más que violencia”. *Padres y maestros* 308: 8-12.
- Vélez Correa, Roberto. 2005. *El existencialismo en la ficción novelesca*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Volpi, Franco. 2005. *El nihilismo*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Wolf, Mark J. P. 2012. *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. Nueva York: Routledge.
- Zavala, Lauro. 2014. “La representación de la violencia en el cine de ficción”. En Satarain, Mónica (comp.) *Fundido encadenado. Reflexiones, ficciones, documental, bandas sonoras*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 85-102.

