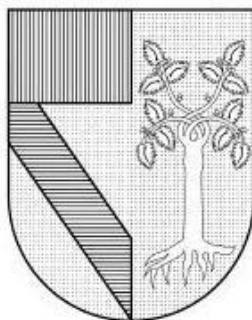


UNIVERSIDAD PANAMERICANA

FACULTAD DE FILOSOFÍA



ANÁLISIS DE LA OBRAS DEL COSMERE DE BRANDON SANDERSON, CON ÉNFASIS EN SU CONCEPCIÓN PANTEÍSTA

T E S I S

Q U E P R E S E N T A

MARÍA TERESA DOMÍNGUEZ PACHECO

P A R A O B T E N E R E L G R A D O D E

MAESTRA EN HISTORIA DEL PENSAMIENTO

DIRECTOR DE LA TESIS:

Dr. HÉCTOR JESÚS ZAGAL ARREGUÍN

CIUDAD DE MÉXICO, 2026

Índice

Introducción.....	7
SIGLAS Y ABREVIATURAS.....	10
Primera parte.....	5
Brandon Sanderson y la construcción del Cosmere	5
Brandon Sanderson y los dioses	6
Las obras de Sanderson en el Cosmere.....	11
Segunda parte.....	16
Las obras del Cosmere	16
Elantris.....	17
Trama.....	17
Personajes principales.....	18
Desarrollo narrativo	20
Temas	22
Religión	23
I. Religión Derethi	25
II. Shu-Korath	26
III. Los Misterios o religión jesker	28
Valores.....	28
I. Verdad. Bien.....	28
II. Ecología y eones.....	31
Análisis formal	32
El Imperio Final	35
Trama.....	35
Personajes principales.....	36

Desarrollo narrativo	38
Temas	39
Crítica social.....	39
La religión y el concepto de dios	40
Valores.....	46
I. Existencia de una ley natural	46
II. Confianza y lealtad.....	48
Análisis formal.....	51
El Pozo de la Ascensión.....	54
Trama.....	54
Personajes principales.....	55
Desarrollo narrativo	57
Temas	58
Religión	59
Valores.....	60
I. Familia	60
II. Ecología	61
Análisis formal	61
El Héroe de las Eras.....	63
Trama.....	63
Personajes principales.....	64
Desarrollo narrativo	65
Temas	66
Religión	69
Valores.....	73
I. Fundamento de la fe.....	73
II. Libertad.....	73
III. Familia.....	74
Análisis formal	75
Historia secreta	76

Trama.....	76
Personajes principales.....	77
Desarrollo narrativo	78
Temas	78
Religión	79
Valores.....	85
Análisis formal	87
Nacidos de la Bruma, segundo arco.....	89
Tramas.....	89
Desarrollo narrativo	90
Tema: crítica social	92
II. Crítica social.....	92
Religión	93
Valores.....	95
I. Ley natural	95
II. Familia	95
Análisis formal	95
El camino de los reyes.....	97
Trama y personajes principales	97
Desarrollo narrativo	98
Temas	99
Dios y la religión.....	100
Valores.....	102
I. Ley natural	102
II. Valor de la vida humana.....	103
Análisis formal	104
Palabras Radiantes	106
Trama y personajes principales	106
Desarrollo narrativo	107
Dios y la religión.....	108

Valores.....	110
I. Lealtad	110
II. Libertad.....	110
III. Ecología y almas de los seres.....	111
Análisis formal.....	112
Juramentada	113
Trama y personajes principales	113
Desarrollo narrativo	114
Temas y valores.....	115
I. Autoculpa.....	115
II. Lealtad.....	115
III. Ambigüedad moral.....	116
IV. Sabiduría popular.....	116
V. Incoherencia.....	117
La religión y la idea de Dios	117
Análisis formal	118
El ritmo de la guerra	120
Trama y personajes principales	120
Desarrollo narrativo	122
Temas	124
Religión	124
Valores.....	125
I. Lealtad, desesperanza	125
II. Valor de la vida humana.....	125
III. Miscelánea	126
Análisis formal	126
Viento y Verdad	130
Trama.....	130
El Cosmere.....	131
Desarrollo narrativo	133

Religión	135
Panteón y panteísmo.....	136
Valores.....	140
I. Búsqueda de la verdad	140
II. Libertad.....	141
III. Familia.....	142
Análisis formal.....	142
Esquirla del Amanecer.....	145
Trama.....	145
Desarrollo narrativo	146
Temas	146
Religión	146
Valores.....	147
Análisis formal.....	148
El aliento de los dioses	149
Trama.....	149
Desarrollo narrativo	150
Temas	151
Religión	152
Valores.....	155
Análisis formal.....	156
Novelas secretas.....	158
Trama de las <i>Novelas secretas</i> del Cosmere.....	158
El Cosmere.....	159
Desarrollo narrativo	161
Religión	161
Valores.....	162
La guía del mago frugal para sobrevivir en la Inglaterra del Medievo	162
Desarrollo narrativo	163

Análisis formal	163
Tercera parte.....	166
El trasfondo ideológico del Cosmere	166
Panteísmo	167
Creencias en el Cosmere	167
Concepto de panteísmo	169
Panteísmo en el Cosmere.....	172
El New Age	180
La corriente <i>New Age</i>	180
El fenómeno.....	183
New age y panteísmo	192
La Ficción.....	196
Ficción.....	196
Perspectiva, situación de enunciación y significación	200
Mundo diegético	202
Fantasía, épica tradicional y épica fantástica	204
Ficción e ideología	212
Conclusiones.....	215
Análisis literario.....	215
Análisis ideológico	219
Fuentes.....	222

Introducción

Brandon Sanderson es uno de los más populares y vendidos escritores contemporáneos de fantasía épica. Adolescentes y jóvenes, mujeres también pero principalmente varones, no solo devoran sus libros, sino que se sumergen en el mundo ficcional del Cosmere, galaxia donde

tienen lugar gran parte de sus novelas. Sin que haya una relación temática entre un planeta y otro, se da en todos ellos una interconexión, a distintos niveles de profundidad: desde algún personaje incidental hasta la explicación de un fenómeno o el concepto de Dios y la naturaleza.

La impronta que la narrativa tiene en las personas y sus ideas, así como la confusión reinante entre la realidad y ciertas ideas toleradas, aceptadas o imperantes en algunos medios, justifican investigar qué es lo que el autor plasma como trasfondo en sus mundos de ficción. No se pretende estudiar su influencia, lo que competiría más bien a una investigación de orden sociológico, sino si existe materia que pudiera ser analizada como posible punto de partida de difusión de ideas; en concreto y principalmente, panteísmo post New Age. El contexto actual, lleno de ideas relativistas en el orden del conocimiento, la indiferencia religiosa imperante, así como la edad de sus lectores, los hacen influenciables y vulnerables. Y esto más aún por tratarse de temas que no se cuestionan en sus ambientes y sobre los que suelen reflexionar poco. Podría decirse que "refuerza ideas que están en el aire". La preocupación es qué tanto existe un contenido en una novela, en un relato ficcional, que pueda influir en los lectores menores de edad.

Para esto, después de una primera parte donde se explica someramente la obra completa de Sanderson en el Cosmere hasta el momento, quién es él y la posibilidad de que su forma de pensar permee sus obras, en una segunda parte se realiza un análisis de fondo y de forma de sus novelas en este universo.

En el estudio de fondo se examinan sus libros escritos hasta el momento (planea escribir muchos más), se hace una breve presentación de su contenido, sus personajes principales y sus características, su concepto de Dios y la religión, la presencia o ausencia de valores conformes con la ley natural y la mención de algunos temas de actualidad como familia y ecología. En concreto, al hablar sobre el concepto de Dios, se subraya el modo como va creando un universo panteísta en forma marginal, con cierta reminiscencia a ideas de la Iglesia de los Santos de los Últimos Días. Por lo que respecta al aspecto formal, se realiza un análisis breve.

En la última y tercera parte, dividida a su vez en tres, se explica al principio qué es el panteísmo. Continuamos con el New Age, su

presencia en la cultura occidental contemporánea y, por último, su relación con esta forma de concebir a realidad. Terminamos exponiendo en qué consiste la ficción, cómo se construye un universo diegético –lo que implica el pacto autor-lector–, la diferencia entre la fantasía, la épica tradicional y la épica fantástica y, finalmente, cómo puede trasminarse cierta ideología aprovechando la narrativa.

Se utiliza sistema APA 7 para las citas y referencias. Como sin las subdivisiones que se mencionarán más adelante, son bastantes las obras de Sanderson que se leyeron y analizaron, para hacer más fácil su reconocimiento, se usa un sistema de abreviaturas, en vez del sistema de autor y fecha. De forma similar, como los libros se usaron en formato digital y así la numeración de sus páginas es variable, para facilitar la localización de las citas, se mencionan los capítulos donde se encuentran en vez del número de página. Lo mismo se hizo con un *Documento del Consejo Pontificio de la Cultura y el Consejo Pontificio para el Diálogo Interreligioso*. Para terminar, aclaro que, si bien Sanderson escribe en inglés, leí sus obras en español.

SIGLAS Y ABREVIATURAS

DE LAS OBRAS DE BRANDON SANDERSON

<i>AL</i>	<i>Aleación de ley</i>
<i>Arc.</i>	<i>Arcanum ilimitado</i>
<i>Bienv.</i>	<i>Bienvenidos al imperio de la fantasía de Brandon Sanderson</i>
<i>Braz.</i>	<i>Brazales de duelo.</i>
<i>EAD</i>	<i>El aliento de los dioses</i>
<i>EAT</i>	<i>El archivo de las tormentas</i>
<i>ECR</i>	<i>El camino de los reyes</i>
<i>EHE</i>	<i>El héroe de las eras</i>
<i>EHI</i>	<i>El hombre iluminado</i>
<i>EIF</i>	<i>El imperio final</i>
<i>Elant.</i>	<i>Elantris. Edición X aniversario y definitiva del autor</i>
<i>EMP</i>	<i>El metal perdido</i>
<i>EPA</i>	<i>El pozo de la ascensión</i>
<i>ERG</i>	<i>El ritmo de la guerra</i>
<i>Esq.</i>	<i>Esquirla del amanecer</i>
<i>HS</i>	<i>Historia secreta</i>
<i>Jur</i>	<i>Juramentada</i>
<i>Mago</i>	<i>La guía del mago frugal para sobrevivir en la Inglaterra del Medievo</i>
<i>PR</i>	<i>Palabras radiantes</i>
<i>Sid.</i>	<i>Sombras de identidad</i>
<i>Trenza</i>	<i>Trenza del mar Esmeralda</i>
<i>Yumi</i>	<i>Yumi y el pintor de pesadillas</i>

OTRA OBRA

CPC-CPDI	<i>Consejo Pontificio de la Cultura y el Consejo Pontificio para el Diálogo Interreligioso (febrero 2003)</i>
----------	---

Primera parte

Brandon Sanderson y la construcción del Cosmere

Brandon Sanderson y los dioses

Sanderson es un escritor con tal gusto por escribir fantasía que decidió hacer de esto su profesión, aunque inicialmente le costó mucho esfuerzo posicionarse. Ahora, su increíble éxito le permite tener una empresa propia, *Dragonsteel Entertainment* (*Bienv.*, 2023, § 20), con sesenta y cuatro empleados (§ 15) dedicada al marketing y la publicación de los libros cuyos derechos no ha cedido a grandes editoriales. Esta empresa se encarga también de la comunicación con sus lectores y de ser su vocera oficial. De ahí que, aunque parezca raro recurrir a un blog como fuente de información autorizada, brandonsanderson.com sea la mejor.

Hasta la fecha (octubre 2025) las obras publicadas de Sanderson se pueden agrupar así:

- Del Cosmere, relacionados con *Elantris*, tres.
- Del Cosmere, de la serie *Nacidos de la bruma*, ocho.
- Del Cosmere, de la serie *El archivo de las tormentas*, seis.
- Del Cosmere, *El aliento de los dioses*, uno.
- Del Cosmere, del proyecto *Novelas secretas*, tres.
- Del Cosmere, relacionado con todas las anteriores, *Arcanum ilimitado*.
- Fuera del Cosmere, del proyecto *Novelas secretas*, uno.
- Fuera del Cosmere, de la serie *Alcatraz*, seis.
- Fuera del Cosmere, de la serie *La Rueda del tiempo*, tres.
- Fuera del Cosmere, de la serie *La espada infinita*, dos.
- Fuera del Cosmere, *El rithmatista*.
- Fuera del Cosmere, de la serie *Los reckoners*, tres.
- Fuera del Cosmere, de la serie *Escuadrón*, cinco.

Para el análisis que nos interesa, podemos ver que de cuarenta y tres obras, cuando menos veintidos ubicadas en el Cosmere transcurren en un universo diegético donde se cree en los dioses, pero con una noción no personal de Dios.

La idea de Sanderson es que, "Con un plan de publicación de más de veinte futuras obras (que contempla la interconexión de todas ellas), el Cosmere se convertirá en el universo más extenso jamás escrito en la fantasía épica" (Contraportadilla de *EIA*). "A sus 47 años, Sanderson ya ha publicado 21 libros del Cosmere, y planea publicar al menos 19 más" (*Bienv.*, § 8). Considera *El alma del emperador*, *La esperanza de Elantris*, *Danzante del filo* y *Esquirla al amanecer* como obras independientes, aunque sean relatos incluidos en el libro *Arcanum ilimitado* posteriormente publicado, por lo que los hemos restado del total de sus obras. "«Pero tengo que terminar todo esto antes de los 70», dice. (...) incluso ahora, Sanderson es sin duda uno de los escritores de fantasía más exitosos y prolíficos de lo que llevamos de siglo" (§ 8).

Este autor es tan popular que en 2022 consiguió "recaudar 41 millones de dólares en Kickstarter (doblando el récord anterior de recaudación) para autopublicar cuatro libros secretos y entregarlos directamente a 185,341 fans. Sin editor, sin Amazon, sin librerías" y ha vendido más de treinta millones de ejemplares de sus obras (§ 10)¹. Semejante éxito es lo que nos lleva a interesarnos por el trasfondo de sus libros y los conceptos que pueden transmitir colateralmente.

Ahora bien, ya que los dioses son tan importantes en sus libros, resulta lógico cuestionarse cuál es su postura personal frente a Dios y las religiones.

Su familia pertenece a la Iglesia de Los Santos de los Últimos Días, cuyos practicantes son conocidos como mormones, y en cuya fe fue educado. Inició estudios de bioquímica en la Brigham Young University, pero los interrumpió cuando se fue por dos años a Corea del Sur, como misionero (Barceló, 2016, Presentación de *Elantris*). En la actualidad, además de practicar su fe, es profesor de doctrina evangélica en una iglesia cercana a su casa (§ 37).

Refiriéndose a los años pasados en Corea, Sanderson reconoce la influencia que esa experiencia tiene en su escritura; afirma que

Una de las cosas que notas es que, al vivir en una cultura diferente, te abre los ojos a las diferentes maneras de pensar de la gente y a su diversidad. Aprender un nuevo idioma y

¹ En 2024 ya eran treinta y cinco millones de ejemplares vendidos en casi cuarenta lenguas (EHI, contraportada).

sumergirte en él realmente te abre los ojos a cómo el idioma puede afectar el pensamiento y el proceso de pensamiento².
(*How did your LSD...*)

Además, reconoce que pocas situaciones cambian más la perspectiva del mundo que ver que otras personas hacen las cosas de manera muy diferente a la propia, lo que ejemplifica contando que “En Corea, siempre se entregaba algo a la gente con las dos manos para mostrar respeto. O no se mostraba la planta del pie porque se consideraba un poco vulgar u ofensivo” (Prado Porto, 2025 y Ailouti, 2025). Considera que le resultó “extremadamente formativo” experimentar “cómo las costumbres sociales impactan las relaciones, y todas esas cosas” (Sanderson, 2025).

Un ejemplo claro de esto es la creación de *El Alma del Emperador*, uno de los relatos de *Arcanum Ilimitado*. Ante la pregunta de si planeaba escribirle una secuela, contestó que no, pues a sus ojos el primer intento resultó tan bien que no lo ve necesario. La historia de su génesis es sencilla: por haber vivido en Corea del Sur conocía los sellos orientales, conocidos como *tojang* en coreano o, en mandarín, *yìnjìàn*. Se trata de sellos rojos intrincadamente tallados en piedra a los que se da un doble uso en Asia: pueden servir como firmas (Sanderson, Sasquan, 2015), pero también se usan para reclamar la propiedad sobre una obra de arte de un artista prestigiado. Lo interesante es que mientras más propietarios importantes tenga una obra, esta adquiere mayor prestigio, como si la suma de reconocimientos aumentara su calidad (*How did you get...*). Así que en una visita a Taiwan, cuando en un museo lleno de sellos le explicaron esto último, su significado y alcance le impresionaron tanto que en el viaje de regreso, sin haber planeado escribir algo, se sentó, empezó a hacerlo y el resultado fue el relato casi terminado (Sanderson, Sasquan).

También reconoce que su religión es una parte integral de su persona. Como es alguien religioso, esto lo hace interesarse por algunos temas

² La traducción es mía. La cita original dice: “One of the things you notice is that once you go live in a different culture, it opens your eyes to the different ways people can think, and how varied it is. Learning a new language and being immersed in it really opens your eyes to how language can affect thought and thought process”. Disponible en <https://faq.brandonsanderson.com/knowledge-base/how-did-your-lds-mission-influence-your-writing/>

específicos y, principalmente, moldea su sentido del bien y del mal. Por lo que concierne a alegorías o analogías con la Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días (SUD) que sus lectores dicen encontrar, le parece que “la mayor parte de lo que la gente nota no es tanto intencional como inevitable”, ve como una consecuencia lógica de su fe que haya paralelismos mormones en sus libros. “No busco eliminarlos; son parte de mi ser. Si busco fundamentos en la mitología y la historia, recurriré a fuentes SUD con más frecuencia que otros. Por lo tanto, los paralelismos que ven son probablemente reales, aunque no se trata de una alegoría intencionada”³ (*Does religion...*). Así, al tratar de crear personajes convincentes se da cuenta de que lo que les preocupa a los personajes suele estar influido por lo que a él le importa (Sanderson, marzo 2009) y teme que esto sesgue la dirección de la historia o la personalidad o actuación de ellos (Garner, 2017).

Respecto a cuánto puede reflejar su fe en sus libros, pues algunos fans suponen que ciertos elementos del Cosmere provienen de su fe SUD, “Por ejemplo, los tres planetas principales de *El archivo de las tormentas* comparten algunas similitudes con los reinos celestial, terrestre y telestial de la cosmología mormona” él contestó: “Creo que lo más probable es que las interpretaciones que hacen los fans sean válidas, pero no lo hago conscientemente” (*Bienv.*, § 74).

Sin embargo, no cree que su fe SUD sea la única fuente de inspiración religiosa para los conceptos en esta materia que introduce en sus libros. Por una parte, ve que su personalidad influye mucho en lo que escribe; por otra dice inspirarse “en todo lo que encuentro, ya sea mormón, budista, islámico o ateo. Todo se mezcla en mi cabeza y se manifiesta en diferentes personajes que buscan cosas distintas”⁴ (*Tell me*). Agrega que

³ La traducción es mía. La cita original dice: “Most of what people are noticing isn’t so much intentional as inevitable”. “I don’t seek to expunge them; they are part of who I am. If I’m reaching into mythology and history for my foundations, I’m going to dip into LDS sources more often than others. So, the parallels you are seeing are real things, most likely—though it’s not intentional allegory”. Disponible en <https://faq.brandonsanderson.com/knowledge-base/does-your-religion-shape-your-writing/>

⁴ La traducción es mía. La cita original dice: “Who I am as a person heavily influences what I write, and I draw from everything I can find—whether it be LDS, Buddhist, Islamic, or Atheist. It’s all jumbled up there in that head of mine, and comes out in different characters who are seeking different things”.

en sus escritos "hay muchas cosas SUD en juego. Pero, por supuesto, también creo que hay muchas cosas budistas en juego. Serví mi misión en Corea y tengo un gran respeto por la religión budista. Por eso, creo que algunos elementos del budismo aparecen en mis escritos" (Sanderson, marzo 2009).

Sobre este tema, Delibes (2004) escribió:

El novelista quimérico inventará quimeras, en tanto otro, más curioso que imaginativo, rebuscará en su propia experiencia o transcribirá lo que observa a su alrededor. En cualquier caso, *si lo que el novelista pretende es ofrecernos una personal visión del hombre, rara vez, por imaginativo que sea, prescindirá de sí mismo*, el hombre, de entre todos, que mejor conoce. (p. 135)

Lo fundamental, a mi juicio, es la fidelidad del escritor a sí mismo. (...) Un estilo brillante o apagado, una forma sencilla o abrupta, unos temas optimistas o pesimistas, que conllevan una determinada visión del mundo, *nos irán desvelando*, novela a novela, *lo que el escritor es y piensa*, no lo que pretende ser. [La cursiva en ambos párrafos es mía] (p. 164)

El mismo Sanderson ha dicho que "Hrathen [uno de los personajes principales de *Elantris*] surgió de mi época de misionero mormón. La magia se inspira en la interesante forma de interactuar de los idiomas chino y coreano con la lengua escrita" (Epílogo. Nota del autor a *Elantris*, 2016).

Con base en lo anterior, podemos suponer que las vivencias de Sanderson en Corea, unidas a su posterior interés por Extremo Oriente, se reflejan en los universos de ficción que crea.

En este trabajo vamos a analizar las obras (libros o series) *Elantris*, *Nacidos de la bruma*, *El archivo de las tormentas*, *Esquirla del Amanecer*, *El aliento de los dioses* y *Novelas secretas*.

Las obras de Sanderson en el Cosmere

Elantris es la primera novela publicada de Brandon Sanderson. Él empezó a escribir por afición y cuando ya tenía trece novelas escritas consiguió que un editor se interesara por esta, la sexta, que fue publicada dos años después, cuando él tenía treinta de edad (Abdaal, 2022). Su éxito fue tal que desde entonces ha podido dedicarse profesionalmente a escribir.

Un libro posterior, *Arcanum ilimitado* (2017), es una antología con narraciones de lo más variadas, en los que el autor mezcla relatos pseudo-científicos sobre el Cosmere, el universo ficcional donde Sanderson sitúa varias de sus novelas, con historias ubicadas en sus distintos sistemas y planetas, por medio de explicaciones con su voz de narrador; de estas, la mayoría son textos complementarios a otras novelas. El segundo capítulo de *Arcanum ilimitado* es "La esperanza de Elantris" (2006), texto donde cuenta qué ocurrió con los niños elantrinos durante la última batalla en la ciudad, con una nota final del autor. El tercer texto es "El alma del emperador" (2012) que, aunque ocurre en el Sistema Sel, no guarda relación directa con la historia de *Elantris*, sino con *El Archivo de las Tormentas*.

Para nuestro estudio tiene relevancia su primer capítulo, "El sistema de Sel" (AI, 2017). Khriss, un personaje que aparece como secundario en otras obras, explica que este planeta, donde se ubica Elantris, proviene de dos Esquirlas de Adonalsium, una especie de dios primigenio, a quienes llama Dominio y Devoción. Afirma que "Dichas Esquirlas ejercieron una influencia crucial en el desarrollo de las sociedades humanas del planeta, y la mayoría de sus tradiciones y religiones se derivan de ambas". Su poder, polarizado, está atrapado en el Reino Cognitivo y "reciben colectivamente el nombre de Dor."

Lo importante de este texto es que parte de varias ideas: la existencia de una divinidad primigenia, Adonalsium, que fue fragmentada en Esquirlas o divinidades menores, de dos de las cuales se deriva el poder y la magia existente en el planeta; segundo, la existencia de múltiples religiones; y tercera, la existencia del Reino Cognitivo.

Después de *Elantris*, veremos *Nacidos de la bruma*. Sanderson mismo opina que "Aunque *Elantris* fue mi carta de presentación ante la

comunidad de literatura fantástica, *Nacidos de la bruma* fue lo que de verdad me consolidó como escritor” (Prefacio a *EIF*). Se trata de una serie larga, aún en crecimiento. Después de los tres libros iniciales, añadió una segunda parte o arco, como él los llama, formado por cuatro novelas y un libro intermedio perteneciente al primero, está trabajando en la tercera parte y ya diseñó el contenido de la cuarta (Sanderson, *Bienvenidos*, § 72).

Como ya se dijo, esta serie está ubicada en el Cosmere, una galaxia o universo mágico con diferentes mundos o planetas y sus habitantes, independientes unos de otros, pero que son parte del todo, y donde Sanderson usó “las mejores ideas de esos libros fallidos que no se publicaron” (Cantos, 2022, parte 3, § 1); así, las historias son independientes aunque existen pequeñas claves que, quien va leyendo la producción completa, puede descubrir. “He sido muy astuto con algunos de los presagios de los que no puedo hablar, porque entonces la gente se daría cuenta” (*Bienv.*, § 71) dice refiriéndose a los libros de series en proceso.

De esta serie, a la fecha se han publicado dos etapas; la primera, formada por *El Imperio Final* (2006), *El Pozo de la Ascensión* (2007) y *El Héroe de las Eras* (2008), más un libro intermedio al que el mismo autor nombra *Nacidos de la bruma 3.5. Historia secreta* (2017), construyendo así la primera “trilogía”. Posteriormente escribió *Aleación de ley* (2011), *Sombras de identidad* (2015), *Brazales de duelo* (2016) y *El metal perdido* (2022), como segunda parte de la serie ⁵.

Según el mismo Sanderson, “*El archivo de las tormentas* es lo más ambicioso que he intentado. Es mi intento de escribir la saga de fantasía épica de mi generación, la que espero que defina mi carrera”⁶. Su idea es que esta serie se convierta en la columna vertebral del Cosmere. La obra está planeada para completarse en diez volúmenes, de los cuales

⁵ Desde el punto de vista estructural, realmente el último libro no parece necesario: la trama se había resuelto en los tres primeros, pero como los personajes seguían vivos, Sanderson pudo continuar con una novela de desenlace. Tal vez por eso lo escribió con un intervalo de tiempo tan grande respecto a los otros de esta parte de su historia. Desde el punto de vista de los conceptos religiosos del universo diegético, no aporta información nueva.

⁶ La traducción es mía. La cita original dice: “The Stormlight Archive is the most ambitious thing I’ve ever attempted. It’s my attempt at writing the epic fantasy series of my generation—the one I hope will come to define my career”. Disponible en <https://www.brandonsanderson.com/blogs/blog/state-of-the-sanderson-december-2014>

solo se han publicado cinco, con dos etapas o arcos: *El camino de los reyes*, *Palabras radiantes*, *Juramentada*, *El ritmo de la guerra* y *Viento y Verdad*, que cierra el primer arco.

Trata sobre las guerras entre dos pueblos del planeta Roshar: humanos y oyentes. Incontables años antes de la trama, los Heraldos, considerados divinidades, luchaban en el bando de los humanos, hasta que nueve traicionaron a uno, lo que se conoce como la Traición que ocurrió después de la Última Desolación. Desde entonces, los Heraldos han desaparecido, la enemistad entre los pueblos continúa, y los dioses se pelean por el control del planeta. La magia surge de la luz y los cantos.

Así como *Nacidos de la bruma* tiene un libro intermedio, *El archivo de las tormentas* tiene dos: *Danzante del Filo*. *El archivo de las tormentas 2.5*—que aparece como último capítulo en *Arcanum ilimitado*— y *Esquirra del amanecer*. *El Archivo de las tormentas 3.5*, que se editó como libro independiente.

El aliento de los dioses trata de una historia completa y terminada de la que, hasta la fecha, solo hay un tomo, aunque Sanderson ha anunciado que planea escribir una saga. Si bien se lleva a cabo en un planeta del Cosmere, nunca se le menciona ni se da el nombre del planeta.

Las *Novelas secretas* son una serie que consta de cuatro novelas más cortas que las anteriores, con las que en 2022 Sanderson “protagonizó la mayor campaña de financiación de Kickstarter” (*EHI*, contraportada). *Trenza del mar Esmeralda*, *La guía del mago frugal para sobrevivir en la Inglaterra del Medievo*, *Yumi y el pintor de pesadillas* y *El hombre iluminado*. Sanderson las escribió durante la pandemia y por gusto, disfrutando no tener plazos que cumplir y sin que su equipo de trabajo supiera lo que estaba haciendo: de ahí el título. En ellas se entretajan muchos elementos del Cosmere y, en *El hombre iluminado*, aprovecha uno de sus personajes secundarios de *El archivo de las tormentas*. Entre ellas no hay relación directa, suceden en distintos planetas y el nivel de comprensión que tienen de las restantes sociedades humanas del universo es bastante reducido.

Por lo que se refiere a las pistas dejadas por Sanderson, el mejor ejemplo —que no el único— es Hoid: un hombre con grandes poderes, de origen desconocido, que visita los diferentes planetas y cambia de nombre en las distintas novelas hasta que en algún momento se revela que es él; habitualmente tiene un papel secundario y prescindible; suele

tener una personalidad confusa, ridícula, un tanto absurda, hasta que se entiende que seguido sus comentarios o referencias incomprensibles son recuerdos de su pasado, de sus miles de años de edad y los eventos que ha vivido:

- En *Elantris*, es un mendigo a quien Sarene le confía unas armas.
- En *Nacidos de la bruma*, primer arco, es un informante de Kelsier.
- En *Nacidos de la bruma*, Historia Secreta, es el vagabundo que roba algo de la prisión de Kell.
- En *Nacidos de la bruma*, segundo arco, es un cochero de Wax.
- En *El aliento de los dioses*, le cuenta una historia a Siri.
- En *El archivo de las tormentas*, es Sagaz, el bufón del primer rey.
- En "El alma del emperador", *Arcanum ilimitado*, es quien roba el cetro lunar.
- En *Trenza del mar esmeralda*, es el grumete-narrador que acaba con la bruja.
- En *Yumi y el pintor de pesadillas*, es quien mezcla las existencias de Yumi y Pintor.
- Y en *El hombre iluminado*, es la razón por la que el protagonista se convirtió en Nómada.

Segunda parte

Las obras del Cosmere

Elantris

Se trata de un libro de fantasía épica, término que es necesario precisar en este momento, aunque luego se estudie más a fondo.

El Diccionario de la Real Academia define épica como “perteneciente o relativo a la epopeya o a la poesía heroica” dando como sinónimos heroico, legendario, epopéyico, grandioso, glorioso”.

Para Castro Balbuena,

la fantasía épica es un relato ficticio con un claro componente sobrenatural, mítico y / o del folclore tradicional, relato construido según unos principios de verosimilitud, y en el que unos héroes –o personajes con cometidos o características heroicos– se enfrentarán a un mundo violento y plausible.
(2023, p. 329)

Encuentra en ella tres componentes fundamentales: “mito, héroes y mundo secundario” (p. 328).

Trama

La mayor parte de la historia transcurre en Arelon, una ciudad vecina de Elantris, del planeta Sel (*Elant.*, nota “Sobre la AonDor”), cuyos habitantes eran transformados en seres superiores, llenos de energía y sabiduría hasta convertirse en luminosos, por la Shaod, un fenómeno no explicado; sin embargo, diez años antes del inicio de la trama, algo desconocido, la Reod, había ocurrido haciendo que los elantrinos se convirtieran en cadáveres vivientes y su escritura ideográfica con aones perdiera su magia: la capacidad de convertir materia inorgánica en alimentos y de sanar a los enfermos. Desde entonces, los habitantes de Arelon, de religión korathi, los mantenían encerrados dentro de las murallas de la ciudad.

Raoden, príncipe heredero de Arelon, es dado por muerto y arrojado en secreto a Elantris al ser contagiado por la Shaod; una vez ahí, lugar donde el cuerpo va acumulando lentamente dolor que nunca se mitiga aunque la persona nunca muere, él se empeña en cambiar la condición

miserable de sus habitantes. Poco a poco va encontrando una pequeña misión para cada uno, dotando sus existencias de significado y desviando sus pensamientos de su sufrimiento. La princesa Sarene llega a Arelon, donde le informan que el príncipe Raoden, con quien debía casarse, había muerto un día antes. Al mismo tiempo, Hrathen, un sacerdote derethi, llega a la ciudad; lleva la consigna de su Wyrn, única persona en contacto directo con su dios, de convertir a la ciudad en tres meses; de no lograrlo, sería destruida.

Personajes principales

El libro está narrado desde dos perspectivas: Raoden, príncipe heredero de Arelon, y Sarene, su prometida.

Los amigos de Raoden lo describen llenándolo de elogios:

- Era "El hombre más grande que he conocido.... hacía feliz a la gente (...) con unas pocas palabras amables, te hacía darte cuenta de lo estúpidamente que te estabas comportando.

Era además inteligente..."(cap. 8).

- Ecuánime: "Nunca lo vi triste, ni enfadado... excepto cuando estuvo en una de las plantaciones exteriores, visitando a la gente [que era explotada]: siempre encontraba un modo de hacerle llegar su opinión... [a su padre, el rey]" (cap. 8).
- Generoso: "Perdía una partida de tuledú solo porque sabía que a mí me entusiasmaba ganar" (cap. 8).
- Compasivo: "Este país necesitaba a Raoden. Estaba empezando a crear algunas diferencias importantes" (cap. 8).
- Líder:

"Dicen que le daba esperanza al pueblo ... Que los campesinos soportaban las escandalosas cargas de ladon [su padre, el rey] porque sabían que tarde o temprano Raoden llegaría al trono. El país se habría venido abajo hace años si el príncipe no se hubiera unido a él, animándolo y confortando su espíritu" (cap. 20).

- Amado por su pueblo: “¿El pueblo amaba a Raoden?” “Mucho, mi señora. Era conocido por prestar una atención muy personal a sus opiniones y necesidades” (cap. 20).

Sin embargo, tenía sus fuertes luchas interiores; pensaba que:

Lo más difícil del liderazgo, allí en Elantris, era mantener la actitud de optimismo (...). Incluso los recién llegados estaban peligrosamente al borde de perder la esperanza (...), en Elantris se había visto reaccionando a la desesperación con retador optimismo. Cuanto más empeoraban las cosas, más decidido estaba a enfrentarse a ellas sin quejas (...). Raoden podía sentir que los otros, incluso Galladon, confiaban en él. De toda la gente de Elantris, solo Raoden no podía mostrar su dolor.

“No estaba seguro de cuánto tiempo aguantaría (...): cuando cayera, ¿cuánta gente caería con él?”

“(...) tenía que soportar aquel peso. Si no aceptaba la responsabilidad, nadie más lo haría, y aquellas personas se volverían esclavas de su propia agonía o de los matones de las calles” (cap. 13).

Debía ser optimista, esperanzado y fuerte por los demás, manteniendo el dolor físico mentalmente controlado. Estas virtudes lo convertían en un líder querido por sus seguidores voluntarios, lo que se notaba en cómo “Todo el mundo saludaba a Espíritu al pasar, dirigiéndole sonrisas de bienvenida. Había verdadero calor en sus voces, un grado de respeto y amor que Sarene había visto pocas veces por un líder” (cap. 41).

Respecto a Sarene ocurre algo similar. Cuando Raoden la conoce, se sorprende por su belleza. Comenta que como “Solo la había visto a través de seon (...). No me había dado cuenta de que fuera tan hermosa” (cap. 22). Y que cuando ella se había puesto en contacto con él, como “Era una magnífica escritora y sus palabras estaban cargadas de tanta inteligencia (...) no pude sino responder” (cap. 16).

Admirada por inteligente, logra pronto el apoyo de los hombres influyentes del reino quienes reclaman su ayuda al acercarse una crisis, diciéndole:

"Hemos confiado mucho en ti en estas últimas semanas. Te colaste en nuestros corazones e hiciste lo que nadie, ni siquiera yo, había hecho: nos uniste. Shuden y Eondel te adoran, Lukel y Kiin permanecen a tu lado como dos piedras inamovibles, yo apenas puedo desentrañar tus delicados planes, e incluso Ahan te describe como la joven más deliciosa que ha conocido jamás. No nos dejes ahora: te necesitamos." (cap. 32).

Ella les corresponde afirmando ante su papá que "se han convertido en mi pueblo" (cap. 41) por lo que le pide quedarse ahí

Desgraciadamente para ella, esto mismo le daba una personalidad tan fuerte que la mayoría de los hombres no la veían con interés personal; según ella, la consideraban "la hija solterona del rey, una fierecilla que nadie quería tocar ... Los hombres se reían de mí a mis espaldas. (...). La verdad del asunto es que ningún hombre quiere a una esposa inteligente" (cap. 17).

Por contraste, esto la hace atractiva para Raoden, el único personaje que estaba a su altura, y piensa de ella que

"Le gustaba.... Era fuerte y decidida. No agachaba la mirada cada vez que un hombre se dirigía a ella, no importaba lo noble que fuera su rango. Daba órdenes de manera sencilla y natural, y nunca fingía debilidad para atraer la atención de un hombre.

Sin embargo, los lores la seguían. ... confiaban en su juicio y respondían a sus órdenes como si fuera rey. Tampoco había nunca un atisbo de amargura en sus ojos. Ella daba órdenes con amabilidad y ellos respondían naturalmente. Raoden solo podía sonreír asombrado. ... ganarse la confianza de aquellos hombres. Sarene lo había logrado en cuestión de semanas.

Era impresionante en todo: inteligente, bella y fuerte. (cap. 25)

Raoden estaba preparado para una mujer que no se acobardara al primer signo de conflicto. (cap.43)

Desarrollo narrativo

Como se desprende de lo anterior, la trama tiene una estructura muy bien montada, con planteamiento (por qué desapareció la Shaod), nudo

(enfrentamiento entre quienes buscan rescatarla y el poder del Shu-Dereth) y desenlace (cuando los protagonistas restauran la Shaod y retoman el control del reino Arelon).

Además, cada personaje (por mencionar algunos) tiene y resuelve su propio conflicto:

- Raoden, como príncipe, debe convertirse en líder y dar sentido a la existencia de quienes los rodean, lo que alcanza su clímax cuando está a punto de sucumbir en las aguas del estanque que lo reintegrarían a la nada y tiene su desenlace cuando encuentra la respuesta a la desaparición de la Shaod.
- La princesa Sarene, política innata, que hace de Arelon su pueblo, destrona a su suegro y derroca a los sacerdotes derethi.
- Los dos juntos, cuando habiendo luchado por restablecer el orden, dan inicio a la prosperidad.
- Las diversas religiones que, personificadas en una confrontación constante, finalmente se someten a la que promueve valores morales, al reinstaurarse el Dor representado por el retorno de la Shaod y manifestado en el restablecimiento de la paz.
- Hrathen, el sacerdote derethi, quien después de afrontar conflictos de conciencia no resueltos, decide dar su vida defendiendo la de Sarene y muere en paz.
- Iadon, rey de Arelon y padre de Raoden, que corrompido por la avaricia busca la salvación de su pueblo en las fuerzas del mal, es vergonzosamente expuesto y se suicida.
- Eventeo, rey de Teoden, que falla en el compromiso con sus propios principios, por lo que muere, pero cuyo arrepentimiento consigue que su hija tenga más poder que el que él tuvo nunca.
- Cada líder de banda en Elantris, cada elantrino, al encontrar un propósito en la dignificación de su sufrimiento y su existencia dolorosa, con el desenlace feliz de recuperar sus poderes perdidos con la caída de la Shaod.
- Todos los personajes miembros de la nobleza, con sus propios intereses, que consiguen o frustran de acuerdo con su identidad y función dentro de la trama.

El libro sigue el esquema de un cuento infantil clásico con personajes estereotipados: los buenos siempre se portan bien y son los héroes; los malos, se portan mal y son los villanos; algunos malos se hacen más malos y terminan muriendo en forma justa, mientras otros malos son redimidos por el amor y acaban muriendo en paz al seguir su conciencia. Además, todos, incluso los secundarios, están bien contruidos, con personalidad propia, acciones, discursos y características que los identifican.

A esto debemos agregar que tienen rasgos muy humanos: intereses, valores, pasiones y reacciones permiten al lector identificarse con ellos e, incluso, se podría construir otra trama imaginaria (como ampliación) con ellos por lo bien definidos que están sus atributos individuales, como de hecho ocurre con “La esperanza de Elantris”⁷. Sus valores son los perennes al provocar la desdicha, la caída y la ruina cuando actúan mal y la felicidad al buscar el bien.

Temas

Elantris explora temas trascendentales como el bien y el mal, la corrupción y la redención, el poder y sus tentaciones, la religión y la misión de cada persona, la conexión de la humanidad con la naturaleza. Entre sus aspectos más relevantes podríamos mencionar los siguientes:

- La magia, conectada con el mundo, su topografía y entorno ambiental, representando los principios morales que, al ser modificados cuando deberían ser inamovibles, conducen al caos.
- La ciudad de Elantris es un símbolo de decadencia y esperanza, de la caída en la banalidad de sus habitantes, redimida mediante su sufrimiento. También se aplica a los personajes que actúan mal, pero se arrepienten y alcanzan la redención, como Hrathen o Teoden.
- De la lucha entre el poder y la responsabilidad de quienes lo ostentan, lo que culmina en la destrucción del personaje dañino para la sociedad, y la elevación del que persigue el bien común, ya fuera un personaje humano o la religión personificada. Esto se construye en paralelo con la vida de cada personaje que conforme

⁷ Un capítulo de *Arcanum ilimitado*.

va triunfando en su misión se perfecciona o al desviarse se corrompe, fracasa y muere.

- El sincretismo religioso, al condenar la postura de proclamar una sola religión como verdadera, pues “el alma de Keseg es la aceptación” refiriéndose a las enseñanzas diversas de las diferentes religiones existentes (cap. 14)

La intención de Sanderson al escribir este libro parece la construcción de un universo diegético completo, cerrado –en el sentido de no necesitar agregar elementos de otra obra–, fantástico pero con una magia sujeta a reglas inamovibles y predeterminadas. Como él mismo ha dicho, ahora concibe algunos de sus diferentes libros como parte de un universo, el Cosmere, sobre el cual está escribiendo; pensando en este contexto, esta obra no presenta inconveniente a ser sumada a otro universo mayor como un planeta más, pero si consideramos su creación acabada y consideramos que fue su primera obra, cabe pensar que en su momento no la haya concebido como parte de algo más grande y en evolución, aunque posteriormente él la haya incluido en la serie de libros pertenecientes a esta galaxia. Ahora, hay que esperar a que termine de escribir el total de obras que se ha puesto como meta y comprobar si en alguna de ellas cabe como parte de un todo mayor.

Religión

Como primera peculiaridad, este libro, al igual que otros de Sanderson, se distingue de los de otros autores por transcurrir en una sociedad sumamente religiosa.

Las prácticas religiosas son habituales, por ejemplo, los personajes bendicen sus alimentos en las reuniones de amigos (cap. 11), tienen capillas con altares ante los que rezan (cap. 37) y momentos en los que meditan. No se menciona un credo, sino, más bien, creencias y cosmogonía compartidas, aunque los niños asisten a clases de religión (cap. 37 y 41).

El libro plantea que anteriormente había habido una sola religión⁸, el Shu-Keseg, que predicaba la unidad sin especificar a qué se refería (cap.

⁸ Al concluir el libro, Raoden reflexiona “que había más de una forma de acceder al Dor... muchas más” (cap. 63).

3, 14 y 37) y se había dividido en las religiones principales: el Shu-Jindo –unidad de mente–, el Shu-Dereth –unidad de obediencia– y el Shu-Korath –unidad de amor– (cap. 6, 14 y 15), además de otras ramificaciones. Por eso, aunque unos personajes buscan el exclusivismo religioso, otros lo consideran “un añadido dorathi y korathi al Shu-Keseg” (cap. 37), pues “el alma de Keseg es la aceptación. Hay lugar [...] para todas las enseñanzas” (cap. 14).

Implícitamente, el universo parece estar regido, no por un dios personal, sino por el Dor, dando la impresión inicial de ser una fuerza, un poder, algo similar a la ley eterna de la naturaleza, pero con un cierto rasgo panteísta. Textualmente dice:

—*Dor es el poder invisible... Está en todo* [la cursiva es mía], pero no puede tocarse. No afecta a nada y, sin embargo, lo controla todo. ¿Por qué fluyen los ríos?

—Porque el agua corre hacia abajo, igual que todo lo demás. El hielo se derrite en las montañas y tiene que ir a alguna parte.

—Correcto. Ahora, una pregunta diferente. ¿Qué hace que el agua «quiera» fluir?

—No era consciente de que quisiera hacerlo.

—Lo hace, y el Dor es su motivación —dijo Galladon—. Jesker enseña que solo los humanos tienen la habilidad (o la maldición) de ser ajenos al Dor. ¿Sabías que si apartas un pájaro de sus padres y lo crías en tu casa aprende igualmente a volar?

Raoden se encogió de hombros.

—¿Cómo aprende, sule? ¿Quién le enseña a volar?

—¿El Dor? —preguntó Raoden, vacilante.

—Así es. (cap. 19)

Cada religión posee su libro sagrado: el Do-Keseg, el Do-Dereth (cap. 3), el Do-Korath (cap. 37) y, el originario y más antiguo aún, Do-Kando (cap. 43).

En el texto hay algunos elementos con cierta reminiscencia al Islam: el uso frecuente de la expresión “¡Domi misericordioso!” como empieza cada sura del Corán; de igual forma, así como el árabe es el idioma de Alá y, por tanto, de su libro sagrado, en el Shu-Dereth, “el fjordell era la

lengua elegida del mismísimo Jaddeth: era sagrada, mientras que las otras lenguas eran profanas” (cap. 12).

I. Religión Derethi

La religión más mencionada es el Shu-Dereth, pues, como se dijo anteriormente, el reino de Arelon debía ser convertido a esta; de lo contrario, el Santo Jaddeth (señor de toda la creación) lo destruiría (cap. 3). El Shu-Dereth tiene una organización militar férrea, sumamente jerarquizada, en la que

La gente corriente servía a los arteths y los dorven, los arteths y los dorven servían a los gradors, los gradors servían a los ragnats, los ragnats servían a los gyorns, los gyorns servían al Wyrn y el Wyrn servía a Jaddeth. Solo los gadgets (jefes de los monasterios) no estaban directamente en la cadena. (cap. 12)

Además, el Shu-Dereth exige una obediencia y sujeción interior absolutas, a un grado extremo:

Si eres mi odiv, yo seré tu hroden. Tú serás mío, en corazón y alma. Si sigues a Jaddeth, lo seguirás a través de mí. Si sirves al Imperio, lo harás bajo mis órdenes. Lo que quiera que pienses, hagas o digas será por orden mía. (cap. 3).

En Fjorden, el reino gobernado por el Wyrn, “profeta de Jaddeth y Sagrado Emperador”, cuyas palabras eran “Palabras de Jaddeth, Señor de toda la Creación, a través de su servidor el Wyrn Wulfen IV, Emperador de Fjorden, Profeta del Shu-Dereth, Gobernador del Sagrado Reino de Jaddeth y Regente de Toda la Creación” (cap. 3), “la religión y la guerra eran casi lo mismo” (cap.2). Lógicamente, “los sacerdotes derethi tienen un gran interés en la política” y quienes los apoyan se ven económicamente beneficiados (cap. 9).

Cuando Sarene empieza a estudiar en la biblioteca de Elantris, encuentra un tomo original de “*Wyrn el rey...* el poema completo de tres mil versos”, del que se decía que “era el ejemplo de literatura más antiguo, más antiguo aún que el Do-Kando, el libro sagrado de donde procedían el Shu-Keseg y luego el Shu-Dereth y el Shu-Korath”. Así, se

da cuenta de que los Wyrn han ido alterando su contenido “para que parezca que el Imperio ha sido siempre una manifestación del propósito divino” (cap. 43).

El Wyrn tiene monasterios donde se entrenan los personajes actualmente equivalentes a agentes secretos: “el sacerdocio derethi había estado entrenando a sus monjes para la guerra, el asesinato y... otras artes.” (cap. 15). “El monasterio de Rathbore entrenaba asesinos, el monasterio de Fjeldor entrenaba espías. Dakhor... el monasterio de Dakhor entrenaba demonios” (cap. 36). Estos demonios eran monjes cuyos huesos eran retorcidos y reforzados con encantamientos dándoles la resistencia y fuerza de un metal (cap. 58), para convertirlos en guerreros casi invencibles. Sus medios son tan aberrantes que unos son sacrificados siendo “utilizado(s) como combustible, su carne y su alma quemados... un sacrificio a cambio del transporte instantáneo.” (cap. 60); otros, sacrificando sus vidas para fortalecer a un elegido (cap. 62).

Hrathen es un sacerdote convencido por la razón, por la lógica y el orden que encuentra dentro de la religión (cap. 33). Esto no es obstáculo para que rompa algunos principios que le dicta su conciencia cuando la conveniencia del momento se lo aconseja; por ejemplo, recurre a los servicios de un envenenador que se profesa derethi aunque él sabe que es un místico jeskeri, drogadicto y vicioso (cap. 18). De igual forma, deseaba convertir al pueblo arelon para evitar su destrucción; sin embargo, aceptaba que le ocurriera aunque haber provocado algo semejante en otra ciudad “le pesaba como una piedra de molino”, pues consideraba que “era mejor que un hombre sufriera [él mismo] a que una nación entera continuara viviendo en la herejía.” (cap. 15). “Hrathen ya había aprendido que había... cosas en el mundo que la gente normal no comprendía (...). La sorpresa para Hrathen fue descubrir que el Wyrn consentía en usar magia pagana para ampliar el Imperio de Jaddeth.” “Al final, la lógica se impuso... Había casos en los que las artes del enemigo demostraban ser valiosas.” (cap. 12). Además, ve una prueba del poder supremo de su dios, Jaddeth, en la caída de Elantris y la ampliación de su poderío militar (cap. 42).

II. Shu-Korath

Los héroes de la novela profesan la religión Korathi. Como ya se dijo, Sarene invoca constantemente a Domi misericordioso y pide una

explicación a Teod, su padre ante los problemas que enfrenta. Él le explica que

Todo sucede según la voluntad de Domi. (...) En ocasiones, Domi ve adecuado enviar desastres al mundo; en otros momentos causa en los niños más inocentes una enfermedad mortal. (...) son simplemente la forma en que funciona el mundo. Todas las cosas deben progresar, y el progreso no es siempre un avance constante. A veces debemos caer, a veces debemos levantarnos... Algunos deben ser heridos mientras otros tienen fortuna, pues es la única forma en que podemos aprender a confiar unos en otros. (cap. 17)

Este pensamiento conlleva aceptación con una carga de fatalidad. Sin embargo, "cuando uno es bendecido, es privilegio suyo ayudar a aquellos cuyas vidas no son tan fáciles" (cap. 17).

Por su parte, Raoden acepta que la Shaod "Nos lo quita todo. Nos lo quita todo y no nos deja nada", pero lo acepta por ser voluntad de Domi y afirma que es obligación de la persona seguir adelante (cap. 13). A la vez, los korathi profesan virtudes: Sarene busca apreciar a la reina, madre de Raoden, con quien le resulta difícil el trato, pues "No podía echarle la culpa a la reina por ser lo que era; Domi enseñaba que todas las personalidades eran dones que disfrutar. La reina era encantadora, a su propio e inestable modo" (cap. 2).

En otro momento dice: "El Shu-Korath nos enseña a ayudar a los más humildes, y te desafío a encontrar a alguien más bajo que los elantrinos" (cap. 20); Raoden tiene una "fe ciega en la bondad básica del hombre" (cap. 53). Como reflejo, sus templos son espacios luminosos con plantas y flores; sus auténticos sacerdotes, personas llenas de bondad (cap. 17).

En el fondo de la relación entre Sarene y Raoden, hay una fuerte comunión por los valores korathi y su búsqueda de la verdad, así como de lo que consideran correcto, en las decisiones personales. En su actuación cotidiana, Sarene cuestiona el planteamiento de Hrathen:

Convertirse o morir... ambas opciones eran repugnantes, pero la conversión era obviamente la decisión más lógica. No obstante, una voz interior le decía que merecía la pena morir,

si la muerte demostraba que la verdad era más poderosa que la fuerza física. (cap. 17).

Al concluir el libro, la religión korathi, profesada y vivida por los personajes principales, es la vencedora.

III. Los Misterios o religión jesker

La última religión que se menciona algo más ampliamente es la religión Jeskeri, que algunos personajes identifican con Los Misterios y otros no. "Era una forma de adoración repugnante, una combinación sincrética de una docena de fes diferentes, con algunas aberraciones añadidas, como sacrificios rituales y ritos de fertilidad". Dos personajes la profesan: un envenenador drogadicto, lo que se menciona en sentido peyorativo (cap. 18) y el rey, padre de Raoden, que se suicida ante la vergüenza de verse descubierto por sacrificar sirvientas a su dios (cap. 44).

Valores

I. Verdad. Bien

Además de Sarene y Raoden, varios personajes de religión korathi afirman la existencia de una verdad invencible e, implícitamente, única, en oposición a las posturas contrarias. Afirman que "La verdad no podrá ser derrotada nunca (...). Aunque la gente la olvide temporalmente" (cap. 17).

Se muestra a Omin, un sencillo sacerdote de Domi que defiende la sencillez de su fe explicando que

No se puede separar la verdad de la acción (...), la verdad se alza sobre todas las cosas (...). Puede ser empujada al fondo, pero siempre saldrá a la superficie. La verdad es la única cosa a la que nunca se puede intimidar (...); si el Shu-Dereth es la verdad (...) Entonces prevalecerá". (cap. 21)

A lo largo de la trama se convierte en el único adversario a la altura de Hrathen, tan convencido, que lo enfrenta diciendo: "Las acciones de Dilaf [su sirviente-odiv] son malignas", Jaddeth "quiere la devoción de los hombres. Una masacre no le sirve" (cap. 60).

Hrathen se cuestiona profundamente; tanto que al final reniega de las reglas de su religión, al sentirlas contrarias a su conciencia y su dios, y coloca "las vidas de los demás por encima de su propia ambición" (Epílogo).

Si un personaje que profesa la existencia de la verdad, como Eventeo, el rey de Teoden, falla en un momento, cediendo, y decide "separar la verdad de la acción",

la verdad se alza sobre todas las cosas (...). Puede ser empujada al fondo, pero siempre saldrá a la superficie. La verdad es la única cosa a la que nunca se puede intimidar (...) si el Shu-Dereth es la verdad (...) Entonces prevalecerá (cap. 21).

Al final, Eventeo es castigado: cuando ve su reino invadido por la tropas derethi, vacila al tener que tomar acción para salvar a su pueblo y finalmente muere.

No solo los príncipes de la fantasía manifiestan que existe la verdad, sino que el narrador onnisicente dice ante una jugada de Sarene "que había castrado a los diablos de Hrathen con un movimiento de la guadaña que era la verdad" (cap. 24), es decir, en su opinión la verdad existe.

Unido a la verdad, viene el concepto del bien. Ante el cuestionamiento de si los elantrinos eran seres buenos o malos (algo que en sí mismo supone reconocer la existencia del bien y del mal), Omin responde preguntando si unos demonios podrían y querrían hacer el bien a los hombres comunes como lo hacían ellos:

La caída de la ciudad probablemente fue buena para nuestras almas. Con todo, no puedo dejar de recordar con asombro aquellos días. ¿Sabes que nadie en todo Arelon carecía de comida? Los elantrinos podían convertir la piedra en grano y la tierra en carne. Esos recuerdos me hacen vacilar. ¿Podrían los demonios hacer tanto bien en este mundo? ¿Querrían siquiera hacerlo?" (cap. 21). Dibujando con cuidado, por ejemplo, un sanador podía especificar qué miembro había que curar, qué había que hacerle exactamente y cómo había que limpiar una infección. (cap. 19)

Por añadidura, odiar a los elantrinos por conveniencia, es algo reproable: “¿Optar por el odio declarado cuando no siento ningún odio? Nunca haré eso” (cap. 21) declara Omin.

De igual forma, Raoden es un hombre virtuoso. Lo primero por lo que destaca es por su liderazgo responsable; está convencido de que “Cuando se acepta la autoridad, hay que estar dispuesto a aceptar la responsabilidad en todo momento... incluso cuando no te apetece demasiado” (cap. 32). Eso supone convencer a su amigo Galladon de no renunciar a la esperanza (cap. 49), y lo logra a tal grado que cuando el mismo Galladon lo lleva a que se desintegre, necesita luchar contra sí mismo, pues “tenía esperanza. Una parte de Galladon seguía creyendo que Raoden mejoraría las cosas, de algún modo. Esta era la maldición que su amigo le había dejado, la retorcida semilla del optimismo que se negaba a ser desarraigada” (cap. 60).

También, por su capacidad de hacer surgir lo mejor de los demás al darles una finalidad útil para la comunidad y su buen humor. Los elantrinos, dotados por él de un propósito en su existencia, se transforman en personas trabajadoras y sonrientes. Cuando Sarene los conoce, se sorprende:

La gente conversaba y trabajaba dentro... sonriendo: sus atuendos eran faldas o pantalones sencillos y una camisa. La tela era sorprendentemente pintoresca. (...). Lo que había ideado como ofensa, sin embargo, la gente lo llevaba con alegría: los amarillos, verdes y rojos vivos resaltaban su alegría. (...) Parecían pertenecer a alguna aldea pastoral de antaño: eran gente que expresaba una jovialidad y un buen humor que Sarene creía imposibles en el mundo real. Sin embargo, vivían en el único lugar que todos sabían más horrible que el mundo real.” (cap. 41)

Karatha, lidereza de un bando elantrino agresivo, le resulta relativamente fácil de rescatar porque ha protegido a los niños alcanzados por la Shaod y eso mismo es lo que ha congregado a sus seguidores a su alrededor. Ella misma le cuenta:

—Cuando llegué a Elantris, vi a los niños agazapados en las sombras, asustados de todo lo que pasaba(...). Algo en mi corazón sanó cuando empecé a ayudarlos...

—Los niños nos unen, impiden que cedamos al dolor. La comida que reunimos es para ellos. De algún modo, podemos soportar el hambre un poco mejor si sabemos que se debe, en parte, a que les dimos a los niños lo que teníamos. (cap. 13)

Así, bajo su liderazgo, la ciudad empieza a transformarse al eliminar su mugre y a convertirse en un espacio donde sus habitantes conviven fraternalmente y viven con dignidad.

Otros personajes de religión korathi también son expresamente descritos como virtuosos: el duque Roial es un hombre sobrio, al grado que a Sarene le sorprende “La relativa modestia de su hogar. Para ser el tercer hombre más rico de Arelon, el duque era notablemente poco ostentoso.” El le explica que hacía solo diez años que era duque, así que esa casa le parecía adecuada” (cap. 32). En consonancia, también sabe cuidar sus palabras para no difamar al grado de poder cerrar “el discurso diciendo que se abstuvieran de hablar mal de los muertos, recordando que Domi se encargaría del alma de ladon” (cap. 37).

El tío Kim, legítimo heredero al trono del que se había apoderado el padre de Sarene, es discreto al respecto (cap. 1).

Hasta el mismo Hrathen reconoce que “el dinero no vale nada para un hombre que se niega a ser comprado” (cap. 45).

II. Ecología y eones

Resulta interesante también resaltar cómo la mentalidad actual se muestra plasmada en el libro en su nota ecologista al mencionar que para la doctrina derethi “la única diferencia entre hombres y animales era la capacidad humana de adorar a Dios” y que los animales “no pueden hacer otra cosa sino seguir sus instintos” (cap. 8), algo que fomenta la cultura popular moderna en el comportamiento humano, así como al ligar la caída y redención de la Shaod con el trastorno producido en la fisonomía del terreno:

«Cuando se produjo el Reod [la caída de Elantris], la tierra se resquebrajó».

—¡El Abismo! —exclamó Raoden—. (...) Si abrió la grieta al sur y de repente todos los aones [grafías mágicas] quedaron invalidados... porque todos necesitaban una línea añadida para funcionar. Toda la AonDor, y por tanto Elantris, habrían caído inmediatamente (cap. 49).

Un último dato interesante: algunas personas poseen seones, unas circunferencias flotantes de luz con rostro, seres inteligentes que son sus servidores más fieles, sus consejeros íntimos, mensajeros y demás, pues pueden trasladarse por el aire; también sirven de telecomunicadores, pues pueden conectarse con otros seones a gran distancia y, en vez de verse sus rostros, mostrar el de la persona que está a su lado y desea comunicarse con el receptor remoto. Quieren tanto a sus amos y están tan ligados a ellos que cuando un amo es atacado por la plaga de los elantrinos, su seón pierde la cordura. De la evocación que estos personajes pueden hacer a los eones del gnosticismo, hablaremos en el tema del New Age.

Análisis formal

Como en toda obra de fantasía, el universo diegético es atemporal; a pesar de eso, es un mundo de princesas estilo europeo con vestidos largos, y caballeros con pantalones, chalecos, capas y espadas, sin armas de fuego. Podría asemejarse a un universo renacentista.

En cuanto al estilo, es ágil, con bastante acción y diálogos atractivos para los lectores juveniles; su narrador omnisciente en tercera persona va variando de perspectiva, lo que le permite al narrador exponer los sentimientos de sus personajes provocando empatía o repulsión en el narratario; también contiene descripciones plásticas, mezcladas con acción, que activan en la imaginación los efectos de luz y sonido que se ven en la pantallas, lo que impide que resulten pesadas.

Raoden rechinó los dientes y acabó su línea en la tierra.

El corpachón de Galladon se desplomó. La cabeza de Karata chocó de lleno contra la muralla de piedra. El soldado dio un paso.

Una luz explotó desde el suelo.

Surgió de la tierra como un río de plata, rociando el aire a lo largo de la línea que había dibujado Raoden. La luz lo envolvía... pero era más que luz. Era pureza esencial. Poder refinado. El Dor. Lo envolvió, cubriéndolo de un cálido líquido.

Y por primera vez en dos meses, el dolor desapareció.

(...) Entonces, como una linterna que se enciende de repente, Elantris estalló de luz. Toda la ciudad se estremeció, sus murallas parecieron estirarse, distorsionadas por algún asombroso poder. La gente que estaba en la ciudad quedó atrapada en un vórtice de energía, y súbitos vientos la recorrieron.

Todos guardaron silencio. Fue como estar en el ojo de una enorme tormenta blanca. El poder ardía en una muralla luminosa que rodeaba la ciudad. (cap. 61)

La obra está escrita en un estilo gramatical directo, con una estructura generalmente clásica (sujeto + núcleo del predicado + complementos) y haciendo uso de amplio y rico vocabulario.

La edición por el décimo aniversario de su publicación y ya definitiva tiene una dedicatoria, una presentación de la génesis del texto escrita por Miquel Barceló, un prefacio de Dan Wells y un prólogo que forma parte del texto mismo. Además, el autor añadió varios capítulos explicativos al final:

- Una parte, *Ars Arcanum*, con dos capítulos: "Sobre la AonDor", con subtítulos, y "Lista de Aones" con sus grafías y significados.
- Otra parte, con las escenas eliminadas, no breves, aclarando a qué parte de la obra hubieran pertenecido y con el título original de la obra: *El espíritu de Elantris*.
- Un epílogo con reflexiones del autor, de 2015; otro epílogo, como parte de la historia con Hoid como protagonista y, como en todos sus libros, una lista muy larga de agradecimientos.

En el último epílogo, no fechado por lo que se sobreentiende que es de la última edición, Hoid aparece con su personalidad de siempre: refiriéndose a una rana viva que se había comido en una ocasión dice: "lo que recuerdo es que por horrible, repugnante y deprimente que fuese para mí aquella jornada... todavía peor debió de ser para la rana."

El Imperio Final

Trama

Nacidos de la bruma se trata de una historia fantástica dividida en etapas de varios libros; hasta la fecha, Sanderson ha publicado dos, pero ha anunciado que habrá una tercera, futurista. *El Imperio Final* es el primer libro de la primera serie, visto en su mayor parte desde la perspectiva de Vin, una de sus protagonistas.

En él, la trama se desarrolla en Luthadel, capital del Imperio Final, que ha sido gobernado despóticamente durante mil años por el lord Legislador, a quien muchos habitantes consideran su dios por haberlos librado de la Profundidad (*E/F*, 2021, cap. 12). El imperio se encuentra cubierto por cenizas que expulsan los montes y flotan en el aire, ensuciándolo todo; la luz del sol, roja oscura, se ve amortiguada por ellas, y en las noches las brumas revolotean en formas onduladas en constante movimiento sembrando el miedo entre la población. Hay muy pocos vegetales, todos de color pardo.

Un pequeño grupo liderado por Kelsier decide derrocar al lord Legislador; al principio, sus integrantes lo hacen movidos por la paga ofrecida por un grupo de la comunidad skaa, los trabajadores del imperio tremendamente explotados, pero, más adelante, por el ideal de frenar las injusticias.

Los miembros de este grupo son “alománticos”, es decir, personas con poderes supranormales que extraen de ocho metales líquidos ingeridos en estado puro: pueden inflamar o deprimir emociones de los demás, así como aumentar su propia fuerza y su percepción sensorial. La mayoría de los líderes confabulados solo tienen una capacidad extraordinaria extraída de un metal, salvo Kell, líder del grupo, y Vin, una skaa recogida de la calle quien va aprendiendo a usarlos todos conforme avanza la trama; ambos son nacidos de la bruma, es decir, personas con todos los poderes alománticos o que pueden usar todos los metales.

Además, en este tomo existen ferruquimistas y kandra. Los primeros son personas que pueden almacenar capacidades (salud, fuerza, juventud) en metales y recurrir a sus reservas cuando deseen; los segundos, personas que fueron despojadas de su personalidad y forma corpórea quedando convertidas en masas informes –como gelatinas– y

que pueden comer los órganos y esqueletos de cadáveres, para adquirir la forma del muerto.

En toda esta magia existen leyes que no se rompen, en forma semejante a como ocurre con el resto de las leyes de la naturaleza, por ejemplo, la gravedad; de hecho, esta magia forma parte de las leyes de la naturaleza del universo en donde transcurre la historia.

La sociedad está compuesta por el lord Legislador y sus vasallos. Sus sirvientes directos son de dos tipos: inquisidores unos, seres humanos con huesos reforzados internamente con once tornillos metálicos, y obligadores otros, alománticos humanos muy poderosos. Además, están los nobles, quienes cuidan de sus propios intereses y se transmiten poderes alománticos por generaciones, también sujetos al lord Legislador. Por último, el ejército, una pequeña clase urbana comerciante y trabajadora, y el pueblo o población skaa, formada por obreros de la ciudad y campesinos horriblemente explotados.

Personajes principales

Vin, una adolescente de dieciséis años, es abandonada por su hermano Reen, su único familiar; él la había protegido, pero maltratándola mucho, con lo cual la había hecho capaz de sobrevivir en un mundo adverso y cruel; constantemente le había repetido que todos, incluyéndolo a él, la iban a traicionar si así les convenía, algo que hace al abandonarla sin previo aviso. Así, ella había aprendido a desconfiar de todos y a no permitir aproximación personal alguna: prefería estar sola pensando que consentir a alguien acercarse demasiado, era ofrecerle la oportunidad de que la traicionara; continuaba la banda de ladrones con quienes trabajaba y con quienes la había dejado Reen, pero sin intimar con ninguno. De hecho, al principio de la trama es traicionada por ellos y, tanto a ella como a ellos no les parece incorrecto, sino algo necesario para sobrevivir. Por eso, cuando es recogida por un grupo de alománticos, encuentra comportamientos de lealtad que le parecen incomprensibles (cap. 4) y poco a poco más atractivos (cap. 12).

Por contraste, Kell basa los lazos de su banda de ladrones en la confianza. Al inicio, les plantea el negocio de derrocar al lord Legislador y uno de los asistentes decide no participar; cuando se marcha y el contratista skaa cuestiona si lo matarán para evitar que los traicione, Kelsier explica: "«Yo no actúo así, No voy a mandarlo asesinar porque

haya decidido que es demasiado peligroso. Si haces así las cosas, muy pronto nadie viene a escuchar tus planes». «Además —dijo Dockson—, no invitaríamos a nadie a una de estas reuniones si no confiáramos en que no nos va a traicionar»" (cap. 4). Según el mismo Sanderson, "«Uno de los temas principales de *Nacidos de la bruma* es que merece la pena confiar en la gente, aunque puedan hacerte daño», dice. «En la vida real también es mejor confiar y ser traicionado»" (*Bienv.*, § 47).

De hecho, la motivación personal de Kell, más allá del negocio, era vengarse del lord Legislador por haber matado a Mare, su esposa; antes de hacerlo, el lord le había agradecido por informarle dónde estaba Kelsier, con lo que él se había enterado de que había sido ella quien lo había entregado. Sin embargo, Kell seguía queriéndola por encima de ese error. Esto, lo lleva a una reflexión profunda:

«... ¿dejas de amar a alguien porque te traiciona? No lo creo. Eso es lo que hace que la traición duela tanto: el dolor, la frustración, la furia... y yo seguía amándola. Y la amo todavía (...). Creo... creo que si me dieran la opción entre amar a Mare, traición incluida, y no haberla conocido nunca, elegiría amarla. Me arriesgué y perdí, pero el riesgo mereció la pena. Lo mismo pasa con mis amigos. El recelo es sano en nuestra profesión... pero solo hasta cierto punto. Prefiero confiar en mis hombres que preocuparme sobre lo que pasará si me traicionan.» «Eso parece una tontería.» «¿Es una tontería la felicidad?»" (cap. 15)

Estos valores, la confianza, la amistad y el amor cuestionan a Vin durante toda la trama para terminar imponiéndose al final del libro por la alegría que conllevan en la vida cotidiana. Descubrió que entre ellos escuchaba "risas. No risas estentóreas, como sonaban a menudo en la mesa de Camon. Eran más suaves, una muestra de alegría verdadera, de disfrute sano." (cap. 7). Además, esa alegría no dependía de la posición social o laboral de las personas, pues "Los criados eran felices. Cumplían sus deberes con eficaz profesionalidad, sin que hubiera ninguna sensación de pereza en su trabajo. Vin oyó risas al otro lado del pasillo. No eran skaa maltratados" (cap. 8).

Desarrollo narrativo

Aunque se trate solo del primer tomo de una trilogía, la trama posee una estructura bien construida: el objetivo de pelear contra el lord Legislador es un planteamiento claro; después de que Kelsier se enfrente a él cuerpo a cuerpo y muera, el nudo se da cuando Vin continúa la lucha y logra la muerte del lord Legislador a pesar del fallecimiento previo de su líder. En el desenlace, la situación de la tierra oscurecida por las brumas no ha cambiado, pero queda un futuro por construir.

De la misma forma, los personajes también poseen sus propios conflictos por resolver:

- Vin, después de ser abandonada por su hermano y enamorarse de quien no le corresponde, se decide a ser leal a sus compañeros y es recompensada en un desenlace feliz cuando la rescatan el chico a que piensa que no le interesa así como los que se entera que son sus amigos: ha entendido el valor de la lealtad en la amistad. Como personaje, resulta atractiva para la juventud actual porque pasa de ser una perdedora a ser una mujer poderosa.
- Kelsier, que buscaba vengar a su esposa, logra triunfar sobre el lord Legislador, al convertirse en el dios de una nueva religión que inspirará una lucha sin fin contra él.
- Reen, quien después de preparar a Vin para la lucha, no la traiciona sino que muere torturado por defenderla.

Como se trata de una obra en trilogía, algunos otros personajes principales no tienen un conflicto resuelto; por ejemplo:

- Marsh, hermano de Kelsier, que habiendo sido un franco opositor del lord Legislador, es descubierto como su servidor.
- Sazed, un ferruquimista que busca la verdad estudiando las religiones, combate al lord Legislador, por considerarlo un mal dios, pero no encuentra respuesta.
- Los otros miembros de la banda, cada uno con una pugna interna que los cuestiona en diferentes formas ante los distintos acontecimientos, pero que tampoco es solucionada.

La trama es muy actual en el sentido de que los personajes tienen sus contradicciones como cualquier persona de la vida real. Actúan bien y mal, movidos por valores buenos y equivocados, conforme a su conciencia y en contra de ella. Sin embargo, todos actúan “bien” cuando lo hacen movidos por la esperanza en un mañana mejor, para su persona y la sociedad.

Y esto ocurre también con la historia: hay victorias y derrotas; se elimina un poder y surge otro. Supuestamente, son personas normales y sin relevancia social quienes realizan el cambio social; sin embargo, para que la trama funcione, hay un ligero tropiezo: los protagonistas poseen alomancia, es decir, aunque no sean nobles, no son igual al resto de las personas de su sociedad. Eso sí, se requiere el esfuerzo personal y la autosuperación para lograr objetivos.

En la sociedad están presentes los intereses de toda sociedad histórica real: económicos, políticos, castrenses, sociales...

Temas

Crítica social

El tema central de la historia es que la concentración del poder político, religioso y económico genera sociedades deshumanizadas que se sostienen mediante el miedo, la desigualdad y la manipulación ideológico-religiosa. Esto se manifiesta en:

- Opresión del pueblo skaa por parte de la nobleza; su pobreza es una herramienta de control.
- El poder absoluto, como el de lord Legislador, corrompe incluso cuando se presenta como salvación.
- La religión puede ser manipulada como instrumento de dominación. Lo mismo ocurre con la historia y el conocimiento.
- Una revolución no es la solución a un problema.

En este contexto es crucial el tema del poder en sí: ¿cuándo y cómo es ético usarlo? ¿Es lícito actuar en contra de los propios principios –por ejemplo, el asesinato– para conseguir lo que se considera mejor para el pueblo? ¿Es mejor o peor usar la fuerza física que la coerción interior por medio de la manipulación emocional? Esto se sabe cuando un kandra, una criatura que vive en un cadáver reciente, dotándolo de vida, que vive en el de Lord Renoux es descubierto: “De repente, Brisa se echó a reír. Se acomodó en su asiento y apuró el vino que le quedaba. «¡Bendito

loco! Lo has matado, ¿verdad? A Renoux... Lo has matado y lo has sustituido por un impostor. »" (cap. 6)

Respecto al sentido que puede tener la obra, aunque hay algunos cuestionamientos sobre la existencia de un parámetro objetivo respecto al bien y el mal, son pocos. Se trata de un relativismo incipiente sobre la verdad y, por tanto, sobre la moral.

Es interesante que se plantea la autoinmolación por una idea, como hace Kelsier para convertirse en un estandarte religioso-emocional que unifique las fuerzas dispersas del pueblo.

Se habla con frecuencia sobre la libertad: si se pierde con la manipulación emocional, si cada sujeto puede elegir su fin aunque no tenga los medios necesarios a su alcance, si las circunstancias la coartan, si es contraria al orden comunitario. Aquí es donde surge el compromiso con los ideales.

Por último, tiene su nota ecologista al relacionar la decadencia de la naturaleza con la decadencia de la humanidad existente.

La religión y el concepto de dios

En esta historia existe un único reino, el Imperio Final, bajo un régimen teocrático.

En los capítulos iniciales, los subversivos roban un diario suponiendo que era del lord Legislador y los personajes principales lo estudian esperando encontrar así la forma de matarlo. Paralelamente al desarrollo de la trama, antes del número de cada capítulo, la novela ofrece fragmentos del diario a modo de epígrafes, con lo cual el narratorio puede ir conociendo los pensamientos de quien fuera una vez un humilde y sencillo pastor, al ser elegido como el Héroe de las Eras destinado a combatir las brumas y de esta forma salvar a la humanidad: "La persona que se presentaba en el libro parecía perfectamente mortal. Se hacía preguntas y reflexionaba: era un hombre profundo e incluso de carácter" (cap. 21).

El problema es que al alcanzar el poder con un hecho conocido como La Ascensión, mil años antes de los de la trama, se convierte en un dictador tirano que va mostrándose como un dios a su pueblo: "Yo soy dios —dijo él. (...) No se puede matar a Dios. No se puede derrocar a Dios" (cap. 35). Así, para el pueblo,

el lord Legislador es la Lasca del Infinito. Es un pedazo del mismo Dios. No se le puede matar (...); era una fuerza, como los vientos o las brumas. Esas cosas no se mataban. No vivían, en realidad. Sencillamente «eran».

Gobernaba todo el mundo. Era el creador, protector y castigador de la humanidad. Los había salvado de la Profundidad y luego había traído la ceniza y las brumas como castigo por la falta de fe del pueblo. (cap. 6)

(...) el Lord Legislador es solo un pedazo de Dios (...). No es omnisciente ni omnipotente, sino una sección independiente de una conciencia que lo es (cap. 10).

Él es el lord Legislador... Es Dios. (cap. 28)

Sin embargo, no se trata de un dios benigno, sino de un ser arrogante (cap. 35) que, como se dijo arriba (cap. 6), castigaba duramente. Por eso, los insurrectos reconocen su inmenso poder, pero niegan que sea omnipotente (cap. 6), omnisciente (cap. 27), infalible (cap. cap. 18 y 36) e, incluso, repudian su divinidad (cap. 6); pero, principalmente,

no es inmortal... no del todo. Dicen que se le puede matar (cap. 4).

No le afectan las heridas normales y la decapitación solo le molesta. Un grupo de soldados incendió la posada donde se alojaba durante una de las primeras guerras. El lord Legislador salió de allí siendo apenas un esqueleto y luego sanó en cuestión de segundos. (cap. 15)

Además, para reforzar su opinión, los insurrectos son conscientes de que en el imperio gobernado por él se han cometido múltiples equivocaciones de liderazgo. Su único atributo sorprendente, públicamente conocido, es que "El lord Legislador no envejece. Eso, al menos, es innegable"; la cuestión es que si había subido al poder para eliminar el caos reinante antes de La Ascensión, que no haya logrado estabilidad ni iluminación para el imperio, es un fracaso de su divinidad autoproclamada (cap. 18).

En este contexto, la religión es presentada como una organización administrativa de índole militar más que un conjunto de creencias;

cuenta con un gobernante supremo, sus ministros y ejecutores directos de sus órdenes, los inquisidores y obligadores, así como con un ejército y un sistema de recaudación. Es decir, la creencia en el dios lord Legislador se compendia en obediencia a sus representantes y sometimiento al sistema social y económico impuesto.

Además, se menciona que antes de La Ascensión había cuando menos quinientas sesenta y siete religiones (cap. 9) y se presentan todas como un conjunto de opciones entre las que cada uno puede elegir qué adorar. Así, Sazed, un eunuco miembro de la banda experto en religiones y que espera la llegada del Héroe de las Eras, le cuenta a Vin que

—Creo que tengo la religión perfecta para ti —dijo Sazed, y su rostro normalmente estoico reveló un atisbo de ansiedad—. Se llama trelagismo, por el dios Trel. Lo adoraban los nelazanos, un pueblo que vivía muy lejos, al norte. En su tierra, el ciclo del día y la noche era muy extraño. Durante algunos meses del año estaba oscuro casi todo el día. En verano, sin embargo, solo oscurecía unas cuantas horas.

»Los nelazanos creían que había belleza en la oscuridad y que la luz del día era más profana. Consideraban las estrellas los Mil Ojos de Trel que los miraban. El sol era el único ojo celoso del hermano de Trel, Nalt. Como Nalt solo tenía un ojo, lo hacía brillar con tanta fuerza para superar a su hermano. Los nelazanos, sin embargo, no se dejaban impresionar y preferían adorar al silencioso Trel, que los vigilaba incluso cuando Nalt oscurecía el cielo. (cap. 9)

De hecho, su valor no proviene de la verdad que pueda haber en ellas, sino del pueblo que las profesa:

Las personas son valiosas, dama Vin, y también, por tanto, lo son sus creencias. Desde la Ascensión de hace mil años, han desaparecido muchas de esas fes. El Ministerio de Acero prohíbe adorar todo lo que no sea el lord Legislador y los inquisidores han destruido muy diligentemente cientos de religiones. Si alguien no las recuerda, desaparecerán sin más.

(...). Cuando el Ministerio de Acero ya no domine, los hombres querrán regresar a las creencias de sus padres. (cap. 9)

Después de una masacre a principios del libro, Sazed canta una oración fúnebre, no porque crea en la religión de la que proviene, sino porque le parece apropiada; considera que “La fe adecuada es como una buena capa, creo. Si te sienta bien, te mantiene cálido y a salvo. Sin embargo, si no te sienta bien, puede asfixiarte” (cap. 8). Así, admite que cree en todas las religiones, aunque se contradigan entre ellas, pues respeta “las verdades que esconden todas” (cap. 11).

Hay un pasaje especialmente significativo. Después de que el ejército skaa es masacrado, un combatiente confiesa que, desde que se enroló sabía que iban a perder, aunque ellos “mataron a toda una guarnición de soldados antes de ser rodeados y destruidos. Es la mayor victoria que los skaa han conocido en décadas, quizá en siglos. Ahora es el momento de retirarse” (cap. 25), es decir, han ganado, pues se han atrevido a enfrentarse al ejército y han matado unos cuantos soldados del imperio. Kell reconoce que esa falta de esperanza, ese sometimiento inculcado durante mil años es su verdadero enemigo. Entonces, busca una idea que pueda inspirar al pueblo a rebelarse contra el lord Legislador; se da cuenta de la impronta tan grande que imprime la fe religiosa, lo que había dificultado el dominio inicial del Imperio Final, y busca su origen. En una conversación con Sazed encuentra diversas causas, subrayando que “todas tenían pasión”:

Al final, después de que reinos y ejércitos cayeran, las religiones siguieron luchando, ¿no?

—En efecto. Algunas de las religiones más resistentes duraron hasta bien avanzado el siglo quinto.

—¿Qué las hacía tan fuertes? ...

—No una sola cosa, creo. Algunas debían su fuerza a la fe sincera, otras, a la esperanza que prometían. Otras eran coercitivas.

—Pero todas tenían pasión. (cap. 10)

En este razonamiento se presenta la religión solamente como un motor emocional, independientemente de que posea o carezca de un fundamento en la verdad.

Más adelante, durante un baile, Vin contempla las vidrieras de las mansiones de los nobles:

Eran escenas religiosas. (...) En el centro de muchas de las vidrieras estaba la Profundidad. Negra (o, en términos de vidriera, violeta), era informe, con vengativas masas en forma de tentáculos extendiéndose por varias ventanas (...).

¿Qué era la Profundidad?, se preguntó. ¿Por qué describirla de manera tan informe? ¿Por qué no mostrar lo que realmente era? (...) al contemplar aquella cosa horrible y retorcida, Vin casi podía creer. (cap. 12)

En este pasaje, la posibilidad de la fe proviene únicamente de una impresión estética pasajera: la contemplación de una obra de arte durante un momento.

Al final del libro, los miembros de la banda descubren la estrategia de fondo su líder:

Kelsier sabía que los skaa no se levantarían. Habían estado sometidos demasiado tiempo y habían sido condicionados para pensar que el lord Legislador poseía sus cuerpos y sus almas. Comprendía que nunca se rebelarían... a menos que les diera un nuevo dios. (cap. 35)

Es decir, piensan que él sabía que el daño que podría causar su banda al Imperio Final era demasiado poco. El atium, el más poderoso metal alomántico, era controlado por el lord Legislador; así que contaba con que la población encontraría en su figura mitificada por su autoinmolación un nuevo personaje inspirador, con la suficiente fuerza para derrocar al imperio:

—El atium, el ejército, la nobleza... No era eso lo que Kelsier estaba planeando. ¡Esto era su trabajo! Nuestra banda nunca

iba a derrocar el Imperio Final... Éramos demasiado pocos. Sin embargo, la población de toda la ciudad...

—¿Estás diciendo que hizo esto a propósito?

—Siempre preguntaba qué daba a las religiones tanto poder. Y yo siempre le respondía lo mismo... Le decía que era porque sus creyentes tenían algo que hacía que sintieran pasión. Algo... o a alguien. (cap. 35)

De esta conversación y la forma como muere, concluyen que estaba dispuesto a que el lord Legislador lo matara si con esto creaba un nuevo mito suficientemente poderoso, lo que se ve en lo que empieza a repetir el pueblo después de su muerte: "¡Kelsier es el Señor de las Brumas! ¿No está hoy con nosotros?" (cap. 35).

Por su parte, Vin, que lo había conocido con sus virtudes y defectos no comprende por qué las masas empiezan a aclamarlo así y cuestiona al recopilador de leyendas y religiones:

—¿Vas a recopilar historias sobre Kelsier?

—Naturalmente. Recopilo todas las religiones.

—No estamos hablando de ninguna religión, Sazed. Se trata de Kelsier.

—No estoy de acuerdo. Para los skaa es ciertamente una figura religiosa.

—Pero nosotros lo conocimos. No era ningún profeta, ningún dios. Era solo un hombre.

—Muchos de ellos lo son. (cap. 35)

Y lo más llamativo es que, aunque ambos saben que era un hombre, Sazed le pide fe: como no hay creencias ligadas a la religión, Vin debe dar su fe al proyecto de Kell:

La fe no es solo para los bellos momentos y los días felices, creo. ¿Qué es la fe, qué es creer, si no continúas en ella después del fracaso? (...) Cualquiera puede creer en alguien, o en algo, que siempre tiene éxito, señora. Pero en el fracaso... Ah, en eso sí que es difícil creer, con certeza y confianza. Es bastante difícil tener valía, creo (...).

—A veces solo tenemos que esperar el tiempo suficiente, señora —dijo—. Luego descubrimos por qué exactamente seguimos creyendo. (cap. 35)

En resumen, se trata de creer, independientemente de lo que la evidencia y la razón se contradigan.

Valores

I. Existencia de una ley natural

Entre los líderes del movimiento, Ham gusta de reflexionar y cuestionarse: “«Verás, me he estado preguntando... ¿Al derrocar al Imperio Final estamos haciendo algo bueno o algo malo?» «¿Importa?» «Pues claro que importa.» «Bueno, supongo que estamos haciendo algo bueno.»”. Reconoce que “no nos gustan algunas cosas que [el lord Legislador] ha hecho con el Imperio Final” refiriéndose a la injusticia con que ha sido gobernado (cap. 28). Sin embargo, ve la contradicción existente entre que el Lord Legislador oprima al pueblo, sea dios, “El creador de todas las cosas, ¿no? Es la fuerza que dicta las leyes del universo y, por tanto, es la fuente última de la ética. Es moralidad absoluta” (cap. 10), y ellos estén luchando por derrocarlo (cap. 10). Además, si el lord Legislador había vencido sobre la Profundidad salvando al mundo, entonces este era suyo. Así, “¿Qué derecho tenían a intentar quitárselo?” (cap. 20).

Los rebeldes habían sido líderes de diversas bandas de ladrones y “extraordinariamente buenos. Podemos robar lo imposible y engañar al impasible” (cap. 4); con esa idea se reúnen por un nuevo negocio. Yeden, el skaa que los contrata y que se considera a sí mismo como una persona con moral, los describe como egoístas, indisciplinados y tan sucios como la ceniza. Al mismo tiempo, él no duda en contratarlos con tal de alcanzar sus fines y es quien propone matar a quien no acepta unirse a la banda (cap. 4). En otro momento, desobedece a Kelsier, ataca los ejércitos del gobernante y causa su muerte y la de la mayor parte de su ejército. Por su parte, los alománticos recurren a todo tipo de engaños, espionaje, manipulaciones, falsificación de personalidades, algunos asesinatos (cap. 6) y demás. Sin embargo, son el grupo de los que llamaríamos “los buenos” porque se rebelan ante el poder establecido. Sus enemigos, los nobles y servidores directos del lord Legislador recurren a lo mismo y

son “los malos” porque explotan al pueblo. Estas dos visiones vienen dadas por la perspectiva de Vin.

Desconcertada entre esta forma de desarrollarse el proyecto de derrocamiento, ella se plantea al final del libro si la muerte de tantas personas tiene sentido y Sazed, el sabio y erudito del grupo, le responde que fueron:

—Asesinados por hombres malvados, señora.

—Ham se pregunta a menudo si existe el «mal».

—A maese Hammond le gusta hacer preguntas —dijo Sazed—, pero ni siquiera él se cuestiona las respuestas. Hay hombres malvados... igual que hay hombres buenos. (cap. 35)

Es decir, se recurre a la evidencia para aceptar la existencia del bien y el mal, aunque se hayan dado comportamientos que lo contradigan. Esta es la única ocasión del libro en que se hace una apología así de clara. En la trama, buscar terminar con la explotación y la injusticia impuesta por el gobernante y sus servidores directos justifica todo tipo de acciones también injustas.

La obra reconoce magistralmente que las emociones tienen un papel muy importante en la actuación humana, tanto, que dos de los metales alománticos influyen sobre ellas: uno puede manipular las emociones ajenas y el otro sirve para encubrir la manipulación protegiendo al actor de ser manipulado a su vez. Lógicamente, en la vida cotidiana, esta forma de actuar tiene una gran importancia, pues se puede desmoralizar, enervar, disgustar, agradar y demás en forma inconsciente para el sujeto paciente del sentimiento. Las ventajas de esta capacidad son claras, por ejemplo, hay que lograr en los demás recuerdos unidos a emociones porque “«Las emociones se consumirán, ¿no?» «Sí Pero quedan los recuerdos. Si la gente asocia una emoción fuerte con un hecho, lo recuerda mejor.»” (cap. 10).

Vin se pregunta si eso resta capacidad de elección y la reacción de rechazo consciente ante una emoción que va surgiendo le demuestra que no (cap. 4); sin embargo, se considera un arte —y lo aprovechan todos— saber hacerlo con sutileza para que el manipulado no se dé cuenta. Los aplacadores (así se les conoce) justifican el uso de su

capacidad diciendo que en la vida cotidiana todos nos manipulamos unos a otros, "La diferencia entre los aplacadores y la gente corriente es que nosotros somos conscientes de lo que hacemos. También tenemos una ligera... ventaja. Pero ¿implica de verdad mucho más «poder» que tener una personalidad carismática o unos buenos dientes?" (cap. 10). Por contraste, al momento de aconsejar a Vin, Kell le dice: "Recuerda: no importa lo que diga Brisa, no está bien controlar las emociones de tus amigos" (cap. 11), o sea, condena la manipulación emocional no porque esté mal en sí misma, sino por la persona sobre quien se realice. Surgen de nuevo valores universales no fundamentados, sino solo reconocidos como tales. En otro momento, Vin se sorprende cuando se entera de que los nobles son manipulados por los servidores del lord Legislador de igual forma a como se manipulan entre ellos y como manipulan a los skaa explotados en sus tierras y fábricas: pensaba que eran libres (cap. 12).

II. Confianza y lealtad

El dilema inicial de Vin es la desconfianza, pues, como se dijo, su hermano Reen le había dicho que todos, incluyéndolo, la traicionarían; el desenlace feliz, entonces, es que tiene que confiar en Kell, aunque haya muerto, y creer en su proyecto. A cambio, recibe la alegría de saber que su hermano, quien la había hecho cambiar de ciudad y domicilio muchas veces e inesperadamente, lo hacía para ocultarla, pues había descubierto que era una nacida de la bruma buscada por los sirvientes del lord Legislador. Uno de ellos le grita: "¡Murió prometiéndos que habías muerto de hambre hacía años! Lo chillaba día y noche estando en manos de los torturadores del Ministerio. Es muy difícil resistir el dolor de la tortura de un inquisidor" (cap. 37). De esta forma Vin se entera de que Reen había desaparecido sin dejar rastro porque había sido atrapado, torturado y asesinado antes que traicionarla.

Su problema es que el proyecto de Kelsier es poco claro. Al principio era "la recompensa si tenemos éxito. Riqueza, poder y una tierra donde los skaa puedan vivir como hombres, no como esclavos" (cap. 4). Poco después acepta que el lord Legislador le "quitó a Mare y casi me robó la cordura también. Admito que mis motivos para llevar a cabo este plan son en parte vengarme de él. Vamos a quitarle su gobierno, su hogar y su fortuna" (cap. 4)

Más adelante, a Vin le cuenta que quiere ver cumplido el deseo de su esposa fallecida, que "Crearía un mundo donde hubiese flores de nuevo, un mundo con plantas verdes, un mundo donde no cayera hollín del cielo" con lo que Vin por primera vez encuentra sentido a la idea del derrocamiento y deseable muerte del lord Legislador (cap. 15). Más adelante, cuando el plan parece haber fracasado, Kell confiesa que quería cambiar la situación y les dice a sus amigos que si quieren renunciar pueden hacerlo, pero que la lucha continuará y la única diferencia será que ellos no formarán parte de ella; reclama: "Si vamos a hacerlo, tenemos que ser sinceros y leales unos con otros. Tenemos que admitir que no es por dinero. Es para detener eso" (cap. 26), es decir, las matanzas y explotación realizadas por los poderosos.

El vínculo entre los miembros de la banda es muy fuerte, solo Vin carece de él. Poco a poco, la conducta de los demás la va llevando,

más allá del punto en que se cuestionaba a sí misma. Conocía el motivo por el que permanecía en la banda. No era por el plan: era por la gente. Le gustaba Kelsier. Le gustaban Dockson, Brisa y Ham. Incluso le gustaban el extraño y pequeño Fantasma y su tío cascarrabias. Era una banda diferente a todas las otras con las que había trabajado". (cap. 20)

Lo siente, aunque su educación y sus experiencias previas le dicen que eso no puede ser real ni duradero; que probablemente sea "¿Un deseo de engañarse a uno mismo? Tienes que acallar esa voz que susurra traiciones y esperar que tus amigos no vayan a hacerte daño" (cap. 32), hasta que al final, arriesga su vida en un intento a todas luces desventajoso por salvar la vida de uno de ellos (cap. 35). Al mismo tiempo, al enamorarse de Elend y sentir que no es amada, se siente muy lastimada, pero cuando él está en peligro,

«¿... aun así lo protegiste?» Vin asintió. «Yo también seguí amando a Mare, incluso después de que me traicionase. Nada pudo cambiar lo que sentía.» «Y por eso duele tanto.» «No dejas de amar a alguien solo porque te hace daño.»" (Sanderson, 2021, cap. 28).

Su problema parte de su convencimiento de que “No era nada. Hija de una prostituta, no era nadie.” (cap. 4): su padre abandona a su familia, su madre mata a su hermana e intenta matarla a ella, y su hermano la deja sola un día. Incluso algunas personas se cuestionan si los skaa, el grupo al que pertenece, pueden pensar. Por eso, oír: “Las personas son valiosas, dama Vin” (cap. 9) supone para ella un panorama completamente nuevo. Ver que en realidad la consideran así al enfermar, reflexiona que “A Kelsier y los demás no les había importado que ella agotara sus recursos, no habían explotado su debilidad, sino que la habían cuidado, velándola por turnos” (cap. 15), le supone un cambio vital.

El contraste con la negativa descripción inicial de los miembros de la banda (cap. 7) y su actuación final tan leal, desinteresada e implicada en la lucha por la justicia, muestra la profunda transformación de los personajes. Uno de ellos los describe así:

¿Preguntáis por qué [Kelsier] necesitaba una banda? Necesitaba hombres con virtudes⁹, hombres que aprendieran a preocuparse más por la gente que por el dinero. Os puso por delante ejércitos y multitudes, dejando que practicaraís el liderazgo. Os estaba utilizando... Pero también os entrenaba (...). Burócrata, político, general. Para que nazca una nueva nación, necesitará hombres con vuestros particulares talentos. (cap. 35)

Finalmente, queda claro que la confianza y lealtad por encima de todo son el valor fundamental. Sin embargo, este no se da dentro de las familias, pues se menciona de paso por la narración que hay amantes e hijos bastardos sin lazos de amor, que son “producidos” para aumentar el poder familiar; también, que los personajes principales tienen malas relaciones con las suyas.

⁹ Olvidando que se trata de una banda de ladrones que, cuando es necesario, recurren al asesinato.

Análisis formal

La obra tiene un narrador omnisciente en tercera persona. El estilo de escritura resulta atractivo a la juventud contemporánea, entendiendo por esto que posee mucha acción mezclada con sentimientos; de hecho, sus descripciones son de acción –cómo los personajes corren a velocidades desorbitantes, brincan a grandes alturas, tienen fuerza para combatir cientos de enemigos...–, mezcladas con las emociones de los personajes al actuar. El libro contiene abundantes escenas de sangrientas batallas con descripciones violentas y redundantes –a mi parecer, un exceso y repetitivamente descriptivas– que recuerdan los videojuegos. También posee muchas explicaciones repetitivas, detalladas y largas de la forma como funcionan los metales, así como de las sensaciones que provocan las brumas en los protagonistas.

Como ya se dijo, cada capítulo tiene al inicio un epígrafe, fragmentos de un diario; al principio no se entiende a qué se refiere, pero conforme se avanza en la lectura, el lector entiende que fue del personaje supuestamente destinado a convertirse en el Héroe de las Eras.

El universo diegético o ambiente donde se desarrolla la trama –tema que explicaremos más adelante con mayor profundidad– es una tierra de ficción, pero con un contexto parecido al de los siglos XVII y XVIII en Occidente, con la excepción de que no se usan pelucas: sus nombres (Kelsier, Hammond, Dockson, Renoux...) refuerzan esa impresión, aunque sus apelativos (Kell, Ham, Dox) no permiten distinguir si otros nombres cortos (Vin, Reen) son nombres de pila o también apelativos; algunos personajes tienen pelo rubio, castaño o negro; las mujeres llevan el cabello largo y vestidos hasta el suelo muy acinturados, con faldas acampanadas. Los hombres usan chaleco púrpura con botones dorados y casaca, un sombrero de ala corta y bastón de duelo. Según las costumbres, un hombre de veintiún años ya debería estar casado.

Sus armas consisten en flechas, espadas, escudos y armaduras; “lord Renoux vestía un rico traje y llevaba un par de aristocráticas lentes” (cap. 8). Los edificios se iluminan con lámparas de aceite y velas, y sus muros se sostienen con sólidos contrafuertes; las ciudades cuentan con canales y en ellas los nobles se trasladan en carruajes y caballos.

La alta sociedad está formada por dinastías familiares que entran en conflicto recordando las peleas entre casas nobles de la realidad.

Es llamativo que, aunque Brandon Sanderson edita, publica y distribuye sus obras, sus ilustraciones presentan atuendos del siglo XXI con algunos accesorios extras, como ocurre con los videojuegos, dando las notas del pasado por medio de las construcciones, el armamento y demás utilería.

Por otra parte, el libro está gramaticalmente bien escrito y sus enunciados resultan claros fácilmente; a esto agrega chistes e ironías de los personajes sobre la situación y molestándose entre ellos como si fueran adolescentes varones, lo que me parece un acierto, pues los jóvenes son el público lector mayoritario.

El Pozo de la Ascensión

Trama

Tras la muerte de Kelsier a manos del lord Legislador y de este, a manos de Vin, en el primer volumen de la trilogía de *Nacidos de la bruma*, este segundo tomo, *El Pozo de la Ascensión*, con más acción y menos contenido ideológico, empieza con la ciudad gobernada por Elend Straff, el novio de Vin, y los miembros de la banda de Kell. Elend se ha autoproclamando rey, buscando la liberación de los oprimidos y Vin se va convirtiendo en una persona cada vez más poderosa con el uso de los metales alománticos. La nobleza del regimen del lord Legislador sitia la ciudad.

La población asustada es cada vez más afecta a la religión del Superviviente, como llaman a Kelsier, de quien Vin es considerada heredera, por lo que recurren a su protección esperando intervenciones más allá de lo natural por su mediación. Ella hereda un kandra que se convierte en su sirviente adoptando forma de perro. Además, Vin se tiene que enfrentar a Zane, hijo bastardo de lord Straff (quien quiere arrebatarse el trono a su hijo) y medio hermano de Elend. Este se entera de su existencia hasta este tomo, pues Straff no lo había reconocido como hijo públicamente, solo lo usaba como arma de combate. Zane se considera a sí mismo un loco porque oye voces de odio y destrucción en su cabeza, cuando en realidad es Ruina, una divinidad, que le habla internamente; su forma de vida lo han convertido en un cínico que odia a su padre.

A lo largo de la trama, Vin se siente acechada por una fuerza poderosa que los demás no perciben: las brumas que cubren la tierra por la noche duran cada vez más, matan personas, incluso toman forma humana y despiden poder alomántico; los volcanes expiden más cenizas que nunca y van cubriendo la tierra. Además, se siente llamada por el redoble de un tambor que los demás no escuchan y que lentamente va aumentando: la Profundidad. Se trata de "una especie de criatura... un ente oscuro y maligno que estuvo a punto de destruir el mundo" (EPA, 2022b, cap. 14) y a quien el lord Legislador había logrado vencer, aunque no destruir, con la fuerza del Pozo de la Ascensión. Uno de los problemas que enfrenta la nueva sociedad sin lord Legislador es que, al matarlo, habían acabado con el poder que la mantenía controlada (cap. 37).

Al mismo tiempo, Sazed, el erudito estudioso de religiones, continúa la búsqueda de la perdida religión de su pueblo.

Después de diversas batallas que termina ganando el grupo, Vin busca el Pozo de la Ascensión y se sumerge en él liberando la fuerza que encerraba. Mientras tanto, Elend había recibido una herida mortal y ella sabe que podría curarlo si acepta ser la depositaria de esa fuerza, pero no lo hace al oír en su interior que Elend no querría que lo hiciera. Al rechazar la fuerza, la Profundidad es liberada y absorbe el poder desaprisionado sin someterse a nadie. Vin entiende que la Profundidad había hablado en su interior engañándola para poder apropiarse del poder. Con una perla de atium, el más poderoso de los metales alománticos, Vin trata de curar a Elend y él sana convirtiéndose en un nacido de la bruma, al igual que ella.

Además de más acción y violencia, este tomo contiene descripciones ligeramente soeces.

Personajes principales

Conforme la situación se va volviendo más peligrosa, Vin reconoce: "No soy una buena persona, ni una mala persona. Solo estoy aquí para matar" al convertirse en el arma mortal de su novio, por lo que se está volviendo "dura. Implacable", algo que no quiere: desea ser "alguien capaz de confiar como confía Elend" (cap. 22). Más adelante, cuando Zane se lo echa en cara, ella justifica a ambos diciendo: "No me da órdenes, y a las únicas personas que mato es a las que intentan matarlo a él" (cap. 24).

Olvida que inicialmente la guerra era para liberar a la población skaa de la tiranía del régimen del lord Legislador apoyada por la nobleza, y al ir avanzando la trama va cayendo en contradicciones: en una ocasión, hace una matanza terrible de soldados skaa, pero no mata a los nobles (cap. 43).

Así, se le plantea el eterno dilema: ¿qué hace justa una guerra, haciendo lícito matar? Hasta que en una batalla contra monstruos koloss entiende que

Se sentía bien y no era solo porque estuviera matando monstruos.

Era porque comprendía su propósito. Y estaba de acuerdo con él. Podía luchar, podía matar, si era para defender a aquellos que no podían defenderse. Kelsier era capaz de matar por venganza o por ira, pero eso no era suficiente para ella.

Y no permitiría que volviera a serlo. (cap. 54).

Encuentra su respuesta al dilema: se puede matar por proteger a quienes no podían defenderse.

Cuando Vin se siente muy inferior a Elend por lo que decide dejarlo, se cuestiona qué es estar enamorada y lo define muy bien: "Quiero que me abrace ... Quiero que me hable, aunque no comprenda lo que me dice. Cualquier cosa para que permanezca allí, a mi lado. Quiero ser mejor por su causa" (cap. 45); luego se pregunta qué es amar y decide que es respetarlo, aceptando sus decisiones a pesar de no estar de acuerdo con ellas (cap. 45).

Por otra parte, el ideal de Elend es una monarquía democrática (cap. 28). Cuando se lamenta de ser un simple rey sustituto por la muerte de Kell, Vin le contesta que "los hombres buenos no necesitan convertirse en leyenda. Hacen lo que está bien de todas formas" (cap. 5). Con la ciudad desesperada por la falta de suministros debido al sitio de sus enemigos, él se encuentra con que tendrá que entregarla para evitar que sea destruida, a fin de cuentas, lo que el pueblo desea, ya que "Un líder solo debería actuar con el consentimiento de la gente a la que gobierna". Sus amigos le contestan:

—Debes ser fiel, Majestad, al hombre que deseas ser. Si el hombre no es aquel que el pueblo desea que lo lidere, entonces elegirá a otro.

— (...) si no soy una excepción a mis propias leyes, no debería serlo tampoco a mi propia ética (cap. 34).

En un intento por conseguir el apoyo de su parlamento, Elend es depuesto y se nombra un nuevo rey. Reflexiona que eso ocurrió por seguir su conciencia, no mentir y ve la dificultad de hacer compatibles su postura y ser rey. Sazed lo apoya, pues "un hombre debe ser coherente consigo mismo". Ante eso, Tindwyl lo refuta cuestionándole

“¿Y si la gente muere porque Elend no fue capaz de controlar su propia conciencia?”, como si la conciencia fuera una emoción desordenada y no controlada.

La visión de Brisa es muy diferente. Afirma con gran cinismo que un gobierno es “un método institucionalizado de asegurarse de que otro hace todo el trabajo” (cap. 13); admite sin ambages ser un ladrón, apostador, manipulador, aunque esté actuando de otra forma, inicialmente motivado por Kelsier y en ese momento, por apoyar la aventura de Elend; esto lo lleva a cuestionarse “¿Cómo hemos acabado aquí, a la cabeza de un ejército, luchando por la causa de un idealista?”, para concluir: “hombres como nosotros no deberían ser líderes” (cap. 52).

Desarrollo narrativo

En este segundo volumen, la estructura resulta menos clara: mientras la acción se centra en batallas y discusiones, el conflicto es cómo aumenta la fuerza del poder destructivo liberado con la muerte del lord Legislador. El planteamiento es ahora la lucha contra las fuerzas del mal, cuyo sustentante, conocido como La Profundidad, yacía encerrado en el Pozo de la Ascensión por el lord fallecido en el primer tomo. A lo largo del desarrollo, las batallas, tanto entre ejércitos como entre personas contra personas, así como en el interior de los personajes principales, se ven afectadas por brumas cada vez más poderosas, un estado de ánimo depresivo y derrotista, y los servidores koloss de los nobles. El clímax se da cuando Vin se enfrenta a la disyuntiva de curar a Elend gravemente herido apropiándose del poder del Pozo de la Ascensión y su desenlace cuando, al no hacerlo, Ruina puede liberarse y apropiárselo, es decir, es un final desgraciado, aunque con su paliativo: Elend sana convertido en alomántico.

Los personajes han evolucionado en la búsqueda de solución a su propio conflicto:

- Vin es convertida en una alomántica muy poderosa con dudas sobre si es lícito matar como lo hace. Aunque vive inmersa en la acción, tiene una batalla personal, interna, muy fuerte, con el poder que siente que la manipula desde su interior, inculcándole ideas e

interrogantes que la confunden. Al decidir actuar como lo que considera mejor, desata un desenlace negativo para la humanidad.

Con frecuencia, se plantea preguntas inteligentes y profundas; sin embargo, acaba conformándose con respuestas más conformes con sus sentimientos y, por tanto, convenientes para ella.

- Elend, que había defendido la democracia, termina convertido en dictador. Para evitar que lo consideren tirano y por la presión del resto de sus colaboradores en el gobierno, se ofrece a ser depuesto, apuesta que pierde. Toma las armas y al final vuelve a convertirse en rey, a falta de alguien más capaz que lo sustituya, no por elección del pueblo.
- Zane, que empieza intentando vencer a Vin, termina invitándola a huir con él, diciéndole que es el único que la comprende realmente por ser nacido de la bruma; al negarse a seguirlo por amor y lealtad a Elend, se enfrentan en duelo y muere.

Temas

Sus temas más importantes distintos del tomo uno son:

- La postura ante la verdad. Al leer cómo los protagonistas defienden sus propias posturas frente a las diversas religiones, surgen dos puntos de reflexión interesantes: si el pueblo acepta algo como deidad, el lord Legislador pudo haberlo sido, a lo que Sazed contesta que esa puede ser una excepción y, sin que se mencione en el libro, está aceptando como verdadero algo no universal. Segundo, al aceptar todas las religiones como válidas se excluye la dificultad de tener que elegir alguna, lo que Sazed niega sosteniendo que “es más difícil creer como yo lo hago pues hay que aprender a incluir y a aceptar” (cap. 49), como si la verdad de una idea dependiera de la postura interior ante ella.

La postura de Sazed diciendo que no le compete “juzgar la verdad” parte de un planteamiento equivocado: la verdad no se juzga. Un juicio en sí mismo es conforme con la verdad, o no lo es.

- El liderazgo y su legitimación, representados en Elend y su grupo, con sus ascenso, caída y recuperación del poder.

El libro es empático con circunstancias muy actuales:

- Zane se considera a sí mismo loco, pero no tonto. Piensa que “un hombre se definía no por sus defectos, sino por cómo los superaba” (cap. 18), un slogan muy popular hoy en día. También recurre a subterfugios como la autolesión (cap. 18) para distraerse de las voces que escuchaba, como hacen tantas personas en la sociedad contemporánea.
- Cuando Vin se plantea abandonar a Elend, decide que amarlo es aceptar sus decisiones a pesar de no estar de acuerdo con ellas, sin cuestionar si están bien o mal.
- “El fin justifica los medios” en múltiples pasajes, sobre todo, en boca de los personajes considerados sabios, como Sazed y Tindwyl.
- Con el desorden político y social, con la pobreza que se origina, después de cambios políticos violentos, aunque estos sean necesarios para construir un futuro mejor.

Religión

El texto repite constantemente que todas las religiones ofrecen esperanza, algo en qué confiar, “promesas de que hay alguien observándonos, guiándonos. Las profecías, por tanto, son extensiones naturales de las esperanzas y los deseos de la gente” (cap. 45).

Los miembros de la banda discuten sobre la conveniencia de que la religión del Superviviente se esté difundiendo. Sazed lo apoya aduciendo que es fe, que los creyentes creen en Kelsier como lo hicieron ellos mismos antes de su muerte, pero Clubs afirma que esperar su ayuda es autoengaño, que él había apoyado a Kell porque era “lo adecuado”, un concepto “que depende”. A esto, Sazed responde que “hay muchos sistemas diferentes con muchos valores dignos diferentes” (cap. 49).

Al hablar de la providencia, refiriéndose a dios (ap. 41), Sazed menciona que cree en todas las religiones estudiadas por él, aunque sean incompatibles, aduciendo que no le compete “juzgar la verdad”; también acepta que se encuentran frente a lo que considera un conflicto entre la moralidad y la lógica.

En un momento, Vin busca un asidero que justifique sus acciones, por lo que dialoga con su kandra; este le dice que

las profecías no tienen por qué ser un engaño, ama Ni siquiera, realmente, una promesa para el futuro. Pueden ser simplemente una expresión de esperanza (...); nunca han pretendido significar algo concreto, sino más bien dar voz a un sentimiento general. Una esperanza compartida. (cap. 33)

Así, fundamentándolas en el sentimiento, las desvaloriza desde el punto de vista objetivo.

En la misma línea, la religión del Superviviente es considerada válida por algunos por predicar la esperanza, aunque los miembros de la banda saben que el Superviviente no es dios. Como está recién fundada no tiene ritos, dogmas ni otra enseñanza más que la esperanza en un cambio a una situación mejor que la presente, algo necesario para la supervivencia (cap. 36).

Vin hace una reflexión cuando su kandra le explica que su especie había sido creada por el lord Legislador: sabe que él también había creado a los koloss y los inquisidores; uniendo ambas ideas reconoce un atisbo de divinidad en su capacidad de crear seres inteligentes, pero que, al ser pasajero, no había cambiado su esencia y le había permitido morir (Sanderson, 2022b, cap. 40).

Por último, el libro supone la existencia de alguna parte del ser humano que no muere junto con su cuerpo: el pueblo inicia la Iglesia del Superviviente, confía en la protección de Kelsier ya muerto, y Sazed reflexiona que nunca se ha preguntado qué ocurre con el espíritu de los muertos (cap. 57).

Valores

I. Familia

La novela refleja un poco la situación de la familia en el contexto social de la civilización contemporánea. Se menciona que los skaa tienen familia, pero los protagonistas no. Kell tuvo un hermano, Vin dos, Ham está casado pero mantiene a su mujer e hija lejos para evitarles riesgos; de todas formas, el romance es necesario en toda novela, así que Vin se enamora de Elend, y Allriane, una joven noble, de Brisa.

Aparece Tindwyl, una mujer terrisana; este pueblo había sido castrado por el lord Legislador por considerar peligrosos a sus habitantes para su régimen; para evitar su extinción, sus coterráneos la habían seleccionado

para un plan reproductor que les permitiera perpetuarse, pero sin que ella formara una familia. Cuando el grupo habla sobre su personalidad, Sazed la defiende explicando:

Tindwyl tuvo, según los últimos cálculos, más de veinte hijos —dijo Sazed—. Cada uno de un padre diferente. Tuvo el primero con catorce años, y se pasó toda la vida siendo poseída repetidamente por hombres desconocidos hasta que se quedaba embarazada. Y, a causa de las drogas de fertilidad que los maestros criadores le obligaban a tomar, a menudo paría gemelos y trillizos. (cap. 30)

Por su parte y como ya se mencionó, Straff Venture, el padre de Elend, tenía muchas amantes, no solo por su carácter lujurioso, sino esperando así tener muchos hijos y que algunos de ellos fueran alománticos, lo que daría mayor poder a su casa o dinastía (cap. 27).

II. Ecología

Por último, conforme la guerra avanza, la naturaleza, es cada vez más hostil. En el primer tomo, Kelsier y Vin se sienten cómodos entre las brumas, con quienes se comunican; a partir de la muerte del lord Legislador, Vin empieza a sentir que han dejado de ser sus amigas. Las cenizas son tantas que al final del libro el sol está oscurecido.

Análisis formal

Respecto al estilo, en general, la perspectiva continúa siendo mayoritariamente desde Vin, aunque hay pasajes a cargo de otros personajes.

Sin embargo, la narrativa (en tercera persona, con un narrador de perspectiva cambiante) ha evolucionado. El primer tomo podría haber sido leído con gusto por un niño muy aficionado a la lectura, que no se dejara asustar por su volumen. En cambio, este segundo parece mucho más dirigido a adolescentes: las discusiones morales de los dirigentes alománticos, sus reflexiones sobre cómo manejar el poder, ya sea político, militar o mágico; la relación romántica entre Vin y Elend con altibajos propios de su inmadurez, la escena entre lord Straff y su amante, no parecen atractivas ni adecuadas para un público infantil. Al

igual que el tomo anterior, el libro abunda en descripciones, emociones y acción.

Los epígrafes están escritos por "Kwaan. Filósofo, erudito, traidor" (cap. 4), un forjamundos de Terris, tío del guía del lord Legislador cuando este era apenas un líder humano (cap. 53) y va en busca del Pozo de la Ascensión.

El Héroe de las Eras

Trama

El tomo tres de *Nacidos de la bruma*, *El Héroe de las Eras*, empieza con Elend convertido en emperador tratando de encontrar la forma de combatir la fuerza destructora de la naturaleza que se había liberado del Pozo de la Ascensión: las brumas matan a quienes se internan en ellas, la ceniza cae cada vez más abundante hasta llegar a cubrir parajes enteros impidiendo la producción agrícola, y cada vez hay mayores terremotos. Para combatir estos males, Elend busca depósitos de atium, el metal precioso que antiguamente había monopolizado el lord Legislador. Al conquistar una ciudad encuentran un mapa hecho por él, que los lleva a la siguiente y así hasta cinco, lo que constituye la trama central de este volumen. Lo que hallan son grandísimas cuevas conteniendo lo indispensable para sobrevivir: inmensos almacenes de comida, depósitos subterráneos de agua, combustible, que el lord había acumulado durante mil años para proveer a su pueblo cuando la Profundidad, ahora conocida como Ruina, se liberara de su prisión. Pero no encuentran el atium.

Todo esto se fundamenta en la fuerza que se extrae de los metales alománticos; a lo largo de la historia, se van descubriendo más y terminan siendo catorce, en vez de ocho, y se sabe que faltan dos por encontrar. Con estos metales introducidos en forma de clavos en una persona humana viva, el Lord Legislador había creado tres razas de creaturas: los inquisidores, sus sacerdotes y sirvientes más directos; los kandra, que escondían y custodiaban el atium para que Ruina no lo pudiera tomar, y los koloss, gigantes semirracionales muy agresivos con los que mantenía sometido al pueblo.

A lo largo de la trama, Vin va descubriendo que un poder, Ruina, la misma divinidad que había herido mortalmente a Elend, es quien está causando la destrucción del mundo. A la vez, la deidad opuesta, Conservación, es cada vez más débil. Ruina le habla interiormente, pero ella conserva la capacidad de rechazarlo, hasta que se da cuenta de que debe batirse contra él usando toda su fuerza y muere al hacerlo.

En el clímax del libro, Ruina ordena a sus monstruos atacar al ejército de Elend. Los soldados defensores lo combaten recurriendo a la fuerza del atium. Cuando este se acaba y Ruina le dice a Elend que lo ha

vencido, este le explica su error antes de fallecer: al consumir el atium habían dejado a Ruina sin su cuerpo, con lo que pierde su fuerza y termina muriendo. Conservación, el poder contrario también moribundo, se presenta ante Sazed, quien será el verdadero Héroe de las Eras, no las pasadas sino las por venir: el terrisano une en sí los poderes liberados de Conservación y Ruina, con lo que reúne una sabiduría ilimitada y logra restablecer el equilibrio de la naturaleza: el sol calienta, no abrasa; las brumas desaparecen, las montañas dejan de arrojar ceniza y el cielo recupera su color azul; el suelo deja de temblar, resurgen las plantas verdes y las flores.

Personajes principales

En este volumen, dos personajes adquirirán gran importancia: TenSoon, el kandra al servicio de Vin, y Sazed, el erudito eunuco terrisano investigador de religiones.

TenSoon había regresado a su pueblo –que vivía en inmensas cavernas– y pretendido confesar que había desobedecido sus leyes al matar a un ser humano, por lo que estaba enjaulado sin cadáver, como una inmensa gelatina sin huesos ni músculos, cada vez menos consciente. Al ser juzgado públicamente, declara frente a toda la comunidad kandra su objetivo real: quiso ser llevado a juicio para poder informar a todos lo que está ocurriendo: Ruina ha regresado. Pero los jueces le impiden hablar. Entonces escapa usando el cadáver de un perro-lobo que le da fuerza, velocidad y resistencia. Así puede llegar hasta la banda de Kell y hablar con Sazed.

Por su parte, este había perdido la fe. Durante toda su vida había sido un investigador y guardador de las más de quinientas religiones difundidas y exterminadas en los mil años en que había reinado el lord Legislador. Al perder la fe, empieza a analizarlas de una en una y constata que “Encuentro inconsistencias, saltos lógicos y exigencias de fe que me resultan imposibles de aceptar” (*EHE*, cap. 70). “Todas las religiones de su colección eran iguales en un aspecto: habían fracasado (...). Todo carecía de sentido. Todo se estaba acabando” (cap. 31) todas tienen algún punto en el cual se contradicen. Cuando solo le falta la religión de su propio pueblo, decide creer que Vin es el verdadero Héroe de las Eras quien debía salvar a la humanidad, ya que el lord Legislador no lo había sido; entonces se encuentra con TenSoon, quien le cuenta los eslabones

de historia de su pueblo y del contenido de su religión que le faltan, pues ambos pueblos, kandra y terrisanos, habían sido el mismo antes del Imperio Final. Con esto, Sazed averigua que los kandra poseían el tesoro de atium.

Desarrollo narrativo

Como se desprende de lo anterior, la trama parte del planteamiento de que el mundo está sumiéndose en el caos, tanto por las guerras, como por la naturaleza cada vez más adversa. Vin muere como parte de las peripecias de la historia, pero el nudo se alcanza cuando Sazed se convierte en el Héroe de las Eras. El desenlace feliz es la restauración progresiva del orden y la fertilidad de la naturaleza, con la consiguiente liberación de los seres inteligentes de sus respectivos refugios bajo el gobierno de Fantasma.

Respecto a los personajes:

- Vin sostiene una fuerte lucha contra Ruina, muere en un clímax personal anticipado al del libro y tiene su final feliz al reunirse con Elend más allá de la muerte.
- Elend recupera el gobierno de los ejércitos y ciudades a las que somete a la par que se va convirtiendo en un mejor alomántico, pelea con Ruina y muere vencéndolo. Con esto, se acaban sus cuestionamientos sobre la moralidad de su actuación. Sin embargo, su desenlace feliz no es un gobierno democrático, sino el más allá al lado de Vin.
- Marsh, quien en este tomo muestra su verdadera intención: revela haber sabido que era manipulado por Ruina y lucha por liberar a la humanidad de él a pesar del sufrimiento que esto le produce, hasta terminar sacrificando su vida por liberar a Vin.
- TenSoon pasa de ser el sirviente discreto y eficaz de Vin a ser el verdadero liberador de su pueblo, que ya no estará sometido ni siquiera al lord Legislador.
- Sazed, después de ser el miembro sabio y esperanzado del grupo de insurrectos, tiene toda una historia de desesperanza y renacimiento que lo convierte en un elemento clave para liberar el mundo; su clímax resuelve el conflicto de los tres tomos de *Nacidos de la bruma* cuando en él se reúnen las diferentes fuerzas que lo

hacen funcionar correctamente. Logra la paz interior cuando deja de intentar que la fe y la razón sean compatibles.

- Ruina y Conservación, que después de los enfrentamientos indirectos entre ellos, terminan perdiendo su existencia al fundirse en la persona del Héroe de las Eras.
- Fantasma, un personaje muy secundario anteriormente conocido como Lestibournes, encarna la lucha entre la fuerza de voluntad y la manipulación de Ruina. Por amor a su novia, actúa en contra de lo que le dicta su divinidad, pierde su alomancia y empieza a luchar de nuevo solo con fuerza de voluntad, pero ya débil y enfermo. Con esto, al final, ya recuperado, se convierte en el gobernante del nuevo mundo.
- El lord Legislador, quien era considerado un tirano, es comprendido como un humano incapaz de detener la destrucción, por lo que emplea su existencia en buscar la forma de posponerla, aunque para eso deba recurrir a la explotación y la tiranía. En vez de ser un villano era un incompetente.
- La naturaleza, ahora no solo convertida en personaje mediante los diálogos emocionales de los alománticos con las brumas, sino como un conjunto brumas-ceniza-oscuridad-terremotos-falta de agua que adquieren un papel relevante.

Temas

Los siguientes puntos son los relevantes del libro:

- Contiene el cierre de la trilogía (planteamiento, nudo, desenlace), pero dejando un mundo abierto al futuro, lo que permite la continuación de una nueva historia en el mismo mundo.
- Abundan los sacrificios personales por alcanzar el bien común.
- Se exalta el poder de la libertad, pues cada personaje asume su misión personalmente, a pesar de los sufrimientos que conlleve.
- Bajo la perspectiva del clímax es posible entender las profecías; hasta entonces, todo eran interpretaciones torcidas de pistas verdaderas y falsas entremezcladas, lo que no permitía alcanzar la solución a los problemas.
- El narratorio puede concluir que todas las verdades parciales se funden en el Héroe de las Eras (como él mismo las comprende),

pero no se da una respuesta explícita a la multiplicidad de las religiones. De hecho, se acepta que "Todas las religiones tenían pistas, pues las creencias de los hombres contenían las esperanzas, los amores, deseos, y vidas de la gente que había creído en ellas" (cap. 82), pero sin darles una respuesta unificadora al final.

- Se reconoce el papel tan importante que tiene la religión en la esperanza de las personas individuales.
- Aunque en los dos primeros tomos ya se ha hablado del legado de los antepasados, principalmente a través de las religiones, en este su importancia abarca más ámbitos de la vida humana: mapas, inscripciones históricas, insumos básicos de supervivencia, construcciones previendo las necesidades de los descendientes por generaciones.

Desde otro punto de vista de análisis, el narrador no contesta en ninguna parte del texto a la falacia de Ruina cuando afirma que

ha llegado el día del fin del mundo (...). Ese final fue ordenado el mismo día de su concepción. Hay belleza en la muerte: la belleza de la finalidad, la belleza de completar las cosas.

Nada está verdaderamente completo hasta el día que quede finalmente destruido. (cap. 46)

Esto parece un sinsentido existencialista. La capacidad de cambio puede ser para mejorar y terminar, lo que no implica necesariamente para destruir. El final no es lo mismo que la destrucción y él esta confundiendo ambos sentidos del vocablo.

Es la primera vez en *Nacidos de la bruma* que la distinción entre materia, energía y "algo no material" sino inteligencia subsistente se mezclan sin límites. Resulta curioso que a su muerte, tanto Ruina como Conservación queden convertidos en cadáveres humanos; el de Ruina, "Era el de un hombre de pelo rojo" (cap. 82); el de Conservación, "Un cuerpo bajo de estatura, pelo negro y nariz prominente caer de las brumas y desplomarse muerto en las cenizas" (cap. 56).

Esto, sin llegar a ser una contradicción formal, es poco claro: los dioses "no mueren", pero "mueren", como si la muerte fuera el paso de una forma de existencia a otra que necesitara dejar una evidencia material de su transformación. Antes se había explicado que "los dioses no tienen

cuerpos como los de los hombres (...). Son... fuerzas" (cap. 70). De hecho, que Conservación hubiera sacrificado parte de sí mismo para crear el Pozo de la Ascensión, una prisión para Ruina, un espacio material donde su fuerza quedara confinada, supone una mezcla de materia y fuerza o poder, pero entendido esto último como energía, inteligencia, voluntad y emociones.

Por último, que un amor perdurable sigue siendo lo deseable para la gente joven se muestra en el tipo de matrimonio que celebran los protagonistas y en el epílogo del libro tres, cuando Fantasma y Brisa encuentran los cuerpos de los emperadores fallecidos: "Vin yacía con su capa de bruma, la camisa y los pantalones de costumbre. Elend llevaba un brillante uniforme blanco, con su capa. Ambos estaban cogidos de la mano mientras yacían entre las flores" (epílogo).

En conjunto, la primera trilogía de *Nacidos de la bruma* tiene una trama muy bien urdida, con muchas subtramas que no pierden su coherencia y resultan interesantes y entretenidas; posee como algo original que cada tomo tiene un héroe distinto, y sin que hayan muerto o desaparecido los héroes de los otros tomos. Kelsier es el héroe del primero, teniendo a Vin como segundo personaje; Vin y Elend son los héroes del segundo; y Sazed, TenSoon y Fantasma, del tercero. En esto se rompe el patrón del clásico libro de fantasía en el que el héroe es protagonista y vence al antagonista. Igualmente, el antagonista cambia: el de Kelsier es el lord Legislador, pero ambos mueren; los de Vin y Elend son los nobles y la oscuridad cada vez mayor con Ruina como motor del caos. Por último, los de Sazed, TenSoon y Fantasma son los dioses, Ruina y Conservación, a quienes vencen entre todos, cuando Sazed se funde con ellos en una transformación panteísta.

Los tres tomos tratan sobre:

- El tema del poder y sus normas éticas.
- La esperanza y su poder motivacional.
- La verdad y si puede o no existir una única respuesta a la pregunta sobre Dios.
- Las religiones son fundamento de orden, esperanza, formas de vida, en una sociedad.
- La libertad y las fuerzas que la limitan, sin llegar a destruirla.

- La importancia de vencer las crisis con lucha interior y fuerza de voluntad. Al hacerlo, la situación final resulta mejor que la inicial, tanto personal como colectivamente.
- La relevancia de los actos personales en la búsqueda y construcción del bien común. El éxito no depende de una sola persona, sino de un esfuerzo colectivo. Cada personaje, tanto principales como secundarios, aporta algo indispensable para enfrentar el conflicto. Este enfoque refuerza la importancia de la colaboración y de que el heroísmo puede manifestarse de formas diferentes.
- Que no existen personas predestinadas al fracaso ("perdedores" en términos actuales), pues Vin, Elend y Fantasma lo eran antes de involucrarse en su propia transformación. Y que esta surge y se da en relación con las demás personas, no en el aislamiento.
- Exploración del equilibrio entre lo opuesto y lo complementario.

Religión

A lo largo del libro, Vin y Sazed van haciendo reflexiones sobre lo que al principio llaman la Profundidad (cap. 12) y que, al ir la conociendo, denominan Conservación y Ruina. Se trata de dos poderes divinos complementarios (cap. 21).

Ruina es "algo vivo" que había estado prisionero en el Pozo de la Ascensión. "Ese algo había engañado a Vin para que usara el poder [del Pozo] y destruyera con él sus ataduras" (cap. 21), haciéndola pensar que lo mejor sería liberar esa fuerza en vez de tomarla para ella, cuando, en realidad, lo que hizo Vin fue dejarla disponible para que él la tomara. Mientras estuvo confinado, tenía poca capacidad para destruir, aunque ella

En el Pozo de la Ascensión había sentido algo destructivo, ...
Se trataba de una fuerza; una fuerza pensante, pero en cualquier caso una fuerza. Y las fuerzas tenían reglas. El mundo era un lugar con sentido. Un lugar de lógica. (cap. 21)

Al absorber el poder, la capacidad de Ruina de influir aumenta notablemente; sin embargo, su facultad de conducir la realidad, el mundo y los seres que lo habitan hacia su final, sigue cierto orden, algunas reglas a las que está sometido; es decir, se trata de un ser que

piensa y planea siguiendo un orden al que está sujeto. Es la primera vez en *Nacidos de la bruma* que la distinción entre materia, energía y "algo no material" sino inteligencia subsistente se mezclan sin límites.

En el breve momento cuando la fuerza liberada del pozo había rozado a Vin, ella había experimentado

lo que había sido tener aquel poder. ... parecía algo natural y adecuado. De hecho, mientras lo tuvo, todo parecía natural. La forma en que funcionaba el mundo, las costumbres de los hombres... era como si el poder hubiera sido más que simple capacidad. También había sido comprensión. (cap. 21)

A lo largo de la trama, Ruina pretende convencer a Vin de ayudarlo a hacerse con el poder por medio de argumentos. Ella entiende que quiere acabar con el mundo y él contesta:

¿Y terminar es siempre malo? (...) ¿No deben terminar algún día todas las cosas, incluso los mundos? (cap. 46)

Todas las cosas están sujetas a su propia naturaleza, No puedes culparme por ser como soy" (cap. 57).

Sin mí, nada terminaría. Nada podría terminar. Y, por tanto, nada podría crecer. Yo soy la vida. ¿Lucharías contra la vida misma? (cap. 46)

Esta es la falacia sobre la que se cimenta el pensamiento y actuación de Ruina: es necesario terminar, ser destruido, para crecer. Está sujetando toda la realidad a ciertas leyes de la materia y adaptándolas a su conveniencia. Son ideas apocalípticas:

No llores porque ha llegado el día del fin del mundo, dijo Ruina. Ese final fue ordenado el mismo día de su concepción. Hay belleza en la muerte: la belleza de la finalidad, la belleza de completar las cosas.

Nada está verdaderamente completo hasta el día que quede finalmente destruido. (cap. 46)

Paradójicamente, siendo Ruina tan superior, tiene limitaciones humanas, intelectuales y emocionales: engaña y traiciona (cap. 45), no es omnipotente ni omnisapiente (cap. 21), se enfurece frustrado hasta perder el control de sí mismo (cap. 63), se vanagloria (cap. 57 y 63), siente miedo (cap. 67 y 69)...

Está sujeto, como encadenado, a la materia: necesita la alomancia (cap. 48), clavos metálicos en los cuerpos de los seres inteligentes, para poder comunicarse con ellos. Habla directamente a las inteligencias de quienes han sido perforados por metal y conservan algo de ese metal dentro del cuerpo; lo hace fingiendo ser la conciencia o usando la voz alguien, como si fuera un recuerdo o una sugerencia realizada por esa persona (cap. 21). Sin embargo, no puede leer los pensamientos de la persona a la que habla. En resumen, solo puede actuar a través de la materia, destruyendo ciudades y causando una muerte lenta y terrible (cap. 12).

El mismo Ruina explica que Conservación y él se necesitaban mutuamente para poder crear y habían trabajado juntos para hacerlo. Por deseo de Conservación, juntos habían dado ser a "vida que piensa, vida que ama" (cap. 57) y que siente, "capaz de emoción" (cap. 70), con la promesa de que en el futuro Ruina podría destruirla. Posteriormente, Conservación lo había traicionado sacrificando parte de sí mismo para crearle una prisión, pero como "El poder de Conservación permanece, pues el poder no puede ser destruido" (cap. 75), Ruina lo había aprisionado para impedirle continuar su obra (cap. 57).

Desde entonces, Conservación carecía de fuerza para conservar la vida como había sido antes (campos verdes, flores de colores, un cielo libre de cenizas, un sol que caliente), aunque Ruina tampoco tenía poder suficiente para destruir todo súbitamente, "Aunque sus estertores de agonía [de Conservación] han durado varios miles de años" (cap. 57).

Con la muerte del lord Legislador y que Vin hubiera liberado el poder encarcelado en el pozo permitiéndole apropiárselo, Ruina está a punto de completar su obra.

¿Qué le falta para hacerlo? Ya se dijo que extraía su poder de los metales. De estos, el más precioso es el atium, que "Permitía ver el futuro. Algo que ya no era cosa de hombres... sino de dioses.

Era más que un simple metal. Era poder condensado y concentrado. Poder que Ruina quería. Con todas sus fuerzas" (cap. 70).

A pesar de solo dar a los seres humanos visión de unos segundos, para los combatientes cuerpo a cuerpo es una ventaja inestimable, pues permite anticipar cómo serán atacados y evitar el golpe. Pero su verdadero valor radica en contener el poder para mantener vivos a Conservación y Ruina (cap. 63 y 65); por eso el lord Legislador dejó escrito: "Sabed que el poder de la cosa no está completo. Por fortuna, he escondido bien su cuerpo" (cap. 48) acaparándolo a escondidas. Al hallarlo y enterarse de lo anterior, Elend y sus guerreros lo consumen todo deliberadamente en la batalla final contra los monstruos, no para vencerlos sino para evitar que Ruina se lo apropie (cap. 81). Al hacerlo, finalmente consiguen su muerte.

Por otra parte, Vin muere en una pelea contra Marsh, un inquisidor, y queda convertida en "un ser sin cuerpo, pero con una conciencia superior a la de un simple humano"; continúa apareciendo en la trama como algo que Ruina denomina "la deidad" (cap. 76). Ruina y Vin son así dos energías inteligentes que se comunican e interactúan.

Con la potencia de Ruina liberada en forma de humo negro y la fuerza que emana en forma de bruma blanca de los cadáveres de Vin y Elend, Sazed se apropia del poder de Ruina y Conservación a la vez y descubre que "estos poderes habían sido usados para crearlo todo. Si luchaban entre sí, destruían. Si se usaban juntos, creaban." Con ellos y el conocimiento aportado por el estudio de todas las religiones anteriores,

pudo restaurar las plantas, el cielo y el paisaje a como habían sido antaño. Todas las religiones tenían pistas, pues las creencias de los hombres contenían las esperanzas, los amores, deseos, y vidas de la gente que había creído en ellas. (cap. 82)

Los epígrafes de cada capítulo de este tercer tomo parecen redactados por él, hombre ya deificado después de haber asumido ambos poderes. En el capítulo 69 se cuestiona de dónde provenían las profecías sobre el Héroe de las Eras, que "Ruina las cambió, pero no las creó. ¿Quién fue el primero en enseñar que vendría un héroe que sería emperador de toda la humanidad, y que sería rechazado por su propio pueblo? ¿Quién declaró primero que llevaría en brazos el futuro del mundo, o que

repararía lo que estaba roto?"¹⁰ (cap. 69). A Sazed lo habían exiliado los miembros del Consejo Terrisano (cap. 23). Es un cuestionamiento sobre el origen de Conservación y Ruina en el que no profundiza.

¿Cómo actúan los poderes creadores? En una forma de panteísmo diluido: "Para dar a la humanidad conciencia y pensamiento independiente, *Conservación sabía que tendría que renunciar a parte de sí mismo, su propia alma, para habitar dentro de la humanidad*" [la cursiva es mía] (cap. 54). En una conversación con él, un kandra le explica que el poder del Pozo de la Ascensión no era Conservación, sino que "era parte de Conservación (...). Una parte, quizá, se concentró en esa charca. El resto está... en otra parte, en todas partes" (cap. 70).

Valores

I. Fundamento de la fe

A lo largo del libro se cuestionan constantemente los fundamentos de la fe religiosa. "La fe significa que no importa lo que pase. Puedes confiar en que hay alguien vigilando. Confiar en que alguien hará que todo salga bien" (cap. 56). Parece que un creyente debe serlo a ciegas, hasta por necesidad de consuelo para sobrevivir (cap. 10), aunque creer acarree la muerte sin una explicación (cap. 17). Ya sea porque es la última fuente de esperanza frente a un panorama muy negro, o porque es una motivación para "intentar lo que parece imposible" contando "con que [a los creyentes] la providencia les echará una mano" (cap. 27), "Necesitan líderes que rían, líderes que sientan que esta batalla se puede ganar" (cap. 12). Esta ilusión esperanzada debe ser fuente de alegría y viceversa.

En su encuentro con sus mayores kandra, Sazed explica su dilema (cap. 70) y recibe como respuesta que toda religión exige fe. Es decir, es la aceptación ciega de algo o alguien con "saltos" que la razón no acepte.

II. Libertad

Como se dijo anteriormene, con un poder medio material, medio inmaterial, Ruina puede manipular el interior de las personas que tienen algo de metal en su cuerpo; a veces lo hace suavemente, como si fuera la voz de un amigo, sin que su intervención se note. Conforme la fuerza

¹⁰ Estos cuestionamientos pueden oírse como reminiscencias cristianas.

de su control aumenta, va disminuyendo la libertad del infiltrado por alomancia.

Los tres ejemplos más claros son el de Vin, Marsh y Fantasma. La chica oye la voz de su hermano en su interior desde niña en *El Imperio Final* y termina muerta combatiendo con Ruina cara a cara en este tomo.

El segundo es Marsh, el hermano de Kelsier: está cada vez más controlado por Ruina; él descubre el medio como la divinidad habla al interior de la cabeza de la muchacha: un diminuto arete de metal. En un acto libre lo desobedece, arranca el arete de Vin y la libra de Ruina (cap. 72).

Por último, Fantasma, un guerrero skaa. Empieza el tomo con la carga de haber huido cobardemente cuando atacaron a su tío, decide que quiere ser un miembro digno de la banda del Superviviente y comienza a escuchar interiormente la voz sugerente de Kell, el Superviviente (cap. 46); pero como quiere proteger a la niña de la que está enamorado, no obedece la invitación cuando quiere matar y destruir; entonces alcanza a pensar "¡Eso no está bien!" (cap. 57), entiende el poder manipulador del metal incrustado en su hombro y se lo arranca. Con eso, pierde muchísimo poder alomántico y se ve obligado a renunciar a su objetivo de ser un héroe. En esa encrucijada, decide detener un incendio que está arrasando la ciudad y se mete entre las llamas para liberar el agua de unos canales.

Sazed deificado da una explicación de lo que ocurre: "la gente con personalidad inestable era más susceptible a la influencia de Ruina" (epígrafe, cap. 70), es decir, quien no controla sus emociones es más manipulable. Luchadores como Vin o Fantasma son capaces de controlar las tentaciones.

III. Familia

El último punto a mencionar es el concepto de familia. Cuando Vin es herida después de luchar contra Zane en el tomo dos, ella y Elend se casan (*EPA*, cap. 48) en un acto presidido y testificado por Sazed quien les explica que su juramento de amor es vinculante, pues lo está haciendo en una ceremonia Larsta, cuyos creyentes "no conocían ninguna forma de divorcio", ya que "Los que se toman a la ligera las promesas que hacen a aquellos que aman son gente que encuentra poca satisfacción duradera en la vida" (cap. 48). En *El Héroe de las Eras*, Brisa

y Allrianne ya no se casan y él reflexiona: "Nuestra estructura social se está viniendo abajo (...) Antes, el sello oficial del matrimonio habría sido esencial, sobre todo en una relación con una joven de su rango" (cap. 10).

Análisis formal

El libro continúa con el mismo estilo narrativo en tercera persona, ahora con muchas más perspectivas: además de Vin y Elend, existen las de Ruina, Marsh, Sazed, TenSoon y Fantasma.

Consta de una larga enumeración de personas a quienes agradece su ayuda, un prefacio de Sanderson, cinco partes divididas en ochenta y dos capítulos, un epílogo y un capítulo de *Ars Arcanum*.

Historia secreta

Trama

Historia secreta, un libro intermedio de la zaga *Nacidos de la bruma*, cuenta lo que vive Kelsier después de morir, cuando se resiste a ir al Más Allá, paralelamente a las aventuras de sus compañeros, es decir, a las tramas del segundo y del tercer libro de la serie. Recuerda lo que dice Pimentel, sobre los planos o niveles diegéticos: “Ya que un relato es capaz de construir un mundo, es posible desdoblarlo en distintos planos de la realidad; en otras palabras, generar ficciones dentro de la ficción” (Pimentel, 2001, p. 39).

Este tomo está lleno de explicaciones ficcionales sobre el espacio, el tiempo, el infinito y conceptos afines, todo desde una perspectiva panteísta.

Al morir, Kell se encuentra con Conservación, dios ya muy debilitado, quien le explica que donde están “No es el mundo de los muertos. Es el mundo de la mente. Las personas, y todo, en realidad, son como rayos de luz. El suelo es el Reino Físico, donde esa luz se acumula. El sol es el Reino Espiritual, donde se inicia. Este reino, el Reino Cognitivo, es el espacio por el que se extiende ese rayo” (HS, 2022c, cap. 2, 1). Es un reino cuya materia es mullida y brumosa (cap. 6, 8), aparente, pues es una extensión del espíritu, por lo que no se puede transformar (cap. 2, 1), pero extensa: existe la distancia física entre un espacio y otro (cap. 4, 1); donde el cuerpo no tiene necesidades físicas, aunque sí psicológicas, como la beber o descansar por la idea de la sed o el cansancio, no porque sean sensaciones reales; además, el cuerpo puede traspasar otros objetos (suelos de roca, paredes de piedra, vidrios...) como si fueran una especie de lodo (cap. 5, 3) e incluso tocar a las personas vivas, acunar “la cara de Vin mientras lloraba sobre su cadáver y descubrió que podía sentirla. Resultaba sólida a sus dedos etéreos. Vin no parecía poder sentir su contacto” (cap. 1), a quienes ve como luces, sin que estas lo perciban. La esencia parece ser luz que se concreta en rayos de luz, en un espacio perceptible por los sentidos.

La historia empieza con la muerte de Kelsier al enfrentarse al lord Legislador. Ya muerto, consigue llegar a una caverna donde está el Pozo de la Ascensión y queda prisionero; desde ahí ve a Vin liberando al poder y permitiendo desafortunadamente que Ruina se lo apropie; como

consecuencia indirecta, "Algo lo empujó hacia delante y Kelsier se hizo uno con la luz.

A los pocos instantes despertó con un parpadeo.

Estaba tumbado en el mundo brumoso, pero su cuerpo, o más bien su espíritu, se había recompuesto" (cap. 1), dejando de ser tan brumoso y él puede salir de su prisión. Para ayudar a destruir a Ruina inicia una serie de aventuras por el Reino Cognitivo. Ruina es cada vez más fuerte, Conservación más débil hasta que desaparece traspasando un poco de su poder a Kell. Cuando Vin muere, Kelsier le traspasa su poder y ella puede pelear contra Ruina. Mientras tanto, Elend encuentra el depósito de atium y lo da a sus soldados para que lo consuman todo defendiendo al pueblo; dejar a Ruina sin atium provoca su muerte después de que mate a Vin; con esto, los dos poderes quedan liberados y Sazed, el erudito interesado en las religiones, los puede asumir. La trama termina con el planeta recompuesto por él y Kell entrando en contacto con Fantasma con el fin de ofrecerle su ayuda para gobernar el mundo real a cambio de encontrar la forma de volver al reino de los vivos.

Personajes principales

A diferencia de los otros libros, donde son muchos, los personajes principales de este son tres:

- Kelsier, el verdadero protagonista. Su enorme fuerza de voluntad lo lleva a buscar soluciones donde los dioses no las ven; pero su personalidad egocéntrica le dificulta aceptar que no siempre. Su lucha principal es contra la muerte misma, así como contra la idea de perder el control. Por eso, su "desenlace feliz" es su comunicación con la mente de Fantasma, en el Reino Físico, pero sin lograr retornar a él.
- Conservación, un personaje trágico, por su debilitamiento y fragmentación. Su conflicto es mantener el equilibrio del mundo aun cuando ya no tiene la fuerza para hacerlo. Su desenlace feliz se da en *El héroe de las eras*, cuando Sazed reconstruye un mundo sin ceniza y con vegetación de colores.
- Ruina encarna la destrucción inevitable y el desgaste del tiempo. Su conflicto no es emocional, sino conceptual: cumplir su naturaleza destructiva sin restricciones. Su desenlace feliz también

ocurre en *El héroe de las eras*, cuando Sazed restituye el equilibrio a la naturaleza del planeta.

Desarrollo narrativo

Cuando la escribió, Brandon Sanderson ya había dado a conocer su idea de crear un universo poblado por distintos planetas (*Bienv.*, § 8). Esta obra es una forma expresamente buscada de enlazar el mundo de la trilogía con el Cosmere. Aparecen unos personajes poco definidos (Ati, Khriiss, Nazh) y sin papel real en la trama que en las mismas explicaciones de Sanderson se menciona que irán apareciendo en distintos planetas. De otros, los Airís¹¹, el autor ha dicho que guardan relación con Sel, el mundo de Elantris, aunque en esta novela nunca son mencionados. Se trata de seres inmortales que buscan apoderarse del poder de Conservación cuando muera, encerrándolo en un recipiente diseñado y producido para eso.

El conflicto de Kelsier es que se muere, pero se niega a desaparecer y puede hacerlo por haber sido depositario del poder durante un breve momento. De ahí surge su lucha por mantenerse consciente en el Reino Cognitivo y por intervenir en los acontecimientos que decidirán el destino de Scadrial, a pesar de que las leyes del Cosmere lo prohíben. Este conflicto es tanto externo, contra Ruina y las reglas del más allá, como interno, pues debe confrontar su propio ego y su necesidad de seguir siendo relevante. El clímax se alcanza cuando logra influir de manera decisiva en los eventos que llevan a la derrota de Ruina, manipulando piezas clave desde el Reino Cognitivo y enfrentándose directamente a entidades más poderosas que él. En este punto, su desafío a la muerte alcanza su máxima tensión. El desenlace no es “un final feliz”, pues aunque Ruina es derrotado y el mundo se salva, él queda atrapado entre la vida y la muerte. No regresa plenamente al mundo físico, pero tampoco desaparece. El final refuerza la idea de que su historia continúa y que su papel en el Cosmere aún no ha terminado.

Temas

Los temas de este tomo son muy distintos a los anteriores; trata principalmente sobre:

¹¹ Ire, en inglés.

- La muerte y la trascendencia: qué ocurre después de la muerte y la posibilidad de seguir influyendo en el mundo aun cuando el cuerpo ha desaparecido.
- El sacrificio de manera constante por una meta, incluso cuando Kell ya no obtiene gloria ni reconocimiento.
- La identidad, lo que verdaderamente define a una persona: la memoria, la voluntad, la decisión de resistir.
- El poder divino y sus límites, pues tiene reglas, costos y consecuencias.
- La esperanza, como rebeldía que mueve a la acción, ante algo tan limítrofe como la muerte.
- Combina una trama de fantasía épica con algo de reflexión metafísica, alejándose de la aventura de los otros tomos del primer arco para centrarse en conceptos abstractos como la subsistencia del ser, la muerte, la conciencia, el tiempo.

Religión

El protagonista y quien da la perspectiva al narrador es Kelsier, quien convive con dos dioses, Conservación y Ruina, y trata de intervenir en sus planes, ayudando al primero y combatiendo al segundo.

La explicación más completa de quiénes son estos dos personajes la da un tercero –una mujer, Khriss, mencionada en *Arcanum ilimitado*– quien aparece en la trama brevemente solo para contestar la pregunta de Kell que busca “desentrañar los misterios del universo. Del Cosmere” (epílogo):

»Hay un mundo original, ofuscado y oculto en algún lugar del Cosmere. Todavía no sé dónde, pero he encontrado historias sobre él.

»En todo caso, había un Dios. Adonalsium. No sé si era una fuerza o un ser, aunque me inclino por lo segundo. Dieciséis personas, todas juntas, mataron a Adonalsium, lo descuartizaron y se repartieron su esencia entre ellos, convirtiéndose en los primeros en Ascender.

»... Algunos ansiaban el poder, otros veían la muerte de Adonalsium como la única buena opción que les quedaba.

Juntos asesinaron a una deidad y se volvieron divinos ellos mismos (...). Dos de ellos crearon este planeta, Superviviente, incluidos sus habitantes. (cap. 3, 2)

Estos nuevos dioses son las Esquirlas, que “no son Dios (...) sino fragmentos de Dios. Ruina, Conservación, Autonomía, Cultivación, Devoción...” (cap. 3, 2).

La pregunta que surge, entonces, es cuál es la naturaleza de Adonalsium, misma que queda sin respuesta: “«Y esa cosa? ¿Antes era un ser humano?» «El poder distorsiona –dijo Khriss–. Ahí dentro hay una persona, en alguna parte, que lo dirige. O tal vez, a estas alturas, que se deja llevar por él».” (*EHE*, cap. 3, 2). Esta afirmación no aclara qué tipo de ser es ese que dirige, aunque manifiesta que no es perfecto, pues se puede corromper por la inmensidad de su poder, y pudo ser vencido, aunque no completamente destruido. Tampoco explica quiénes eran esas dieciséis personas que lograron ascender volviéndose divinos, ni su origen.

De ellas, Conservación, con quien Kelsier colabora, dice de sí mismo “«Yo soy un dios.»”, ante lo que Kell reflexiona “«Un dios. No “Dios” y punto. Tomo nota»” (*HS*, cap. 1, 1). Esto, inicialmente podría significar la creación de un universo diegético al estilo de las antiguas mitologías, con diversos dioses de la naturaleza; sin embargo, Conservación afirma de sí mismo “No supongas que el yo que ves aquí es el único yo –dijo Borrón¹²–. Estoy en todas partes.” (cap. 2, 3), es decir, está presente en todo el planeta creado por Ruina y él. Pero no solo eso, sino que también le explica “Somos dioses (...). Lo impregnamos todo. Las piedras son yo. Las personas son yo. Y él. Todo persiste pero decae. Ruina y Conservación” (cap. 2, 3); “estaban en todas partes, pues sus almas eran los mismos huesos del planeta” (cap. 4).

Así, la idea de dios es la de un ser inmenso que abarca muchísimo, en dos ámbitos: tanto para ser y estar en el ser de los demás seres como para el sufrimiento. Eso queda claro cuando

Kelsier asió la forma del dios y, durante un instante, se le concedió una visión de la grandeza que había más allá, de la

¹² Kell lo apoda Borrón al inicio del libro, pues, poco a poco, conforme pierde poder, va desapareciendo, dejando de ser visible en algunas de sus partes.

penetrante luz de Conservación, que impregnaba todas las cosas. El mundo, la bruma, los metales, hasta las mismas almas de la humanidad. Aquel ser estaba muriendo en cierto modo, pero su poder estaba muy lejos de desaparecer.

También sintió el dolor de Conservación. Era la misma pérdida que Kelsier había sentido al conocer la muerte de Dox, solo que multiplicada millares de veces. Conservación sentía hasta la última luz que se apagaba, las sentía y las reconocía como personas a las que había amado. (cap. 3, 1).

Por otra parte, "su atención solo podía repartirse hasta cierto punto" (cap. 6, 4), es decir, son todo, pero no todo tiene conciencia ni su conciencia tiene capacidad de abarcar todo lo que son. Es un panteísmo absoluto:

"Nada puede destruirse, Kelsier, susurró la voz de Ruina, metiéndose directa en su mente. Es algo que los seres humanos no pueden entender. Todas las cosas cambian, se rompen, se transforman en algo nuevo, algo perfecto. Conservación y yo en realidad somos dos caras de la misma moneda, pues cuando yo haya terminado, él por fin tendrá su deseada quietud, su ausencia de cambio. Y no habrá nada, ni un cuerpo ni un alma, que perturbe esa quietud. [La cursiva es mía] (cap. 6, 1)

A su vez, esto plantea nuevas preguntas: qué son las personas y qué son el resto de los seres.

El común de las personas son seres en el mundo físico con dos perspectivas: la primera, morir, dejándose evaporar, desvanecerse, pasando al Otro Lugar o Más Allá, del que no se afirma más que su existencia, lo que ocurre constantemente en el libro, cada que personas del Mundo Físico mueren; la segunda, ascender, al ser depositarios del poder divino, como ocurre con Vin y Elend (cap. 6, 8).

Unos más, como Kelsier, pueden probar el poder, sentirse inundados por él, que los expande "convirtiéndose en todos los lugares y en todo" (cap. 6, 4), pero solo momentáneamente, por no ser sus depositarios; Kell, además, logra "sobrevivir" permaneciendo en el Reino Cognitivo,

pero solo porque “Había ostentado el poder de la divinidad. La muerte definitiva no podía reclamarlo a menos que él quisiera. O a menos que lo destruyeran por completo” (cap. 6, 8). Sin embargo, se trata de una realidad incompleta, insuficiente. Ruina lo desprecia diciéndole: “¡Mírate, Kelsier! No tienes forma ni figura. No estás vivo, eres solo una idea. El recuerdo de un hombre nunca ostentará el poder con tanta potencia como uno de verdad, con lazos a los tres reinos” (cap. 6, 4).

Por último, está el caso de Sazed, quien alcanzó “los dos poderes, uno con cada mano” (cap. 6, 8) y, como se explica en *El Héroe de las Eras*, se convirtió en el dios unificador de Conservación y Ruina que mantiene en equilibrio el mundo. De cualquier forma, el poder (¿o la esencia?) divino es algo comunicable a las personas y que de alguna forma pasa por la materia.

Una idea original de este libro es que, en nuestra experiencia diaria, todos sabemos que los objetos materiales pueden ser destruidos; en cambio, en este mundo nuevo –el Reino Cognitivo– su esencia persiste; Kell descubre que

Cuando un objeto se recuperaba –o peor, se destruía– en el Reino Físico, su Identidad cambiaba y el espíritu regresaba a la posición física de su cuerpo. Los objetos abandonados eran los mejores. A ser posible, que hubieran tenido dueño durante mucho tiempo, lo que les otorgaba una Identidad fuerte, pero que ya no tuvieran a nadie en el Reino Físico que se preocupara por ellos. (cap. 4, 4)

Esto le permite irlos recogiendo en bolas de bruma que porta con él. Al llevar una fogata consigo descubre que “El fuego estaba extinguido en el mundo real, pero deseaba poder arder de nuevo. Era extraño descubrir que los troncos podían tener deseos” (cap. 4, 3), una idea muy diferente a la comúnmente compartida sobre los seres inanimados.

Podemos entender las frases iniciales del párrafo como que cuando algo se recuperaba –reciclaba, diríamos ahora– o era demolido, deshecho, hasta perder su forma y dejar de ser lo que era antes, su espíritu pervivía, aunque no sea clara la expresión “regresaba a la posición física de su cuerpo”, ni tampoco cómo pervivía.

Asimismo, el poder, algo que se ha planteado como inmenso en el resto del libro, puede ser circunscrito, limitado, encerrado, restringido, en una esfera material que, cuando se abra, libere el poder de Conservación permitiendo al receptor apropiárselo.

Implícito en los conceptos anteriores están la distancia y el espacio, que sí son muy reales: el protagonista tarda semanas en trasladarse de un sitio a otro y no puede escapar de la caverna del Pozo de la Ascensión, donde permanece encerrado por semanas.

Finalmente, en esta serie de planteamientos, queda el concepto implícito del tiempo. Hay dos: el de los reinos físico y cognitivo, y el de los dioses.

El primero en explicarlo es Conservación. Le cuenta a Kelsier que cuando decidió romper su promesa a Ruina, murió, pero sigue existiendo porque su poder “persiste, y recuerda. Él mismo quiere estar vivo” (*EHE*, cap. 2, 3), como si el poder existiera sin un ser subsistente y su deseo [del poder por existir] fuera subsistente. Así, su final, depende de que consiga retrasarlo, pues “Nada es eterno, ni siquiera el tiempo mismo – respondió Conservación–. Más que encarcelarlo [a su propio fin], lo que hice fue retrasarlo.” (cap. 2, 3).

Esto puede producir una imagen comprensible para quienes vivimos en el Reino Físico; el problema se plantea cuando, al principio del libro, Kelsier llega a la Ascensión por un breve espacio de tiempo por medio del poder, que:

... fluyó a su interior.

Y Kelsier, el Superviviente a la Muerte, Ascendió.

(...) se sintió inundado por el poder, como la alomancia pero multiplicada por cien. Era una energía febril, fundida, ardiente, que le empapaba el alma. Kelsier rio, alzándose en el aire, expandiéndose, *convirtiéndose en todos los lugares y en todo*.

(...) se vio frente a frente con el dios adversario, *sus formas extendiéndose en la eternidad*. [La cursiva es mía] (cap. 6, 4)

Más adelante, viendo desde su posición lo ocurrido después del incendio de Urteau en *El Héroe de las Eras*, “Kelsier veía los filamentos del futuro, en el Reino Espiritual” (cap. 6, 5). Esta idea del futuro viene desde la aparición del atium que permite ver unos instantes del futuro

inmediato y físicamente próximo (cap. 13). Pero aquí llega a mucho más cuando Kell hace enojar a Conservación, quien

trabó la mirada con la suya.

(...) El tiempo no pasó, porque el tiempo no tenía relevancia allí. No era un lugar. La posición tampoco tenía relevancia. Solo la Conexión, de persona a persona, de hombre a mundo, de Kelsier a dios.

Y ese dios lo era todo. El ente del que Kelsier había tenido pena *era el mismo suelo sobre el que caminaba, el aire, los metales, su propia alma* [de Kell]. *Conservación de verdad estaba en todas partes (...).*

—Lo he visto todo —musitó Kelsier—. A todo el mundo, todas las cosas. Mi Conexión con ellos, y también... también...

—Cómo se extendían hacia el futuro (...). Hace falta una mente infinita para empezar a captar siquiera una pizca de información a partir de esos zarcillos del futuro. [La cursiva es mía] (cap. 3, 3)

No solo se ve el futuro, sino también todos los futuribles o futuros contingentes.

Kelsier se volvió hacia los zarcillos de luz que se extendían en la distancia. Posibilidades sobre posibilidades, compuestas unas con otras. Infinitas, abrumadoras. El futuro.

(...)

—No puedo detenerlo [refiriéndose a Ruina] —susurró Kelsier.

—Lo sé —dijo Conservación.

—He visto miles y miles de posibilidades. En ninguna de ellas derrotaba a esa cosa.

—Las tiras del futuro nunca son tan útiles como... como deberían ser —dijo Conservación—. Las recorrí mucho, hace tiempo, pero cuesta demasiado distinguir lo que de verdad es probable de lo que solo es una frágil... frágil, lejana tal vez...". (cap. 3, 3)

En estas dos escenas queda claro que hay un conocimiento del futuro, desde un punto inmerso en el tiempo: existe un presente con un pasado y múltiples posibilidades futuras. Pero se habla de eternidad con el sentido de un futuro del cual no se alcanza a ver el fin, “sus formas extendiéndose en la eternidad” (cap. 6, 4), no de un presente total.

Como en los libros anteriores, los metales vuelven a hacer actos de presencia: son portadores de poder, “la clave de todo” (cap. 6,2). Así que en cuanto Conservación rompe su promesa y sabe que va a ir cediendo terreno ante el poder de Ruina, busca “algo que fuese a recordarse siempre. Algo que puedan reconocer de inmediato [refiriéndose a los oponentes de Ruina]. (...). Dieciséis.” “El número de metales –dijo Borrón–. En la alomancia”. Es la explicación al número mágico de *El Héroe de las Eras*.

Cuando Kelsier llega al Reino Gognitivo, de lo primero que se entera es de la relación entre los metales y los seres vivos,

Todo lo que había en el mundo de los vivos tenía su reflejo en aquel lugar y, ... el metal aparecía como una luz poderosa.

Algunas de aquellas luces se movían. (...) muchas de las luces correspondían a personas. Las veía como intensos brillos blancos que irradiaban a partir de figuras humanas (cap. 1, 1).

Así, comprende que “El metal y las almas son lo mismo” (cap. 1, 1).

El libro termina con la intervención de Kelsier para ayudar a la destrucción de Ruina; sin embargo, insatisfecho de tener que dejar de participar en los eventos de Scadrial, hace un trato con Fantasma, diciéndole que le ayudará a gobernar.

Valores

Al igual que en los tomos previos, sigue sin ser clara la distinción entre lo absolutamente bueno y lo relativamente conveniente dependiendo de las circunstancias.

Kell sigue siendo un buen embaucador, “Siempre podía (...). Obligar. A la gente a escoger. La carta que yo quisiera” (HS, cap. 6, 7), que hasta a Ruina consigue engañar distrayéndolo con su conversación, para que Marsh, su hermano convertido en inquisidor, pueda actuar sin su influencia, libremente, durante algunos instantes. Incluso en ese

momento, Kelsier acepta que Marsh era un hombre bueno, que “siempre tuvo la fea costumbre de hacer lo correcto en vez de lo conveniente” (cap. 6, 7); sin embargo la perspectiva de Kell en la voz burlona del narrador lo presenta como más listo – “Al parecer, los dioses también podían caer en la típica estafa del despiste” (cap. 6, 7)–, y, por tanto, más atractivo para el lector.

En la existencia cotidiana, el protagonista sigue siendo un ladrón que, además, encubría su falta de moral dándose las de ingenioso, pero con un vicio tan arraigado que robaba sin necesidad, “Hacía tiempo ya que le traían sin cuidado los hurtos menores” (cap. 5, 3). Tenía montado todo un razonamiento respecto al robo: “El robo era el halago más auténtico que existía (...). Ese era el propósito de Kelsier en la vida, recordar a la gente el valor de las cosas que amaban. Quitándoselas” (cap. 5, 3). Pensaba que se podía robar con violencia, cuando nadie lo notara hasta que se hubiera terminado el atraco o, la mejor de las tres formas, “con un golpe tan hábil que el objetivo ni siquiera descubriese jamás que le faltaba alguna cosa” (cap. 5, 3).

Kell disfrutaba engañando, sentía “La emoción de manejar a la gente como peleles, de retorcerlos sobre sí mismos, de hacerles nudos en la mente” (cap. 5, 3), sintiéndose superior a los demás al aprovecharse de ellos. Por eso, al final, cuando le pide a Vin que no se marche, ella lo obliga a preguntarse “«¿Cuánto de todo ello fue por nosotros (...), y cuánto fue por ti?» «No lo sé»” (cap. 6, 8).

En contrapartida, su diálogo con Fantasma demuestra que es capaz de suscitar en los demás el valor fundamental en el que se basa toda la historia desde el principio: la confianza. Cuando el muchacho está inconsciente tiene un diálogo con él en el que le explica que están pudiendo platicar porque

—Estás casi muerto, chaval –dijo Kelsier–. Te has destrozado el espíritu a base de bien. Tiene un montón de grietas. –Sonrió–. Por eso pude entrar.

Pero no era solo eso. Aquel joven era especial. O como mínimo, la relación que tenían era especial. Fantasma creía en él como nadie más había creído. (cap. 6, 6)

Respecto a la prueba suprema, adueñarse del poder divino de Conservación cuando muere, Kell la supera en la primera ocasión cediéndolo a Vin (cap. 6, 7). Pero más adelante, cuando ella se desprende tranquilamente del poder de Conservación para neutralizar y destruir a Ruina, él piensa “«Nadie los ha tomado...» [refiriéndose a los dos poderes]. Kelsier extendió un brazo, tímido, tembloroso. Podía...” (cap. 6, 8). No lo hizo porque el azar lo impidió, como si fuera el Destino o la Fortuna protegiéndolo del error supremo: la responsabilidad de ser el depositario de los poderes del planeta. “Era un trabajo difícil, que dejaría a Sazed con mucho gusto” (cap. 6, 7).

Hasta el nuevo Sazed deificado puede caer en las trampas de Kell y verse forzado a mentir para librarse de un compromiso, cuando le pregunta si hay posibilidad de que vuelva al Mundo Físico (cap. 6, 8).

Análisis formal

Se trata de una obra bastante más breve que las otras tres y que debe ser leída al terminar aquellas, pues, de lo contrario, anticiparía eventos todavía no conocidos por el lector.

Este libro sigue escrito en tercera persona, desde una perspectiva muy interiorizada de Kell. Al tratar temas que sustentan el Cosmere, toca y explica conceptos filosóficos, que trata en forma inconclusa –se irán desarrollando en otros libros–, a veces aceptando contradicciones por lo que es de lectura más complicada. Tal vez los lectores de *Nacidos de la Bruma* no interesados en cuestiones filosóficas puedan encontrar su lectura algo pesada.

El vocabulario de este libro es bastante informal, como si el autor buscara aproximarse a sus lectores adolescentes por este medio, al reconocer el contenido pesado de su obra: la burla, la ironía, los apodos, los desplantes parecen propios de estudiantes malcriados. De igual forma, que Kelsier logre ayudar por medio de un robo cuando antes de morir había sido ladrón, es una especie de consistencia del personaje, pero sin evolución interior, lo que sí había ocurrido en el tomo uno de la trilogía.

Es tomo está dividido en seis partes que, a diferencia de otros libros de Sanderson, inician cada una con capítulo uno, sumando veinticinco en total, un epílogo y una nota final de Sanderson a sus lectores.

Para el estudio de este trabajo este libro es de gran importancia, pues acepta un concepto de dios que es precisamente uno de nuestros objetos.

Nacidos de la Bruma, segundo arco

Tramas

La segunda serie de *Nacidos de la Bruma* consta de cuatro títulos: *Aleación de ley*, *Sombras de identidad*, *Brazales de duelo* y *El metal perdido*. Son libros de aventuras de acción al estilo moderno: mucho movimiento y acción, algo de intriga, pistoleros y policías, muy diferente al estilo mítico de la primera serie.

La trama de *Aleación de ley* es bastante simple: la alomancia y ferruquimia han ido decayendo con el paso de los siglos, pues la tecnología está sustituyéndolas. Waxillium, el protagonista, es un noble nacidoble dedicado a implantar el orden en Los Áridos, la zona rural lejos de la ley. Regresa a la ciudad acompañado por Wayne, un amigo más joven que él, porque han muerto su tío, su primo y su hermana, así que debe hacerse cargo de la casa y contraer matrimonio. Al llegar, se ve involucrado en la investigación de una serie de robos y secuestros realizados a personas de linajes alománticos y ferruquimistas liderados por Miles. Resuelve el caso con la ayuda de Wayne y Marasi, la medio hermana de su prometida, Steris.

Sombras de identidad revela que detrás de Miles hay toda una organización que no solo quiere apoderarse de Elendel, sino también de las ciudades exteriores, aprovechando que las relaciones entre la capital y estas son difíciles. En esta historia, el caos es organizado por una kandra enloquecida, que busca liberarse de la influencia que Armonía tiene sobre ella. Aparece una nueva religión con un nuevo dios, Trell o Autonomía, –una de las dieciséis esquirlas de Adonalsium, según se sabe en la primera trilogía–, que sirve de tapadera a Set, la organización secreta, pero sin explicaciones sobre su ser, identidad o algo parecido.

Brazales de duelo narra la búsqueda de los supuestos brazales del lord Legislador, con un gran poder ferruquímico. En esta búsqueda, Wax se enoja con Armonía porque no le comunica todos sus planes; finalmente encuentra viva a Telsin, su hermana difunta, quien resulta estar al servicio de Trell al frente de Set, se aprovecha de él, y al final es derrotada.

Por último, *El metal perdido* cuenta la búsqueda de uno de los metales faltantes en la trilogía anterior, el *trellium*, depositario de la divinidad Trell. En este, Wayne muere y Wax vence con la ayuda de Armonía y una intervención muy oportuna de Steris, su esposa. En los cuatro casos, el

supuesto tío muerto y la hermana desaparecida de Wax son los impulsores del desorden social en provecho propio.

Desarrollo narrativo

Continuando con la fascinación que el conocimiento del futuro ejerce sobre Sanderson, el conflicto central de esta serie es qué ocurrirá si Waxillium y su equipo no evitan que el mundo caiga en manos de quienes quieren hacer mal uso del olvidado poder alomántico.

En *Aleación de ley*, la trama está centrada en Wax, por lo que el conflicto se concreta en que debe encontrar su lugar en la sociedad: como noble responsable de sus obligaciones y sujeto a la ley o como vigilante de las Tierras Áridas donde imparte la justicia sin dejarse atar por las leyes. Al investigar los secuestros de alománticos, Wax llega a su punto de inflexión cuando habla con Miles, le explica que su visión de la justicia sin sujetarse más que al criterio personal está corrompida y termina imponiendo el orden.

Sombras de identidad cimbra sus principios al encontrarse con una divinidad que obra mal, que pretende ser lo que no es, y que obra por intereses ocultos. Así, él tiene que ir tomando decisiones que lo definen conforme a lo que ve como correcto, aunque no se le antoje actuar, hasta lograr su equilibrio interior.

El conflicto de los personajes se resuelve en forma más integral con el paso de los años.

Poco a poco se conoce el pasado familiar de Wax, cómo lo habían lastimado las expectativas de sus parientes sobre él, sus ausencias, cómo había huido de ese dolor exiliándose a las Tierras Áridas y cómo lo supera al regresar a cumplir con sus obligaciones, con lo que indirectamente consigue al final tener una familia a la que quiere y rodeada por amigos. Esta sanación emocional le permite asumir sus obligaciones como noble con gran poder político y promover la construcción de las personalidades que lo rodean: Wayne, Marasi y Steris.

Marasi es hermana bastarda de Steris, lo que la ubica en una posición de inferioridad que la afecta emocionalmente; siente una gran admiración por Wax, por lo que decide ser policía, pero lo hace desde una perspectiva estudiosa, lo que la hace insegura en el trabajo de

campo, donde aprende a usar su alomancia (ralentizar el tiempo) a su favor, hasta llegar a ser líder de un equipo de investigación.

Wayne es un personaje de tragedia: hijo único, sin padre, su mamá lo había criado con mucho cariño en medio de un ambiente inmoral, en los Áridos, pero había muerto dejándolo solo muy chico. Desubicado, Wayne había matado a un hombre y desde entonces se encargaba del sostenimiento económico de la hija del difunto, autocastigándose cada mes al ir a visitarla. Además, es el redimido por Wax, por lo que se autocoloca en posición segundona. Esconde todo esto bajo la careta de ser el cómico de la pareja. Conforme avanzan las tramas, va encontrando la forma de ser útil, usar poderes a favor de otros, y termina sacrificando su vida por la salvación de muchos al evitar la hecatombe final. Ya difunto, coloca la cereza del pastel al legar una fortuna que ha ido reuniendo para eso a la hija del difunto.

Es especialmente interesante el caso de Steris a lo largo de los tres primeros libros, pues es un personaje muy secundario. Tiene una personalidad puntillosa, con una inseguridad que esconde detrás de una aparente rigidez, no es muy atractiva, y debe casarse con un noble-cowboy por conveniencia para ambas partes. Decidida a secundar a Wax aunque no tenga una personalidad combativa, se convierte en un elemento clave, pues su meticulosidad la lleva a prever todas las eventualidades posibles, planear la forma de aprovecharlas o sortearlas, y su aportación en los momentos de crisis es crucial para la solución. Es graciosa la forma como disfruta las aventuras, desde las más cotidianas –volar con su marido– hasta los peligrosos viajes en búsqueda de la solución final. Ella representa un tipo diferente de fuerza a la del resto de los personajes: su inteligencia práctica, su previsión, y su orden la convierten en una heroína sin armas ni poderes, que nunca deja de ser ella misma para demostrar su valor, pero que se enriquece, disfruta, con las diferentes personalidades.

El contenido ajeno a la trama central en esta segunda serie, es mucho menor que el de la trilogía inicial. Aunque cada volumen tiene un conflicto propio, están tan claramente ubicados dentro del conflicto central, que la estructura es mucho más simple que en los primeros tres. En conjunto, parecen libros para lectores con menos hábito de lectura que los de aquellos, pues también son más cortos, con menos pasajes difíciles, mucha –muchísima– acción, más bromas, menos profundidad

psicológica (sin que por eso carezcan de ella), menos “sabiduría”, y unas tramas sencillas, similares a las de películas de acción.

La serie podría haber terminado en el tomo tres; aunque se sabe que el conflicto central no se ha solucionado, con la muerte de los adversarios parece que el conflicto de los protagonistas se terminó y sus conflictos afectivos personales se han ido resolviendo. La aportación de *El metal perdido* es que resuelve estos mucho mejor para Marasi, Wayne y Steris, aunque desmerece la calidad de la intriga. A la idea de que los tres primeros libros se bastan se suma que, como el autor ha anunciado que habrá una tercera serie más, el lector no espera un cierre definitivo.

Tema: crítica social

I. Crítica social

Este libro tiene un matiz nuevo respecto a los anteriores: abierta crítica social, pero desplazado hacia una sociedad moderna, donde el progreso tecnológico y económico no garantiza justicia ni libertad real si el poder sigue concentrado en élites invisibles. Habla de los ricos como personas retorcidas y mezquinas. Por ejemplo, en una fiesta, la novia de Wax le explica que se ha pretendido insultar a quienes no han sido invitados (cap. 4).

También menciona que los poderosos (“los corruptos y los canallas”) abusan del pueblo y Miles, contrincante de Wax, abandona su trabajo como vigilante para luchar contra ellos, aunque lo haga en términos equivocados (cap. 18). Incluso trata de convencer de esto a Wax:

«La cosa, Waxillium, es que sé que tú también lo sientes. Una parte de ti sabe que está siendo utilizada, que a nadie le importan los oprimidos. Eres solo una marioneta.» «Miles (...), esto no es el Imperio Final de las leyendas. Un hombre rico no puede matar a uno pobre porque se le antoje. Somos mejores que eso.» (cap. 19)

Lo se muestra en:

- La ilusión del progreso, pues Scadrial ha mejorado, pero la desigualdad persiste.

- La ilusión del progreso capitalista, sin responsabilidad social, pues el poder es manipulado por instituciones, empresarios, corporaciones..., sin rostro ni rendición de cuentas.
- La ineficacia de un Estado burocratizado: lento, corruptible, incapaz de proteger a los más vulnerables.
- Manipulación ideológica por medio de la información o narrativas oficiales, en vez de religión, pero manipulación al fin.

Religión

La importancia de la religión es mucho menor que en la primera trilogía. Solo se mencionan tres: el Camino, el supervivencialismo y el fragmentismo.

Wax es seguidor del Camino, una religión sencilla:

Solo había un axioma básico: haz más bien que mal. Había otros aspectos: la creencia de que la verdad era importante, el requerimiento de dar más de lo que tomabas (...). Unas cuantas reglas eran esenciales. No busques el lujo sin compromiso. Ve las fuerzas en todas las debilidades. Reza y medita quince minutos al día. Y no pierdas el tiempo adorando a Armonía. Hacer el bien era la forma de adorar. (...)

Waxillium se había convertido al Camino poco después de marcharse de Elendel. Todavía estaba convencido de que la mujer que conoció en aquel viaje en tren debía ser una de los Inmortales Sin Rostro, las manos de Armonía. Le había dado su pendiente: todos los caminantes llevaban uno cuando rezaban. (cap. 3)

Pero, a pesar de esa probable alusión a la mujer que encuentra Kell en el cap. 2 de *Historia secreta*, nadie le explica a Wax cómo debe rezar o meditar: “no había ninguna postura específica para rezar como caminante. Solo quince minutos de meditación y reflexión. A algunos les gustaba sentarse con las piernas cruzadas”, lo que puede parecer una reminiscencia a las religiones orientales. Por tanto, se dirige a Armonía – Sazed de la primera trilogía– en un tono de conversación bastante informal, pero no personal, como si no hubieran sido amigos por años:

“«¿Cómo están las cosas ahí arriba en la niebla? —pensó. Nunca estaba seguro de cómo hablarle a Armonía—. ¿La vida es buena, supongo? ¿Con eso de que eres Dios y tal?» Por respuesta, experimentó una sensación de... diversión. Nunca podía decir si creaba esas sensaciones él mismo o no”, (cap. 3)

y recibe respuestas como ideas: “Usa tus talentos —pareció susurrarle algo en su interior—. Lo descubrirás.»

La segunda religión que se menciona es el fragmentismo, una religión que adoraba a Ojos de Hierro, lo que parece referirse a los inquisidores de la primera trilogía.

Y la tercera, “La Iglesia del Superviviente enseñaba que las brumas le pertenecían a él, a Kelsier, Señor de las Brumas. Se aparecía en las noches en que la bruma era densa y daba su bendición a los independientes” (cap. 17). Aunque Wax no sigue esta religión, se siente mejor, más libre, en los espacios abiertos y entre las brumas que en otras partes.

Es claro que, con una religión u otra, las personas de la cultura donde se mueven creen en las Esquirlas de dios, pues los personajes juran con expresiones como ¡Herrumbre y Ruina! ¡Alas de Preservación! ¡Oh, Armonía! Esto da pie a que, en *Aleación de ley*, Miles, con su la capacidad de curación instantánea, pueda plantearse: “Es casi como... como si nosotros, con los poderes que tenemos, fuéramos divinos” (cap. 18). Pocos momentos después, cuando Wax está sumamente lastimado, hablando en su interior con dios, oye que le contesta: “«¿Eres divino —le preguntó la voz—, como dice Miles que son los alománticos?» «Yo... —pensó Waxillium—. Si lo fuese, dudo que sintiera este dolor.» «¿Entonces qué eres?»” (cap. 18).

En este mundo es cuestionada la actuación (o su falta) de dios. Cuando Wax le pide ayuda a Conservación, le explica: “Tengo que tener cuidado al mostrar mi favoritismo (...). Trastorna el equilibrio”, como si lo importante fuera conservarlo, para “crear un modo para que tantos como sea posible tomen sus propias decisiones” (cap. 18). No queda nada claro qué es la libertad: ¿un equilibrio preservado por Armonía?

En los cuatro libros de esta serie, no hay explicaciones sobre la naturaleza de los dioses, son personajes secundarios que intervienen ligeramente en la trama, sobre todo aunados al poder que los metales aportan a los personajes principales, alománticos, ferruquimistas,

kandras...; lo crucial es que los antagonistas buscan hacerse con el poder de los metales para controlar a la sociedad.

Valores

I. Ley natural

De las virtudes, la única que se menciona es la confianza, favorita de la saga. Cuando Wax consigue atrapar a Miles le explica cómo lo logró:

Eres un necio (...) Te dejaste aislar y distraer, Miles. Te olvidaste de la primera regla de los Áridos. (...) Cuanto más solo estás —dijo Waxillium en voz baja—, más importante es tener a alguien en quien puedas confiar. (cap. 19)

II. Familia

Por último, está el tema de la familia. Wax siente un poco de remordimiento por haberse alejado por más o menos veinte años de sus parientes al irse a vivir fuera de la ciudad.

A su regreso, tiene que buscar esposa, pues es importante dar herederos a su casa. En una relación por conveniencia, la novia le presenta un contrato con las condiciones que ambos deben aceptar; este “detalla los adecuados protocolos de amantes”, que estarán permitidos para ambos, siempre y cuando se vivan con discreción y cuidando que el heredero de la casa sea legítimo (cap. 2). Sin embargo, conforme discurre el tiempo de esta serie y se van tratando, Wax va descubriendo a Steris hasta que termina enamorado de ella, algo que a ella le había ocurrido desde el principio. Así, en *El metal perdido*, ya tienen dos hijos con quienes forman una familia feliz.

Análisis formal

En la narración se menciona la historia de la primera trilogía como el pasado. En honor a Elend, la capital se llama Elendel, “una metrópolis diseñada por el mismísimo Armonía.” (AL, 2024, cap. 1), donde se han construido un Paseo Demoux (un personaje de *El Imperio Final*) y una Torre Tekiel (nombre de una de las grandes casas de entonces). Se habla de “las viejas historias, como el Superviviente” (cap. 1), la Guerrero Ascendente (cap. 9) y el Último Emperador (cap. 10); también hay

personajes con sangre koloss (cap. 19) y poderes ferruquimistas o alománticos.

La historia parece ubicada en un ambiente tecnológicamente parecido al de principios del siglo XX. Desde el capítulo 1 se nos habla de calles transitadas por carrozas tiradas por caballos y vehículos motorizados “que funcionaban con petróleo y grasa, no con heno y herraduras” (1, 1), iluminadas por “luces que no necesitaban ningún fuego y edificios que amenazaban con alzarse por encima de las mismísimas brumas.” Sin embargo, la luz eléctrica a domicilio todavía es un lujo de las mansiones elegantes, pero con el que no cuentan en la zona rural o en los bajos fondos (cap. 3, 4). La electricidad, incluso se puede usar para fabricar elevadores industriales (cap. 15).

El narrador en tercera persona cambia su perspectiva conforme los personajes van adquiriendo mayor importancia, es decir, perdiendo el foco sobre Wax para pasar a Marasi, Wayne y Steris.

Sus personajes son estereotipados, no solo en sentido genérico –el bueno y el malo, el gracioso, la puntillosa–, sino que sus acciones siempre se sujetan a una personalidad muy definida con que fueron contruidos.

Este arco completo carece de epígrafes. Está dividido en partes y estas en capítulos.

El camino de los reyes

Trama y personajes principales

Se trata del primer libro de la serie *El archivo de las tormentas*. La historia transcurre en un planeta, Roshar, de un sistema con el mismo nombre, donde frecuentemente caen tormentas arrasadoras, las Altas Tormentas; hay varios reinos habitados por humanos, los alezi, que tienen a su servicio parshmenios, seres con forma humana pero recubiertos de caparazones, incapaces de pensar, que solo pueden obedecer órdenes. En el pasado, los Heraldos, humanos vinculados con sprens, lo que les daba poderes superiores, habían roto sus juramentos y eso había conducido al mundo a la Última Desolación. Al momento de empezar la narración, los humanos están en guerra con los parshendi, pueblo de características físicas semejantes a los parshmenios pero que son inteligentes y viven en comunidades soberanas. La ambientación es semejante a una sociedad medieval: castillos, campamentos de guerra, batallas con espadas y lanzas.

La historia tiene tres protagonistas principales, con el siguiente orden de importancia:

El primero, Kaladin, miembro del pueblo alezi, es un hijo de médico que estaba aprendiendo el oficio de su padre cuando es llevado a la guerra contra los parshendi; ahí pierde a su hermano, es traicionado por su general y enviado a trabajar en el principal frente de guerra como esclavo. En ese lugar se convierte en el líder de su cuadrilla de trabajo, el Puente Cuatro, se vincula con una spren, y va descubriendo que tiene poderes especiales temporales extraídos de la luz tormentosa, es decir, energía almacenada durante las Altas Tormentas en esferas.

El segundo, Dalinar Kholin, es un alto príncipe del pueblo alezi, tío del rey. Poco antes de la trama había empezado a tener visiones que interpreta como revelaciones sobrenaturales del Todopoderoso (cap. 12), aunque los demás lo consideran loco. Equivocadamente confía en otro alto príncipe, compañero de armas, quien lo traiciona poco antes de que termine la obra; Kaladyn y sus hombres lo rescatan y, en recompensa, Dalinar los libera.

La tercera, Shallan Davar, es una chica que consigue llegar a aprendiz de una princesa real erudita, Jasnah Kholin, pues quiere aprender a usar

un moldeador de almas –objetos con los que se puede transformar un ser en otro al “moldear” su interior– y cambiar el roto de su familia por el de su maestra. Cuando es descubierta, arrepentida confiesa su traición a Jasnah, quien la recibe de nuevo. Así se da cuenta de que ella posee poder para ser moldeadora sin necesidad de artilugios.

Hay otros personajes secundarios con una construcción incipiente, meramente esbozada:

- Los amigos de Kaladin del Puente Cuatro, especialmente Roca, Moash, Teft, Rlain; y sus papás.
- Los hijos de Dalinar, Adolin y Renarin.
- La familia del rey Elhokar, Jasnah su hermana y Navani, su madre viuda.

El libro termina cuando Dalinar informa al rey que piensa unificar a todos los ejércitos bajo su mando para ganar definitivamente la guerra, pues “Se avecina la Tormenta Eterna” (cap. 12), nombra a Kaladyn jefe de su guardia personal y Shallan descubre que los parshmenios sirvientes pueden ser los antiguos Portadores del Vacío convertidos en el pasado en seres mecanizados al precio de liberarse de ellos.

El poder se asocia con la luz tormentosa. En la práctica, esta se extrae de esferas que se cargan de ella durante las Altas Tormentas. Todos los poderes que logran los personajes dependen de la cantidad de luz que les extraen y que al usarla se agota, con lo que los poderes extraordinarios no funcionan.

Aunque este libro tiene menos explicaciones religiosas, contiene mayor número de referencias vinculantes al Cosmere que *Elantris* o *Nacidos de la bruma*; el autor parece incluirlas para que sus lectores puedan hacer relaciones entre los distintos mundos.

Desarrollo narrativo

Se trata de un libro extenso con un conflicto central, la guerra entre humanos y parshendi, con su clímax, cuando Gavilar es traicionado y su desenlace, con su anuncio de que pretende unificar a los altos príncipes para hacer un reino poderoso. Paralelo a esto está el sentido del deber, que se concreta en cada personaje:

- Kaladin, desde niño había aprendido de su papá, médico influyente, a proteger a los enfermos y maltratados del pueblo; se había alistado para proteger a su hermano menor; al fracasar, se había hundido y se recupera cuando tiene que proteger a sus compañeros del Puente Cuatro, liderándolos. Tiene carácter de líder, pero con profundas depresiones de las que logra salir interesándose por sus compañeros con quienes forja una profunda amistad.
- Dalinar se cuestiona sobre la moralidad de la guerra; había habido un principio que se había empeñado en vivir, el Honor. Conforme se desarrolla la trama y va perdiendo poder, más necesario ve ceñirse a ellos. Al final, explica al débil rey, su sobrino, que persigue fortalecerlo, no usurpar su trono. Su carácter es autoritario y parece inflexible, aunque por dentro lo asalten muchas dudas, pues lo tachan de loco por sus visiones; sin embargo, cuando toma una decisión, es consecuente con ella.
- Shallan tiene el conflicto entre su amor por los estudios y la traición a su maestra, todo oscurecido por un pasado oscuro en su familia. Es descubierta, perdonada y puede continuar buscando una solución familiar consiguiendo un matrimonio ventajoso. Con un carácter temeroso, habiendo sido sobreprotegida, se extraña de su audacia al intentar llevar adelante su plan; saca la fuerza del cariño por sus hermanos y de su curiosidad intelectual.

En resumen, aunque se terminan los episodios críticos de cada protagonista, no ha concluido la historia de ninguno y quedan al manifiesto las contradicciones de cada uno.

- Diversos altos príncipes y generales.

Temas

Este tomo explora temas como:

- El sentido de vivir con honor cuando la sociedad está en crisis y hacen falta remedios fuertes. La fuerza que supone tener fe, en Dios, en ideales, en los demás y en uno mismo. Como contrapartida, el liderazgo vacío de los líderes sin responsabilidad moral.
- La formación de la identidad personal en medio de dolorosas batallas interiores y muchas dificultades externas; el motor de los

principios personales en la construcción de esta identidad, así como del cariño familiar.

- Cómo el pasado influye en la sociedad y en cada persona. En la sociedad, porque hay estereotipos a los que las personas se ciñen; si un individuo se sale del molde, es reprimido.
- El riesgo de corrupción que conlleva el poder, desde los más poderosos hasta los sirvientes más bajos de cada comunidad.
- Lo absurdas que son las guerras, el daño que producen a la mayoría de la población y cómo los pocos que se benefician de ellas son quienes las promueven.
- La deshumanización de la esclavitud y cómo promueve sociedades jerárquicamente inamovibles.

Dios y la religión

Los protagonistas profesan la religión vorin. Desde el prólogo se mencionan las espadas esquirladas. Además, la mayoría de los altos príncipes poseen espadas y armaduras esquirladas, que les dan fuerza sobrehumana capaz de acabar con ejércitos enemigos enteros. El término esquirlado hace referencia directa a las Dieciséis Esquirlas divinas en que fue desmembrado Adonalsium, el dios primigenio de *Historia secreta*. Este es expresamente citado, pero como de pasada, en una única ocasión, por Hoid, que aparece aquí como un personaje muy secundario llamado Sagaz, pero como bufón del rey, con una personalidad claramente definida (cap. 54).

Se habla de las religiones de los diferentes pueblos; nadie sabe con certeza lo que es historia verdadera de hombres y dioses, mito o leyenda, algo que Jasnah trata de desentrañar. La sociedad del momento está regida por los ojos claros –algunos azules, verdes y castaños, pero otros amarillos, violetas y rojos claros–, quienes subyugan a los ojos oscuros. Un grupo social, los fervorosos, varones de cabeza afeitada y larga barba, parecen los encargados de recordar a los demás la existencia del Todopoderoso, dios en quien creen los protagonistas. Sin embargo, su poder es limitado, pues “El Todopoderoso mismo dependía de que los alezi se entrenaran en honorables batallas para que cuando muriesen pudieran unirse a los ejércitos de los Heraldos y recuperar los Salones Tranquilos” (cap. 28).

Respecto a quién es el Todopoderoso, Shallan pregunta “¿no es la misma definición del Todopoderoso que todas las cosas existen por él?” (cap. 29), pues él las creó (cap. 33). De hecho, las personas creyentes, lo profesan “surgido del cielo para habitar en nuestros corazones” (cap. 38). Sin embargo, al momento de la trama ha sido desplazado por los Portadores del Vacío, “monstruos que habitaban en el corazón de los hombres, igual que una vez el Todopoderoso vivió allí”; “los Portadores del Vacío eran una encarnación del mal”. Ahora bien, si todas las cosas existen por él, pero en el Todopoderoso no puede haber maldad, no entiende cuál es el origen del odio. Jasnah le explica que, como el mundo es dual, el Cosmere tenía necesidad de los Portadores del Vacío para oponerse a su fuerza benéfica. Ante el absurdo de que “cuanto más bien hacía el Todopoderoso, más mal creaba como producto residual”, concluye:

Basta decir que la pura bondad del Todopoderoso creó a los Portadores del Vacío, pero *los hombres pueden elegir el bien sin crear el mal porque como mortales tenemos una naturaleza dual*. Por tanto, *la única manera de que el bien aumente en el Cosmere es que los hombres lo creen*: de ese modo, el bien puede llegar a superar al mal. [La cursiva es mía] (cap. 45)

Las frases finales son una mala solución al problema del dualismo planteado arriba: ¿es posible que el hombre pueda crear algo que el Todopoderoso no puede? ¿Y puede crear solo bien, precisamente porque su naturaleza es dual? Se trata de dos conclusiones equivocadas, cuya falacia no interesa refutar al lector común de libros de Sanderson. Esto ocurre porque el panteísmo del Cosmere es un panteísmo dualista.

En una experiencia mística de Kaladin, este escucha una voz en su interior comunicándole que “VIENE ODIUM. EL MÁS PELIGROSO DE LOS DIECISÉIS (...). ODIUM REINA” [las mayúsculas son del autor] (cap. 46), lo que para un lector de *Historia secreta* puede inducirlo a suponer que será una de las dieciséis esquirlas divinas, pues son los únicos seres a quienes Sanderson nombra con la terminación *um* y porque es sabido que las esquirlas son dieciséis.

Mezclado con esto surge de nuevo la curiosidad de Sanderson por conocer el futuro, “una prerrogativa reservada al Todopoderoso” (cap.

60), que nos recuerda al metal atium de los nacidos de la bruma. En su última visión, Dalinar encuentra a un hombre que le dice que Cultivación es mejor viendo el futuro que él: tanto el nombre como esta capacidad nos hace pensar en una esquila divina. Al final de la visión, este ser afirma “—Soy..., fui..., Dios. El que llamáis el Todopoderoso, el creador de la humanidad. —La figura cerró los ojos—. Y ahora estoy muerto. Odium me ha matado” (cap. 74). Es decir, ocurre lo mismo que con Ruina y Conservación en *Nacidos de la bruma*: deidades dualistas en pugna que se peleaban por el atium, el metal que permitía ver el futuro.

Además del Todopoderoso, también parece haber otros dioses menores, como el Padre Tormenta “Señor de las tormentas, dador de agua y vida, conocido por su furia y su temperamento, pero también por su misericordia” a quien algunos “consideran el único dios” (cap. 55), a quien Kaladin invoca con frecuencia.

Todos los personajes creen en una vida después de la muerte (cap. 17) y se menciona la existencia de los tres reinos presentados en *Historia secreta*: el Reino Físico —equivalente a la vida terrena—, el Reino Espiritual —del que no se dice mucho— y el Reino Cognitivo —perteneciente a los seres inmateriales conscientes— (I-8). Esto nos evoca claramente los tres reinos en los que creen los miembros de la Iglesia de Los Santos de los Últimos Días. Brandon Sanderson profesa esta religión y, aunque él no vea la relación entre su fe y lo que escribe (recuérdese lo que se dijo al inicio de este trabajo), quienes no pertenecemos a su Iglesia y el concepto nos resulta lejano, vemos, cuando menos, una forma de concebir el mundo. Para los no creyentes puede ser ficcional lo que para él es parcialmente real o literariamente adornado, pero con un cierto esquema de fondo en el que cree.

Valores

I. Ley natural

En varias partes del libro, cuando se duda elegir entre una decisión correcta que conlleva peligro y otra que aporte seguridad, las respuestas son hacer lo correcto “Porque sí” (cap. 23) o “Porque no” (cap. 43), ya que “¡el Todopoderoso determina lo que es el bien!” (cap. 29). “Al final, todos los hombres mueren. Cómo viviste será mucho más importante para el Todopoderoso que lo que conseguiste” (cap. 59), con lo que basan la moral en un dictamen de un ser superior. A la vez, Jasnah,

considerada públicamente una hereje, defiende la posición contraria: “Yo digo simplemente que la moralidad y la voluntad humana son también independientes de él” (cap. 29).

Dalinar tiene un problema interior, “la Emoción de la batalla se apoderaba de él” (cap. 19), algo que desea resistir, aunque no se explique el por qué.

II. Valor de la vida humana

Kaladin y él, cada uno a su modo, se horrorizan al ver tantos soldados sacrificados inútilmente en una guerra que se perpetúa en beneficio de los altos príncipes. Cuando Kaladin y sus hombres acuden al rescate del ejército de Dalinar, a quien no pertenecen, este los compra a su alto príncipe:

Dalinar Kholin había invocado su enorme hoja esquirlada (...), clavó su espada en mitad del ennegrecido glifo de la piedra. Dio un paso atrás.

—Por los hombres del puente —dijo.

(...)

—Quédate con esas malditas criaturas.

(...)

Kaladin salió de su estupor. Corrió tras el alto príncipe y lo cogió por el brazo acorazado.

—Espera. Tú..., eso... ¿Qué es lo que acaba de suceder?

(...)

—¿Qué vale la vida de un hombre? —preguntó Dalinar en voz baja.

—Los esclavistas dicen que unos dos broams de esmeralda —respondió Kaladin, frunciendo el ceño.

—¿Y tú qué dices?

—Una vida no tiene precio —dijo inmediatamente, citando a su padre.

Dalinar sonrió, las arrugas se extendieron desde las comisuras de sus ojos.

—Casualmente, es el valor exacto de una hoja esquirlada. Así que hoy tus hombres y tú os sacrificasteis para comprarme dos mil seiscientas vidas sin precio. Y todo lo que tuve que hacer

para reparar la deuda fue una sola espada sin precio. Yo diría que es una ganga.

—¿De verdad crees haber hecho un buen negocio? —dijo Kaladin, sorprendido.

(...)

—¿Por mi honor? Incuestionablemente. (Cap. 69)

Análisis formal

Al igual que los demás libros de Sanderson, este tiene un vocabulario rico, muchísima imaginación y creatividad, pasajes con gran profundidad psicológica que muestran gran conocimiento de la naturaleza y los sentimientos humanos; además, muchas y largas batallas que parecen descripciones de videos juegos con brincos de gran altura, capacidad de volar y caminar por las paredes, juegos de luz y demás.

Como se dijo, la acción parece desarrollarse en un ambiente ligeramente parecido a una sociedad medieval: señores territoriales con campamentos de guerra, sirvientes atados a ellos, batallas con espadas y lanzas en vez de armas de fuego.

Está narrado en tercera persona desde la perspectiva de los protagonistas, a veces uno por capítulo, otras veces varios.

La intención del autor parece escribir un universo diegético abierto al Cosmere. Sus marcadores temporales y espaciales no son tan claros como en otras obras: la vestimenta es variada, podría pertenecer tanto a culturas orientales como occidentales, y de muy diferentes épocas. Se habla poco de adelantos tecnológicos, pero la sociedad tiene creencias, tradiciones e historia. Se convive con la diversidad en forma muy natural.

La obra tiene saltos cronológicos hacia el pasado de Kaladyn; a otros tiempos, no queda claro si pasados o futuros, con las visiones de Dalinar, y sigue una trama cronológica lineal con Shallan. Además, tiene capítulos titulados interludios, en los que se insertan historias de personajes que en este tomo no están directamente relacionados con la trama, pero que un lector aficionado a Sanderson descubre que han sido mencionados en otros textos, por ejemplo, la antología de *Arcanum ilimitado*.

El libro consta de un preludio a *El archivo de las tormentas*, es decir, a toda la saga. Lo sigue un prólogo en el que Szeth, el asesino Sin Verdad, intenta matar a Gavilar, y luego cinco partes, con tres interludios intermedios seguidos, sin una frecuencia regular. Termina en un epílogo

con una nota final y un capítulo, *Ars Arcanum*, explicando conceptos en forma que da la impresión de que fuera para los personajes.

Al igual que *Nacidos de la bruma*, esta serie también tiene epígrafes al principio de cada capítulo. Sin embargo, a diferencia de los siguientes tomos del mismo arco, este libro carece de epígrafes. Conforme va avanzando la narración a lo largo de la serie, empiezan a tener sentido, por tratarse de citas de libros o autores mencionados en la historia.

Palabras Radiantes

Trama y personajes principales

En este segundo tomo de *El archivo de las tormentas*, Shallan se convierte en la protagonista principal. Emrende un viaje con Jasnah Kohlin rumbo a Aleskar, pues esta había propuesto que se comprometiera con su hermano Adolin, pero en el camino Jasnah es asesinada, así que Shallan continúa su viaje sola; durante este, se vincula con un spren y descubre que él es la fuente de su poder. Además, le sirve para crecer en seguridad personal y, cuando se presenta en la corte, poco a poco va consiguiendo una posición al ir aprendiendo a manejar poderes que desconocía que tuviera. Por último, se horroriza cuando al final recupera la memoria y se acuerda de que no había sido su padre, sino ella, quien había matado a su mamá, con lo que su justificación por haberlo matado a él años después se derrumba.

Kaladin continúa como capitán de los guardaespaldas de la familia Kohlin y después del rey con su equipo del Puente Cuatro. Empieza a descubrir que puede usar luz tormentosa para tener poderes, pero acepta que asesinen al rey, por lo que los pierde; cuando se arrepiente y lo defiende, los recupera y termina convirtiéndose en un Caballero Radiante (cap. 84). En este tomo tiene varios conflictos morales de los que sale airoso al descubrir que su deber es proteger a todos, no solo a unos cuantos privilegiados, porque eso es hacer lo correcto, lo justo (cap. 85).

Dalinar continúa con visiones del Todopoderoso, que resulta ser un spren con gran poder, una idea del Reino Cognitivo que puede entrar en contacto con una persona en el Reino Físico, no un dios, y vincularse con él (cap. 89). Después de fracasar en su intento por unificar a los altos príncipes, parte a la guerra con el apoyo de solo dos. Cuando está en el campo de batalla se desata la Tormenta Eterna, que destruye todo a su paso.

El libro termina cuando Shallan descubre Urithiru, una torre inmensa, antigua capital de los Caballeros Radiantes, donde se pueden refugiar de la tormenta los ejércitos alezi después de vencer a los parshendi, y a donde acuden a cobijarse también los habitantes de sus poblaciones aledañas, pues todos caben ahí.

Sanderson tiene un personaje anteriormente citado, Hoid, que dice de sí mismo que ya era viejo cuando empezaron a existir las cosas, pero no es dios; su comportamiento suele ser errático, aunque bondadoso, y su forma de expresarse resulta confusa, pues no suele circunscribirse a las circunstancias del momento en que aparece. En esta serie se presenta como el bufón de la corte, Sagaz. Interviene con más conversaciones que parecen no tener sentido, pero en las que el lector aficionado a Sanderson sabe descubrir futuras profecías por descubrir en otros tomos o alusiones al Cosmere; habla por primera vez de sí mismo diciendo que si el padre del odio lo encuentra, entonces no será nada: "un alma destrozada y rota en pedazos que no puede ser recompuesta" (cap. 67).

Desarrollo narrativo

Este segundo tomo continúa con el conflicto central de la serie: la guerra, su moralidad y su influencia en las vidas de los individuos. El clímax ocurre cuando los humanos son obligados a refugiarse en la torre de Urithiru y el desenlace, al establecerse ahí e iniciar una vida cotidiana. Cada personaje afronta un nuevo conflicto:

- Shallan, temerosa y audaz en forma poco natural, descubre el origen de sus miedos: siendo ella niña, su mamá había descubierto que Shallan tenía poderes y había intentado matarla, lo que terminó en que ella había matado a su mamá. Para olvidar eso, había inventado que era su papá quien lo había hecho, cuando, en realidad, el papá se había ido convirtiendo en una persona sumamente violenta y autoritaria al encubriéndola, oprimiendo a sus hermanos, al grado de que Shallan lo había estrangulado para liberarlos. Reconocerlo le permite empezar un proceso de desfragmentación interior.
- Kaladin piensa que el rey era culpable de tener gobernadores incompetentes y corruptos, por lo que permite a unos conspiradores llegar hasta el rey; este proceso lo derrumba interiormente, pues ha prometido proteger a todos. Cuando reacciona y lo defiende se vuelve a erigir en un líder bien facultado.
- Dalinar entiende que sus visiones son del pasado. Además, acepta que ama a la viuda de su hermano con quien tiene una relación, lo que lo llena de paz. Su primogénito, Adolin, reconoce que, para

Dalinar, vivir conforme el Honor es la mejor forma de vivir, lo que supone un apoyo importante para él.

Dios y la religión

En este tomo, los conceptos religiosos se empiezan a desarrollar, sobre todo, en lo que se refiere a los spren: son poder, energía, fragmentos de los poderes de la creación, que se saben una parte rota de dios, “un trocito de uno. Muy, muy pequeño” (cap. 16), desgajados por Odium, pero divinos (cap. 24); pueden cambiar de forma y tamaño, desaparecer o hacerse invisibles, volar, pues carecen de materia. Uno de ellos explica que siempre ha existido, aunque ha evolucionado; casi todos los demás sprens están muertos al carecer de conciencia, pero existen, pues

Nosotros no «nacemos» como los hombres, y no podemos morir realmente como mueren los hombres. Los patrones son eternos, como lo es el fuego, como lo es el viento. Como lo son todos los spren. (...) no estaba en este estado. (...) Era... todo. Estaba en todo.

—[Ahora están] Todos muertos. Para nosotros, significa que no tienen mente... ya que una fuerza nunca puede ser destruida del todo. (...) Hubo muy pocos supervivientes. El que llamas Padre Tormenta vivió. Otros más” (cap. 75).

—¿Cómo puede algo vivir «un poco»?

—Somos spren —dijo Syl—. Somos fuerzas. No podéis matarnos por completo. Solo... en cierto modo (cap. 87)

¿Se está sirviendo Sanderson de la Alegoría de la Caverna de Platón para crear sus sprens?

En esta historia, son muchos y se pueden clasificar en dos: emocionales, que aparecen como figuras pequeñas de diferentes formas y colores cuando alguien las siente, como gloriaspren, iraspren, dolorspre, vergüenzaspre y muchos más. Así como los que obedecen a las fuerzas de la naturaleza, como vientospre, llamaspre o fuegospre; los hombres han deificado a estos últimos, como ocurre con el Todopoderoso o Padre Tormenta, señor de las Altas Tormentas que destruyen cuanto encuentran en descampado. Este Padre Tormenta

afirma haber muerto a manos de otro; sin embargo, entra en contacto con Dalinar, le habla en su interior, y las tormentas siguen ocurriendo.

Por primera vez se menciona el Reino Cognitivo que dos tomos más adelante va a empezar a ser un espacio muy importante. Ahí, los spren que no se han vinculado con un ser humano viven conscientes y libres de ellos.

En el Interludio I-2, Ym, un zapatero que regala zapatos a niños callejeros, le explica a uno lo siguiente:

—*Tú y yo somos Uno.*

—¿Un qué?

—Un ser.

Hace mucho tiempo, solo había Uno. Uno lo sabía todo, pero no había experimentado nada. *Y así, Uno se convirtió en muchos*: en nosotros, las personas. El Uno, que es a la vez masculino y femenino, lo hizo para experimentar todas las cosas.

—Uno. ¿Te refieres a Dios?

—Si deseas llamarlo así... Pero no es completamente cierto. No acepto a ningún dios.

Uniriali no necesita prédicas, solo experiencia. Como cada experiencia es única, eso trae plenitud. Con el tiempo, todo volverá a unirse, *cuando se consiga la Séptima Tierra*, y una vez más nos convertiremos en Uno.

—Entonces tú y yo... —dijo el pillastre callejero—. *¿Somos lo mismo?*

—*Sí. Dos mentes de un solo ser*_experimentando vidas diferentes. [La cursiva es mía]

De qué naturaleza sea ese Uno, no está claro. Lo que sí, es que es un ser en evolución, que necesita la ignorancia para poder experimentar tantos y tan diversos pensamientos como pueda haber en todas las personas donde se manifieste:

—(...) si todos somos la misma persona, ¿no debería saberlo ya todo el mundo?

—Como Uno, conocimos la verdad —respondió Ym—, pero como muchos, necesitamos la ignorancia. Existimos en diversidad para experimentar todo tipo de pensamientos. Eso significa que algunos de nosotros tenemos que saber y otros no. (*PR*, I-3).

Con un razonamiento que ubicada a los dioses como parejas duales, Dalinar piensa que si se pudo matar al Todopoderoso, entonces también se podrá matar a su adversario (caps. 5 y 89). Esto se refuerza cuando se puede creer que haya dioses vivos, y muertos pero vivos:

—No soy el Todopoderoso —dijo la voz—. Soy el que quedó atrás (...). Soy la astilla que queda de Él. Vi Su cadáver. Lo vi morir cuando Odium Lo asesinó. Y yo... huí. (...) Para continuar como siempre he hecho. El pedazo de Dios que quedó en este mundo. (cap. 82)

Valores

I. Lealtad

El valor más alto de la obra parece ser la lealtad, compromiso con los juramentos pronunciados, guardar las promesas hechas y cumplir con la palabra dada. Es tan fuerte, que la causa de la ruptura de las relaciones entre dioses y hombres es la Traición, todavía no explicada, pero que se ve como un final predestinado; de hecho, esto es lo que ha roto la vinculación entre los sprens y los hombres (cap. 75).

II. Libertad

La libertad es un importante tema de fondo. El conflicto armado tiene sus raíces en la rebelión de una parte del pueblo parshendi a sus dioses. Los parshendi pueden “cambiar de forma” durante una Alta Tormenta; esto supone un cambio adaptativo en su anatomía a la función que elijan: guerreros, estudiosos, carnales (para la procreación), obreros...; los dioses, podían imbuirlas de forma de obediencia, con lo que no eran libres. En un determinado momento, algunos prefirieron matar a sus dioses aunque eso supusiera abandonar el pensamiento y todo su poder quedando solo con capacidad para realizar sin conciencia lo que se les indicaba: “eran un único pueblo, los que habían rechazado a sus dioses

y buscado la libertad en la oscuridad" (I-4). Así, se convirtieron en un pueblo que no sufría, sometido por los alezi. Cuando llega la Tormenta Eterna al final de este libro, los parshmenios recuperan su conciencia y se escapan del dominio extranjero, pero no recuerdan estas raíces.

Entre los protagonistas, el uso de la libertad lleva al conflicto de conciencia. Dalinar empieza a cuestionar la moralidad de su vida, dedicada a la guerra y la destrucción. Kaladin también se pregunta si está haciendo lo correcto al tomar diferentes decisiones; otros personajes menores también enfrentan sus propios dilemas.

En este tomo se nota más la importancia de los Juramentos. Cuando un humano se vincula con un spren, adquiere poderes. Sin embargo, eso no lo convierte en un Radiante: estos son aquellos vinculados que pueden pronunciar los Juramentos, es decir, una palabras específicas, entendidas y asumidas en la plenitud de su significado, y que pueden ser aceptadas o no por quien escucha (no se sabe quién). En el primer caso, la persona se convierte en Radiante, proceso en el que puede ir avanzando a pronunciar los siguientes Juramentos. Esto refleja lo difícil y dolorosa que puede ser la transformación interior y cómo, asumir los compromisos morales que conlleva, va conformando la identidad del individuo.

III. Ecología y almas de los seres

La obra tiene su toque ecologista: se sabe que "Las Llanuras Quebradas no han estado quebradas siempre", sino que "La ciudad se rompió, como un bonito plato golpeado con un martillo", aunque se ignore qué ocurrió ni cuál fue la causa. Este rompimiento de la tierra hace pensar en la falla de *Elantris* y, de nuevo, en la profunda relación entre la naturaleza inanimada y el ser humano.

Todos los seres vivos tienen un alma oculta (cap. 86), "más material" [las comillas son mías] que la que la filosofía realista reconoce al hablar de alma inmaterial. Tomemos como explicación el siguiente texto: "Usó la espada para cortar una enredadera de la pared. Curiosamente, hicieron falta dos golpes para soltarla. El primero le cercenó el alma. Luego, una vez muerta, pudo cortarla con la espada" (cap. 72). Esto evoca las almas de las cosas, vivas o inanimadas, con que se encuentra Kelsier en *Historia secreta* y a las que moldea Shai en "El alma del emperador", primer cuento de *Arcanum ilimitado*.

Análisis formal

El estilo narrativo en tercera persona desde distintas perspectivas es el mismo de los tomos anteriores, con sus mismas riquezas y dificultades. Continúa habiendo interludios que introducen personajes ajenos a la trama, sorpresas creativas, descripciones originales y muchas batallas.

La cosmogonía parece ser cíclica; se sabe que ha habido Desolaciones, eventos con los que la humanidad ha quedado casi destruida, se han perdido sus avances tecnológicos y han sido necesarios varios siglos para recuperar el conocimiento y sus aplicaciones perdidos, permitiendo un desarrollo civilizado (cap. 6). Patrón, el spren a quien Shallan se vincula, le explica: nosotros “Cambiamos siempre, sí, pero cambiamos del mismo modo. Una y otra vez” (cap. 75). En *Juramentada* (cap. 8), el siguiente tomo, Shallan realiza un dibujo con estilo surrealista, como si fuera del siglo XX de nuestra realidad; cuando le preguntan sobre esa forma de representación contesta que era “un movimiento artístico antiguo”, lo que refuerza la idea del mundo cíclico, rumbo a su culminación en la Séptima Tierra subrayada en la anterior cita extensa.

El conflicto central, que permanecerá en todo este primer arco, parece ubicarse en un entorno semejante a un sistema social feudal, con lanzas, arqueros y espadas de esa época, pero con artilugios como elevadores, movidos por luz tormentosa. Alrededor de los ejércitos se forman comunidades que los proveen de todos los recursos y suministros que necesitan, dando origen a verdaderas poblaciones.

El libro consta de un prólogo a su propia historia. Lo siguen cinco partes, cada una con solo un interludio, y termina con un epílogo de Sagaz y otro capítulo, *Ars Arcanum*, explicativo. Tiene epígrafes que señalan la fuente:

- La primera parte, “Del diario personal de Navani Kholin, Jeseses 1174”.
- Segunda parte, “De La canción de las clasificaciones de los oyentes, estrofa [número que va cambiando]”.
- Tercera parte, “De Palabras radiantes, capítulo [x], página [y]”.
- Cuarta parte, sin fuente.
- Quinta parte, “Del Diagrama, [subtítulo variable]”.

Juramentada

Trama y personajes principales

En *Juramentada*, tercer tomo de *El Archivo de las tormentas*, el conflicto central continúa siendo la guerra.

El protagonista principal es Dalinar Kholin, quien lucha por convencer a los distintos reyes de que se unan para combatir tanto la amenaza creciente de los parshmenios que han recobrado la conciencia, como de los oscuros poderes que los están utilizando para sus fines. Mientras tanto, recupera los recuerdos sobre la muerte de su primera esposa: él había mandado arrasar un pueblo enemigo; sin que él lo supiera, ella había ido a pedirles la rendición para evitar la masacre, pero antes de que ella hubiera salido y ellos pudieran hacerlo, el pueblo fue sometido a las llamas. Al recuperar sus recuerdos, Dalinar oye en su mente los llantos y gritos de dolor de ese entonces, a lo que se une el sufrimiento al pensar en lo que habrá padecido ella.

Shallan se convierte en una diestra Tejedora de Luz, que puede crear imágenes (hasta ejércitos inexistentes), incluso sobre sí misma, para llevar adelante diferentes actuaciones: ella propiamente dicha, enamorada de Adolin; Velo, una hábil mujer de pueblo que puede moverse en el bajo mundo, a quien le gusta Kaladin; y Radiante, la perfecta erudita y miembro de la Orden de los Caballeros Radiantes. Dependiendo de la situación, es la imagen que adopta, pero no solo externamente sino también en su forma de juzgar, actuar y hablar. Al final es consciente de que ella es Shallan, quiere a Adolin y se casa con él.

Kaladin enfrenta el dilema de cómo vivir su juramento de Caballero Radiante –ayudar a todos los necesitados–, si en todos los bandos hay civiles y militares inocentes. Es leal a Dalinar, por lo que, después de la destrucción de Kholinar, la tierra de los Kholin donde muere el joven rey Elhokar, parte a ayudar a unir al reino de Urithiru con la ciudad portuaria de Thaylenah. Ahí mata a su enemigo, el general Amaran, campeón de Odium. Al final, Dalinar le ordena que no vuelva a entrar en batalla, aunque no lo despoja de su cargo.

En el viaje a esta ciudad, Shallan, Adolin y él, a quienes acompañan sus sprens, se ven trasladados al Reino Cognitivo; el clímax ocurre cuando los enemigos parshendi atacan Thaylenah y, durante su avance, los

personajes van encontrando hasta dónde pueden desarrollar sus habilidades cuando luchan por el bien. La victoria definitiva se logra cuando Dalinar enfrenta a Odium quien lo hace revivir sus recuerdos con mucho dolor; le dice que, para dejar de sufrir, asuma que había sido él, Odium, quien lo había orillado a actuar tan sanguinariamente. En un arranque de fortaleza interior, Dalinar asume su culpa y eso mengua el poder de Odium, haciendo que sus militares insuflados de él lo pierdan y sean derrotados. La ciudad queda semidestruida, pero en poder del pueblo protagonista, los alezi.

El libro termina contando pequeños pasajes de la vida de los personajes secundarios, lo que abre las puertas al siguiente tomo. Además, en esta historia, hay dos bodas: la de Shallan con Adolin y la de Dalinar con Navani; después de esto, Dalinar es expulsado de la comunidad vorin como hereje por casarse con la viuda de su hermano. El rey Elhokar es asesinado y Jasnah, su hermana erudita, es nombrada reina; el hijo de Elhokar, aún muy pequeño, será el futuro heredero, pues anteriormente Jasnah había decidido permanecer soltera por tener otros intereses, en concreto, el estudio y el futuro del reino.

Desarrollo narrativo

Continúan los conflictos de los protagonistas, con momentos de crisis, pero a diferencia de en los libros anteriores, sin solución satisfactoria:

- Shallan tiene el conflicto de su rompimiento interior: tres mentes separadas en un mismo individuo. Cada personalidad puede hablar con las otras dos y llegan a acuerdos entre ellas para dejar a una tomar posesión del cuerpo durante un rato y que esa sea quien dirija las acciones externas. Su boda parece solucionar el problema, pero el rompimiento es tan fuerte que Adolin distingue con qué personalidad está interactuando en cada momento cuando ya están casados.
- Dalinar va resolviendo parcialmente sus conflictos interiores: vence definitivamente la incertidumbre en su relación con Navani al casarse con ella y no le importa ser declarado hereje, pues tiene trato directo con el Padre Tormenta, dios de los vorin y spren superior con quien está vinculado. A la par, enfrenta el dilema de si puede mandar sobre el ejército, cuando ha recordado cómo lo

arrebata la Emoción por matar y destruir, y sigue oyendo los lamentos de aquellos a quienes había lastimado; el clímax es la conversación con Odium en la que asume su responsabilidad por los inocentes asesinados bajo su mando. Su desenlace personal se logra cuando, ya en paz interior –que no exterior–, su sobrina Jasnah es nombrada reina.

- Kaladin se convierte en un líder cada vez más admirado, popular y poderoso, a la vez que en su interior el conflicto entre proteger y luchar va creciendo; explota cuando Dalinar le prohíbe seguir entrando en batalla, lo que lo sume en una profunda depresión. Sale de ella tan fuerte que se puede enfrentar a Szeth El Asesino, un hombre poderosísimo, en combate uno a uno, y vencerlo.

Temas y valores

I. Autoculpa

La autoculpa, el remordimiento, es un lastre para todos los personajes: Kaladin, por no haber defendido a quien lo necesitaba; Navani, por no ser una buena educadora de su débil hijo, rey asesinado; Adolín, por no lograr ser lo que su padre espera de él; Shallan, por la muerte de sus padres; Dalinar, por haberse dejado llevar por la pasión –la Emoción la llama él– de matar y al momento de la trama, por centrar el poder en su persona.

Tanto la depresión de Kalinar por matar a tantos, como el sufrimiento de Dalinar por lo sanguinario que ha sido, parecen una condena a la afición a la violencia. En concreto, Dalinar sufre al contener la Emoción que lo impulsa a empezar a matar, a arrojarse a la batalla destruyendo, donde nadie cuestionaría la licitud de su conducta, matar, porque lo condenable es que lo haría llevado por esa Emoción, no porque en batalla sea necesario matar al enemigo. Como duda de sí mismo, deja de intervenir en las batallas, aunque sabe que sería un factor a favor de su ejército, porque usar esa Emoción es algo malo.

II. Lealtad

El valor supremo sigue siendo la lealtad. La tragedia de la tierra empezó porque los Antiguos Heraldos rompieron sus juramentos dándose así la primera Desolación. A partir de entonces, el ciclo se venía repitiendo. Al momento de la trama, los personajes ascienden –

participan de mayor poder– conforme están capacitados para ir pronunciando sus propios juramentos, del primero hasta el quinto. El Padre Tormenta le explica a Adolin que respeta “... todos los juramentos (...). Todos ellos son lo que distingue al hombre y el auténtico spren de los animales y los infraspren. La marca de la inteligencia, el libre albedrío y la elección” (cap. 4).

III. Ambigüedad moral

Respecto a los restantes valores morales, no hay pronunciación en nuevos aspectos: cuando un comandante se queja de que hay reclutas que visitan prostitutas o quien es adicto al musgo –una droga–, Kaladin contesta que no está prohibido y hay generales que hasta lo recomiendan (cap. 35). Se acepta que un hombre corteje a otro hombre y necesite llenar un documento de reasignación social para que se le dé alojamiento familiar para que ambos vivan (cap. 35): afirman que su afición por estar con otros hombres lo hace más varonil que a los demás (cap. 55). En el caso concreto de las drogas, se narra cómo proporciona un alivio temporal al adicto, cómo la necesita después para seguir adelante y sufre por su abstinencia, cómo incumple sus obligaciones y no puede realizar sus metas personales debido a su condición, y qué dificultades afronta cuando pretende cambiar.

IV. Sabiduría popular

El libro también contiene frases sabias, como que el tiempo, “por mucho que él lo desprecie, es lo más valioso que puede tener un hombre” (cap. 16), que la vida consiste en una serie de pasos “Y el más importante es siempre el próximo” (cap. 120), o que “la verdad puede ser simple, pero rara vez es fácil” (cap. 50). Desde el punto de vista de Dalinar, convertido en mando supremo de la sociedad, hay reflexiones sociológicas interesantes, del estilo de “la moralidad y la ley se erigen siempre sobre los cadáveres de los caídos” (cap. 100). También tiene enunciados atractivos –la emoción es “todo lo que hace hombre al hombre” (cap. 57)– y buenos cuestionamientos. Por ejemplo:

- Al hablar de dios y ver el dolor y la injusticia, se pregunta si existirá realmente alguien que vele por lo que ocurre al mundo (cap. 73).

- Sobre la responsabilidad de los actos personales y sus consecuencias, así como de la culpa que queda en la conciencia cuando fueron actos malos (caps. 82 y 88).
- Sobre la legitimidad de la posesión de la tierra: si la historia se remonta a muchos miles de años durante los cuales unos han despojado a otros, "¿De verdad podía esperarse que alguien renunciara a ella por lo que habían hecho otros en la antigüedad, por muy deshonrosos que fueran sus actos?" (cap. 120).

V. Incoherencia

Se habla del rompimiento interior, cuando una persona no es coherente consigo misma: está el caso de Shallan mencionado arriba, el de Dalinar, que ve "cuatro personas en su vida": el guerrero sanguinario, el general, el hombre roto y "el hombre que había renunciado a sus recuerdos para poder hacerse pasar por mejor persona" (cap. 100) al acusar interiormente de su comportamiento a Evi, su difunta esposa, o sus contrincantes (cap. 66). También, el sufrimiento de Kaladin al ser un guerrero, que mata, y se agudiza por su formación como médico, educado para aliviar el dolor, a lo que se suma su juramento de proteger a quien lo necesite.

La religión y la idea de Dios

El hilo conductor de este libro es que la vida humana es el reflejo de las peleas entre los dioses por el dominio del mundo. Dalinar termina siendo Campeón de Honor, deidad de quien no se habla y que nunca interviene, pero a quien Odium considera su peor enemigo. Dalinar sabe que Odium está prisionero y que depende de él liberarlo: por eso se esfuerza en unir a los pueblos para evitarlo. Las especies de los diferentes seres vivos racionales son explicadas como infusiones de algún poder de unos a otros, dependiendo de cierta predestinación más cierta inhabitación en ellos del bien o el mal. Esta última es libre en los hombres.

Los spren siguen siendo muy importantes: seres del reino Cognitivo que al vincularse con un humano despiertan a la racionalidad y, a cambio, confieren poderes: a los guerreros, posibilidad de volar, fuerza y agilidad sobrehumanas, curación instantánea; a los eruditos, gran memoria, mayor capacidad intelectual, poder de sanación...; los simples

mortales los consideran divinidades de diferentes niveles. A fin de cuentas, una escala ontológica que termina en Odium, Honor y Cultivación (*Jur.*, 2017, cap. 57), impregnados del antiguo poder de Adonalsium, quien los controla (cap. 16). Estos dioses no envejecen, pero sí tienen sentimientos; como dioses, supuestamente no cambian, por lo que sus sentimientos, por ejemplo, la ira o la curiosidad, permanecen vivos en ellos.

El origen panteísta del mundo es explicado de la siguiente forma:

—Todas las cosas existen en tres reinos (...) El Físico, lo que eres ahora. El Cognitivo, la forma en que te ves a ti mismo. El Espiritual, tu yo perfecto, la persona que hay más allá del dolor, las equivocaciones y la incertidumbre.

—Espíritu, mente y cuerpo (...). La muerte es la separación de los tres. El cuerpo permanece en nuestro reino, para volver a utilizarse. *El espíritu se une de nuevo a la acumulación de esencia divina que lo engendró.* [La cursiva es mía]. Y la mente... la mente va a los Salones Tranquilos para obtener su recompensa. (cap. 103)

Se trata de un panteísmo cíclico: "El pasado es el futuro y, tal y como todo hombre ha vivido, debes hacerlo tú" (cap. 105).

Análisis formal

El libro está escrito con narración en tercera persona, desde la perspectiva de los diferentes protagonistas, aunque la jerarquía de su importancia es muy clara. En un mismo capítulo se puede cambiar de perspectiva hasta tres veces.

En este tomo hay más referencias al Cosmere: Hoid-Sagaz es un personaje secundario, pero con perfil muy definido: el sabio medio loco, poderoso y bondadoso que no se inmiscuye directamente, pero consigue ser escuchado cuando da consejos y ayuda marginalmente. Además, jura por Domi misericordioso, algo muy frecuente en *Elantris* (cap. 97). Se habla de Adonalsium dos veces.

El texto tiene un prólogo a su propia historia desde la perspectiva de una oyente. Lo siguen cinco partes, con tres, tres, cinco, tres y ningún interludio al final de cada uno; termina con otro epílogo de Sagaz, otra

Nota final a mano, muy breve y el capítulo explicativo de *Ars Arcanum*.
Las fuentes de los epígrafes y los apuntes de estudio son:

- La primera parte, De *Juramentada*, prólogo.
- Segunda parte, sin fuente.
- Tercera parte, "Del cajón [x-y], [piedra preciosa o semipreciosa]"
- Cuarta parte, "De *Mítica* de Hessi, página [x]"
- Quinta parte, "Del *Eila Stele*".

El ritmo de la guerra

Trama y personajes principales

La historia de *El ritmo de la guerra*, cuarto tomo de *El archivo de las Tormentas*, empieza con una batalla en el pueblo de Kaladin que los humanos pierden contra los oyentes, nombre original de los parshendi, liderados por Fusionados o antiguos parshendi muy poderosos, elevados por luz del vacío proveniente de Odium, que, cuando mueren, reencarnan en cuerpos de otros parshendi, matándolos; sin embargo, los hombres logran evacuar a su población a la torre en una plataforma voladora, un nuevo invento de los eruditos de Navani, esposa de Dalinar, quien tiene un papel protagónico en este volumen. Después de eso, los Fusionados atacan la torre regida por Navani, mientras Dalinar está fuera y Kaladin, nuevamente inhabilitado por su sentimiento de culpa. Ellos toman el control de la torre y Navani queda hecha prisionera.

Kaladin sale del ejército, empieza a trabajar como médico con su papá y se interesa por curar a los enfermos mentales, a quienes alivia con empatía y comprensión, hasta que tiene que esconderse de los soldados oyentes.

Shallan, cada vez más fragmentada en sus tres personalidades y con una cuarta surgiendo –Sinforma–, viaja con Adolin y un equipo de refuerzo a Shadesmar, en el Reino Cognitivo¹³, para negociar con los honorsprens que permitan más vinculaciones de sus miembros con humanos. Ahí, él consigue que los spren puedan volver a vincularse con humanos y Shallan, después de una agonía interior, recuerda que ella, bajo el control de sus personalidades, al inicio de este libro había matado a una adversaria y que de niña había matado al primer spren con quien se había vinculado: estos eran los remordimientos de los que se estaba ocultando y estaban creando a Sinforma.

Navani, quien había dedicado toda su vida a liderar el equipo de eruditos, entra en contacto con la mente que controla la torre Urithiru – un spren poderoso– y está disgustada con ella. Sin embargo, cuando los Fusionados atacan, empiezan a despojar a la torre de su luz e infundirla con luz del vacío, así que casi al final, acepta vincularse con Navani. Antes de esto, ella se ve en la necesidad de estudiar y no solo liderar a los

¹³ El que evoca la Alegoría de la Caverna.

científicos; haciéndolo, encuentra la forma de fundir luz del vacío con luz tormentosa, su carcelera fusionada las filtra en una espada y con eso mata a su hija, una demente que reencarnaba viva cada vez que moría. A partir de este descubrimiento, espadas creadas con ambas luces serán capaces de matar a los inmortales.

Dalinar abandona el ejército por temor a dejarse llevar por la Emoción; sus apariciones suelen ser sobre pensamientos y conversaciones en los que se cuestiona qué legitima su poder y la forma como lo ejerce. En el desarrollo de la trama tiene un papel secundario salvo al final, cuando acepta batirse en duelo con el campeón de Odium, lo que ocurrirá en el siguiente libro. Entre las condiciones del duelo se establece que la tierra que cada facción controle hasta ese momento, seguirá siendo de quien la posea, independientemente de quien lo gane.

Personajes muy secundarios en los tres libros anteriores cobran protagonismo: Venli, una parshendi que había promovido la guerra, transcorre todo el libro buscando maneras de liberar de los Fusionados a algunos oyentes y rescatar así a su pueblo, para formarlo en las tradiciones de las que es portadora al haber aprendido las canciones que su mamá le había enseñado con ese fin.

Renarin, el enfermizo hijo menor de Dalinar, dentro de su papel marginal, empieza a tener intervenciones importantes, como las de Sazed, el terrisano de *Nacidos de la bruma*: no puede ver el futuro como había pensado en los libros anteriores, sino que percibe las posibilidades futuras sin interferir con la libertad humana, lo que le da una gran ventaja sobre Odium, quien las desconoce.

Taravangian, un rey que había fingido alianza con los alezi, los traiciona abiertamente haciendo que sus ejércitos cambien de bando en plena batalla. Como Dalinar estaba enterado de la traición puede minimizar el daño y tomarlo prisionero. Pero, al final, Taravangian mata a Odium, convirtiéndose en él.

Esta serie tiene más elementos mágicos que otros, fundamentándolos en explicaciones científicas tan complicadas como las hay en *Nacidos de la bruma* sobre los metales; en este caso, hace relaciones interesantes entre la luz, la música, las ondas sonoras y el vacío.

Es curioso que las características descritas del Reino Cognitivo sean tan distintas a las de *Historia secreta*; se podría achacar –no sabemos si

Sanderson lo hizo en forma consciente— a que Kelsier lo visita estando muerto, no vivo.

Desarrollo narrativo

El conflicto central es la caída y recuperación de la torre de Urithiru.

Cada persona tiene un dilema moral que resolver. El más común es la autculpa, por la que atraviesan casi todos los protagonistas: Kaladin, por matar; Navani, por no ser una verdadera erudita y, cuando tiene oportunidad de estudiar, por su interés en el conocimiento y la posible colaboración con el enemigo; Dalinar, porque se ve sin autoridad moral por su sanguinario pasado; Adolín, por no ser lo que su padre espera de él; Shallan, por el asesinato cometido al principio del libro y por rechazar a su spren siendo niña, lo que lo había matado; Venli, por haber llevado a su pueblo a la guerra, los amigos de Kaladin, por el pasado con que carga cada uno...

En concreto:

- Kaladin lucha contra el trauma y el agotamiento, a los que supera paulatinamente, primero al aceptar su cansancio, después al abrirse a una temporada de recuperación como médico de los enfermos mentales y, al final, al pronunciar el Cuarto Juramento: "¡Acepto que habrá a quienes no pueda proteger!" (cap. 108), con lo que consigue ascender.
- Shallan, con la negación de sus asesinatos. A lo largo de los tres primeros libros se ha ido abriendo a algunos, como el asesinato de su padre y de su madre, pero como no acepta todos, su curación no es de fondo; durante una temporada se estabiliza, pero como no avanza, recae: asesina a Lalai echando la culpa a Velo y Radiante, quienes pretenden haberlo hecho para que la otra no lo hiciera – como si ellas dos no fueran ella–, y hasta que acepta haberla matado junto con su último asesinato de niña, el de su spren, Sinforma desaparece y ella parece entrar en fase de franca mejoría.
- Navani, quien quiere reconocimiento por ella misma, no como pariente (esposa, madre, viuda, esposa nuevamente) de alguien importante, se queda al frente de los habitantes de Urithiru y tiene que orquestar la rebelión estando encarcelada en aislamiento; que vive rodeada de Caballeros Radiantes y el único spren con quien tiene contacto la rechaza; que siempre ha considerado que no tiene

la suficiente inteligencia para formar parte del equipo de investigadores y se encuentra con la oportunidad de ponerse a ello. Al final, consigue liberar la torre, que su spren se vincule a ella y descubre el modo de fundir la luz del vacío y la luz tormentosa.

- Adolin, en conflicto con su papá desde joven por su rebeldía natural y en búsqueda de su propio camino, que rechaza la corona en *Juramentada* y en este tomo busca la alianza mediante la diplomacia y la exposición de la verdad, logra demostrar a los spren que él trata bien a Maya, la suya, y consigue que se reanuden las vinculaciones entre humanos y sprens.
- Venli, arrepentida de su inicial ambición y de la envidia a su hermana, siente la culpa por eso y busca a tientas caminos de redención, que consigue al final. Al principio se disculpaba a si misma diciéndose que “no tenía toda la culpa de lo que había hecho, porque las formas habían influido en su mente”. Sin embargo, hasta que asume que ella “había elegido esas formas” (cap. 67) empieza a encontrar soluciones que al final la liberan.

De igual forma, hay otros pequeños conflictos de personajes secundarios que también se resuelven:

- Lirin, papá de Kaladin, que no quería para su hijo ningún oficio fuera de la medicina, termina aceptando que él elija su camino.
- Rlian, un parshendi amigo de Kaladin que vivía entre humanos que lo veían como alguien distinto por no serlo, pero que es rechazado por su propio pueblo por ser amigo de humanos, termina encontrando su lugar al conservar la amistad del Puente Cuatro y regresar con los oyentes.
- Dabbid, uno de los primeros miembros de Puente Cuatro. Desde chico había sido diferente, de pensamiento más lento que el resto de los niños; cuando empezó el cambio de actitud en el puente, había resultado herido y desde entonces fingía haber quedado mudo y demente para ser aceptado; en este tomo se muestra como es y es clave para salvar a Kaladin y Teft, su sargento.
- Teft, del Puente Cuatro, adicto al musgo, que consigue ser un apoyo tan importante para Kaladin, que ambos salen adelante.

- Roca, también del Puente Cuatro, que teniendo juramento de no hacer uso de un arma, decide que su tiempo de vivir con sus compañeros ha terminado y regresa a las montañas con su familia.
- Moash, renegado del Puente Cuatro y convertido en uno de los campeones de Odium, que mata a Teft y se hunde más en la insensibilidad.
- Taravangian, que, como ya se dijo, queda transformado en el mismísimo Odium.

Temas

En esta narración se resalta lo bueno y lo malo en la sociedad como conjunto y en las personas como individuos, con un profundo conocimiento de la naturaleza humana. Por ejemplo, Lift, una “maravilla”, es decir, un ser de apariencia humana que puede resbalarse hasta por debajo de una puerta o curar a los demás con su luz de vida, encarna el conflicto interior de los adolescentes y cómo algunos rechazan los cambios propios de su edad (I-5).

Vuelven a surgir los conflictos como los de Elend en *El Pozo de la Ascensión*, sobre si un rey debe tomar decisiones que sean éticas o la conveniencia del momento se impone a ellas. Dalinar tiene una conversación con Taravangian en la que sostiene que

existe un camino justo hacia la victoria. Los métodos deben ajustarse al ideal que pretenden obtener (...). Alinear sus métodos y sus objetivos estaba en el mismo núcleo de todo lo que había aprendido (...). Tenía que creer que había un modo de liderar sin perder la moralidad. (cap. 66)

Desgraciadamente, Taravangian, sintiéndose amenazado por Odium, ya había vendido al resto de la humanidad a cambio de la promesa de que su pueblo no sería destruido (I-6), claudicación que al final lo lleva a terminar mal al convertirse en el mismo Odium (cap. 113).

Religión

De los dioses se habla en forma constante y más abundantemente, pero sin aportar elementos nuevos. Odium, esqirla de Adolnassium, es el dios más relevante en este tomo. Siendo omnipresente, solo tiene una

inmensa capacidad de conocimiento, pero no su totalidad; sus sentimientos son su debilidad: siente temor, ira. Los personajes pueden pasar del reino Físico al Cognitivo y, además, en este encuentran a uno de los diez Antiguos Heraldos y otros humanos que lo habitan.

Valores

I. Lealtad, desesperanza

La virtud más importante sigue siendo la lealtad. El problema de fondo de esta tierra es el que los Antiguos Heraldos habían roto sus juramentos ocasionando la Última Desolación. Los protagonistas pueden ir adquiriendo poderes conforme juran sus Ideales; solo pueden ascender de un nivel a otro conforme los cumplen, y con eso asumen y adquieren la capacidad de vivir los siguientes.

Contraria a esto está la desesperanza. Cuando los personajes caen en depresión oprimidos por sus culpas, quedan inhabilitados; solo cuando se perdonan a ellos mismos pueden levantarse interiormente, reincorporarse a la vida social, realizar acciones meritorias y convertirse en grandes personas. Es el caso de Moash, quien vende su alma a Odium, descargando en él su culpa y sintiéndose así libre de todo sentimiento. En sentido opuesto está Teft, un soldado amigo de Kaladin, antiguo adicto al musgo, que muere con esperanza y paz sabiéndose querido (cap. 104).

II. Valor de la vida humana

Especialmente importante es la postura de Navani, una de las protagonistas heroicas, respecto a la eutanasia, entendida como la "intervención deliberada para poner fin a la vida de un paciente sin perspectiva de cura" (DRAE), algo que se da en dos ocasiones: cuando la Fusionada carcelera de Navani mata a su propia hija (*ERG*, cap. 97) porque quería "tener piedad de ella", pues "Muchas veces se quedaba mirando a la nada y luego se reía para sus adentros. O dejaba caer la cabeza a un lado y al otro", babeaba, hablaba con la pared y era incapaz de reconocer a su madre (cap. 65). Y cuando Navani, a petición suya, la mata con una espada investida de luz para evitar que reencarne (cap. 113). Hay aquí una reflexión llamativa posterior al acto: "«Has realizado una bondad», dijo el Hermano [un spren] en su cabeza. «Me siento horrible» [contesta Navani]. «Eso forma parte de la bondad»". Como si

el sobrellevar un cargo de conciencia fuera algo meritorio, en vez de cuestionar si el cargo de conciencia se debe a haber actuado equivocadamente. Esto contradice por completo las reflexiones anteriormente citadas de Dalinar sobre la moral y la apología a todo lo largo de la historia del valor de cada vida humana¹⁴.

III. Miscelánea

También, la conclusión de los conflictos de personajes como Rlain, Dabbid y Roca, plantean un problema poco común para historias de fantasía: racismo y discriminación.

El mensaje de la serie en conjunto, hasta este cuarto tomo es la necesidad de aceptar la verdad sobre uno mismo, incluso la más dolorosa, como único camino hacia la sanación, la formación de una identidad personal y la verdadera conexión con otros. Es decir, la verdadera, más importante y más difícil de las guerras no es contra los demás, sino contra uno mismo.

Análisis formal

La estructura del libro es parcialmente diferente a la de los tres anteriores: en este, durante varios capítulos la acción se centra en unos pocos personajes dejando de lado a los otros, a los que después retoma y otorga la acción, olvidándose de los primeros; así, en sucesivas ocasiones.

El narrador, en tercera persona, va cambiando de perspectiva conforme cambia el protagonista; la cronología es lineal y los interludios resultan más claros, pues se refieren a personajes que ya aparecen en la trama central; de los interludios de tomos anteriores, quedan pocos por enlazarse. Las perspectivas narrativas van cambiando, casi siempre por capítulos, aunque en algunos, sobre todo al acercarse al final, haya varias en cada capítulo. La jerarquía de importancia de los protagonistas es mucho más variable que en otros libros de Sanderson.

Al igual que en los tomos anteriores, el texto también tiene frases agudas, como "Si una cosa puedo garantizarte sobre la humanidad, Última Oyente, es esta: proporciónales una espada y siempre

¹⁴ Recuérdese el pasaje en que Dalinar trueca su espada esquirolada por la vida de los miembros del Puente Cuatro, más todos sus cuestionamientos al respecto, y a Kaladin en crisis por la muerte de inocentes.

encontrarán la manera de empalarse con ella" (cap. 41) o "Si no vas a decir mucho, ya puestos es mejor que lo que sí digas signifique algo" (cap. 115).

Además, tiene sutiles reflexiones atinadas sobre problemas actuales comunes, como la adicción a los teléfonos celulares con una alusión a los vincula-cañas, unos aparatos parecidos a un FAX, de los que Navani se confiesa muy dependientes, porque "le resultaba de lo más primitivo carecer de datos sobre los movimientos del enemigo" (cap. 41). O tópicos filosóficos contemporáneos: "Soy un artista –objetó Sagaz–. Te agradecería que no me degradaras al insistir en que mi arte debe pretender conseguir algo" (cap. 80).

El narrador hace descripciones muy claras e impactantes del sufrimiento de quienes viven con depresión o problemas de disociación de la personalidad, así como de quienes no saben perdonarse a sí mismos.

Sobre el estilo de escritura de Sanderson, se repite lo dicho en sobre el resto de sus libros. Pero a esto se agrega que, si el manejo de la puntuación en Sanderson siempre es muy bueno, en este tomo es magistral. Su uso de los puntos y seguidos para expresar ideas rotundas calan en el lector creando impresiones fuertes.

Desgraciadamente, desde mi punto de vista, las descripciones de batallas siguen siendo demasiadas y excesivamente largas.

Por lo que se refiere al espacio diegético (concepto que se explicará más adelante), este tomo tiene muchas evocaciones implícitas al Cosmere, además de su mención explícita en diez ocasiones, abriendo así la puerta a nuevas tramas. Aparecen los diferentes metales –tan importantes en *Nacidos de la bruma*– como materiales de fabricación de fabriles, es decir, medios para encauzar el poder, equivalentes a la energía eléctrica o de combustión contemporáneas. Se habla de los mercaderes airí con los que Kelsier entra en contacto y a quienes tima en *Historia secreta*. Hay un seon descrito exactamente con las características y prerrogativas de los seones de *Elantris* (ERG, 2024, cap. 115).

El tiempo sigue siendo cíclico, pero en vez de siglos, se habla de milenios transcurridos desde la Última Desolación que permiten establecer ciertos paralelismos o parecidos con la historia humana real al ampliar la duración de los ciclos. Además de la alusión en el tomo

pasado a los pintores surrealistas anteriores a los personajes y que no se datan (otro ciclo), en este se menciona una antiquísima ciudad desaparecida, Ur (cap. 83). Se entiende, entonces, que cada ciclo dura muchos milenios, por lo que da la impresión de linealidad. Hay un punto de confusión temporal muy creativo en el epílogo, cuando Sagaz vive dos veces una misma escena de diálogo con Odium-Taravangian, insinuando al narratario que se avecinan nuevos problemas. Pareciera como la transcripción de los futuribles que Renarin alcanza a ver.

Por último, este tomo hace mucha referencia a los sonidos. Un tema recurrente en la serie y que se palpa más claramente en este volumen es la diferencia de pronunciación de un idioma entre primeros parlantes y quienes lo aprenden después. Asimismo, no solo encuentra en las ondas sonoras la solución al conflicto central con la fusión de luces, sino que la forma como se habla de los ritmos es muy bonita. Desde el primer tomo se dice que los parshendi no hablan entre ellos, sin embargo, son capaces de comunicarse a grandes distancias entonando ritmos: se comunican al ritmo de confianza, agonía, sumisión, paseo, determinación, lo perdido, formal, al unísono, de la guerra, desconocido, nuevo, o sea, el sentimiento o estado de ánimo que quieran transmitir, todos en sintonía con la naturaleza. En este tomo se cuenta que la mamá de Venli había sido una guardiana de canciones y se había empeñado en que su hija las aprendiera para transmitir las a las futuras generaciones; en su relación con los humanos alezi, a Venli le resulta desagradable la falta de musicalidad de sus interlocutores.

El texto tiene un prólogo a su propia historia desde la perspectiva de Navani. Lo siguen cinco partes, cada una con apuntes de Navani o Shallan intercalados, y tres intreludios al final; termina con un epílogo más de Sagaz, otra Nota final con epígrafe de "Ketek escrito por El, erudito Fusionado de las artes humanas, para conmemorar la restauración del Hermano" y el capítulo explicativo de *Ars Arcanum*. Las fuentes de los epígrafes y los apuntes de estudio son:

- La primera parte, "Lección sobre mecánica de fabriles impartida por Navani Kholin a la coalición de monarcas, Urithiru, jesevan de 1175", con apuntes de Navani intercalados
- Segunda parte, sin fuente, con bocetos de Shallan.
- Tercera parte, "De *El Ritmo de la Guerra*, página [x]", con un mapa y más bocetos de Shallan.

- Cuarta parte, sin fuente, con bocetos de Shallan y apuntes de Navani.
- Quinta parte, "*Meditaciones* de El, en el primero de los Diez Días Finales", sin apuntes intermedios.

Viento y Verdad

Trama

El contenido de *Viento y Verdad*, último tomo del primer arco de *El archivo de las Tormentas*, como es el libro de cierre, es sumamente complejo. Se centra en lo que ocurre durante los diez días entre que se pacta el duelo entre Dalinar y el campeón de Odium, y que este se lleva a cabo, en todo el planeta Roshar.

Dalinar decide viajar al Reino Espiritual por medio de visiones para entender mejor su papel como campeón, suponiendo que no sería un duelo de espadas, sino algo relacionado con que fuera Forjador de Vínculos y Campeón de Honor. En estas visiones es donde el lector va entendiendo el juego de los dioses, las dieciséis Esquirlas de Adonalsium, y cómo los seres racionales, humanos y oyentes, solo son instrumentos para aumentar su poder sobre el Cosmere. En el duelo, Dalinar decide romper su vínculo con Honor-Padre Tormenta y no batirse, con lo cual salva a Roshar de la destrucción, aunque quede en una situación mucho más débil frente a Odium, y a él le acarree la muerte. Como consecuencia, Odium toma el poder de Honor, se transforma en Represalia y consigue su objetivo: libertad para abandonar Roshar y moverse por el Cosmere.

Kaladin, en vez de ser reincorporado al ejército como guerrero, es enviado por Dalinar a acompañar a Szeth, el Asesino Sin Verdad, guerrero invencible, en su peregrinaje para enfrentarse a Ishar, un Herald, con el fin de restaurar sus Juramentos y así poder enfrentarse a Odium. A lo largo del libro hay saltos temporales al pasado de Szeth que van narrando su vida hasta el momento de la trama principal. Habiendo vivido rodeado de mentiras y de maestros que habían abusado de sus habilidades, finalmente, durante estos días, Kaladin consigue que le cuente su vida: por haber tomado decisiones equivocadas, había decidido no volver a tener voluntad propia y siempre obedecer sin cuestionar. Así, guiado siempre por una voluntad ajena, había cometido atrocidades; Kaladin consigue que reflexione, hasta liberarse y terminar decidiendo seguir la ley de su propia conciencia.

Con lo que Kaladin aprende sobre los Heraldos, los reúne y convence de que hagan un Nuevo Pacto de Juramentos, se convierte en Herald y

juntos se sacrifican y son transportados a una tierra en el exilio con un discurrir del tiempo mucho más lento que el de Roshar.

Shallan se separa de Adolin, pues cada uno debe realizar su propia misión. Él regresa al mundo físico y ella viaja al Reino Cognitivo para tratar de evitar que la organización de los Espectros de la Sangre interfieran con la misión de Dalinar como campeón. En su viaje descubre la traición de un Herald que esclavizó a los parshmenios y terminó en la deserción de los Radiantes. Al vencer a los Sangre espectral queda en una posición de mayor poder cara al segundo arco aún por escribirse. Adolin consigue retener el poder de Azimir, la ciudad sitiada cuya defensa se le encomienda y, si bien no consigue perdonar a Dalinar por la muerte de su mamá, empieza a comprenderlo.

La mayoría del resto de los personajes se dedican a defender los territorios que les son encomendados, pues Odium los ataca para tenerlos dominados cuando ocurra el duelo de campeones.

Al final, debido a las decisiones de Dalinar y Kaladin, el planeta Roshar se queda sin Altas Tormentas, perdiendo la mayor fuente de su Luz Tormentosa, es decir, las civilizaciones se vuelven mucho más débiles y quedan a expensas de Represalia. La luz queda solo a disposición de los fusionados (oyentes inmortalizados), sirvientes de Represalia, y la Torre de Urithiru queda como baluarte de las ciudades humanas, donde además se refugian los sprens del antiguo Honor, pues los demás reinos habían sucumbido en los diez días anteriores frente a las fuerzas de Odium; la excepción son Urithiru, que no fue atacada, y Azimir, defendida por Adolin.

Como es el final del arco, los protagonistas principales terminan con un desenlace feliz, no en el sentido tradicional, sino habiendo logrado una hazaña de superación personal, aunque les resten muchos problemas por solucionar.

El Cosmere

Las referencias a este universo son muchas, aunque sin explicación. Quien no ha leído la obra a la que se hace alusión puede no darse cuenta, pues se trata solo de frases muy breves o incluso solo palabras:

Nacidos de la bruma

- “—No. No confío en ella. Nos la dio Iyatil, y *lord Kelsier* dijo que tuviéramos cuidado” (VyV, I-1) [*El imperio final*].
- “asesinos traídos desde la tierra natal de Iyatil, que llevaban *unas máscaras de madera pintadas de un modo que daba la sensación de que... no tuvieran rasgos*.” (cap. 18); “*una máscara de madera pintada*” (cap. 21) [*Brazales de duelo*].
- Tanavast explica el origen del poder, los fragmentos esquirlados, diciendo que entre los Heraldos: “Existe una Conexión que podemos aprovechar, siempre que el círculo contenga a los suficientes de vosotros. *La mayor fuerza sería con dieciséis*” (cap. 64) [*El héroe de las eras*].

Todo el primer arco de *Nacidos de la bruma*

- “los escritos de *un hombre que perdió toda fe que creía tener* y empezó de cero.
—Suenan a *persona sabia* —dijo Syl.
—Ah, *Sazed* es de los mejores. Espero conocerlo algún día” (cap. 4).
- A Moash, para servir a Odium “le hundieron unos *clavos* de luz a través del cráneo” (I-7).
- El aluminio, que bloquea los metales de los alománticos, también “Bloquea las hojas esquirladas” (cap. 76).

Todo el segundo arco de *Nacidos de la bruma*

- Hoid va a buscar trabaja a la Casa Ladrian, la mansión de la familia de Waxillium (epílogo).

El Aliento de los dioses

- Sagaz dice: “almaceno recuerdos en una cosa llamada *aliento*, una forma de *Investidura de acceso fácil*” (cap. 14)
- “*Vasher ayudó a hacerme* [dice la espada de Szeth] y aún está vivo, así que no soy muy mayor, supongo” (cap. 35).
- Zahel–Vasher se queja de que “Siempre se les ocurría quitarle la ropa, *para que no pudiera darle vida*” traspasándole un aliento, pues ellos son el motivo de su cautividad; su captora le propone un trato: “Tú me das la mitad de *tus alientos* y yo te dejo marchar” (I-9).

Varios libros juntos

- En una escena llegan juntos Demoux [*El imperio final*] y Galladon [*Elantris*] (I-12).
- Lift, buscando a su gallina, encuentra que el “hombre que colgaba era Zahel [*El Aliento de los dioses*], el fervoroso de las espadas. —Esa mujer es *una feruquimista completa*” le dice él (I-13) [*El imperio final*].
- Cuando Venli y sus compañeros encuentran “un esplendoroso y dorado estanque de luz” cuenta que “Los crean los más grandes de los dioses”, donde su poder “se acumula por la misma razón que la luz tormentosa escapa del cuerpo de los humanos” (cap. 90), como ocurre en el Pozo de la Ascensión [*Nacidos de la bruma*] y el estanque donde Raoden iba a morir [*Elantris*].

Desarrollo narrativo

El arco no tiene lo que llamamos un final feliz. El gran conflicto se resuelve negativamente: Taravangian convertido en Represalia es un dios poderoso y temible, libre en el Cosmere. Los humanos y los oyentes son derrotados por él, quienes sobreviven tienen menos recursos que al inicio. Sin embargo, el conocimiento de la Verdad es mayor y los diferentes protagonistas han solucionado sus conflictos personales.

Continúan los conflictos de los protagonistas, con solución satisfactoria definitiva, aunque suponga sacrificio y mucho dolor:

- Dalinar vence definitivamente su mayor conflicto al aceptar su responsabilidad moral. Siendo el hombre con mayor prestigio en la comunidad y mayor poder militar, deja gobernar a Jasnah, insiste en que la unificación no puede basarse en la dominación, sino en el consenso, y sacrifica su vida renunciando al poder de ser dios, incluso después de haberlo poseído por un tiempo. Sostiene que el poder debe estar al servicio de la justicia.
- Kaladin soluciona el conflicto de todo el arco, “su verdad”, con la que puede convertirse en Heraldo: ¿qué significa proteger a los demás cuando él mismo está roto? Aceptar su dolor por no poder proteger a todos; permitir que otros protejan y ayuden a quienes no puede proteger; sobrellevar su depresión, con ayuda de los

demás, en quienes encontrará fuerza, pero sabiendo sobreponerse para encontrar la que yace en su interior; ayudar a quienes necesitan su protección a asumir su responsabilidad sin delegarla; y comprender el sufrimiento ajeno, incluso de sus enemigos.

- Shallan ante el conflicto de su rompimiento interior, reflexiona hasta reconocer con gran valor sus personalidades y cuánto le ayudan; así, acaba afrontando sus traumas infantiles hasta forzar involuntariamente a su mamá a volver del Reino Espiritual para reconciliarse con ella. Todo fruto de la valentía para mirar a su interior dejando de huir.
- Adolin se muestra como un auténtico líder, que ayuda a la redención de los otros con su servicio y acompañamiento, sin buscar el poder, al tiempo que se muestra como un magnífico guerrero y líder de las tropas. Cuestiona valores que juzga convenciones sin soporte moral y acaba siendo empático con los conflictos ajenos
- Renarin concluye aceptándose como es: primero siente y luego reflexiona. Su lucha no es física, sino interna. Se atreve reconocer su diferencia, así como lo que desea, hasta tener el valor de actuar aun cuando teme el rechazo. Es capaz de ver el dolor ajeno sin formular juicios, por lo que es empático y compasivo. A su forma, es tan rebelde como Adolin.
- Jasnah Kolin, al revés de su hermano, primero piensa y luego siente, poniendo su inteligencia al servicio del bien, como herramienta moral. No se quiebra ante la presión externa ni se adapta para agradar, al contrario, mantiene su postura con una serenidad implacable; se atreve a cuestionar hasta a un dios, aceptando cuando se equivoca. Es responsable de su pueblo y aplica su inteligencia para protegerlo de la mejor manera posible, con una compasión práctica: busca salvar, no consolar.
- Venli, se redime al aceptar su misión ante el regreso de los fusionados, se abre a escuchar nuevas opiniones y puntos de vista (ritmos) y continúa buscando la liberación mientras se produce una profunda transformación espiritual en su interior.
- Szeth es un personaje que cubra súbita importancia: quisiera hacer el bien y no sabe cómo. Sobreponiéndose a un sentimiento de culpa que lo victimiza, va convirtiéndolo en fuerza moral al asumir

vivir con las consecuencias de sus asesinatos, aprendiendo a escuchar, distinguiendo justicia de castigo, reeducándose en contra de su fanatismo inicial hasta lograr decidir por sí mismo. Después de mucho sufrimiento, logra entender el valor moral de desobedecer cuando la obediencia es injusta, construir un criterio propio y asumir que la conciencia es más sagrada que la ley. Con esto, acepta cambiar: se reconstruye internamente al definir un nuevo propósito para su vida, lo que le da una nueva identidad.

- Sangre Nocturna, la espada de Szeth, es importante para su cambio, pues al no tener conocimiento de las circunstancias, actúa a ciegas confiando en la mano que la blande. Cuando súbitamente duda de su portador, hace cuestionamientos con una sinceridad y honestidad brutal, pues no tolera autoengaño. Así se convierte en un espejo moral que conduce a Szeth al cambio.

Religión

Además de las mencionadas en los otros tomos, en su viaje por el Reino Espiritual, Dalinar y Navani presencian "Personas Conectadas directamente con Dios, atadas a él, juradas a él. Aquello era la misma fundación del vorinismo." (cap. 64). Además, "las Pasiones predicán que, si eres lo bastante devoto, si te implicas lo suficiente, tu emoción influirá en tu éxito. Que, si deseas algo con la suficiente fuerza, el Cosmere te lo proporcionará" (cap. 4). Por último, aparece el chamanismo de la piedra, que las consideran sagradas (cap. 26).

A semejanza de *Nacidos de la bruma* y *Elantris*, donde conforme la trama avanza y se va profundizando en los conceptos religiosos, se va descubriendo que todas partieron de una misma idea, pero que con el paso del tiempo cada una fue resaltando y venerando algunos de sus aspectos hasta que al momento de la acción son religiones diferentes en esta saga ocurre algo parecido. Sin embargo, una gran diferencia es que los conflictos entre los pueblos son reflejo y consecuencia de los conflictos entre los dioses; si cada pueblo venera a su dios a su manera, entonces, la mezcla entre los sirvientes directos de cada una se vuelve algo muy complejo: vinculados, Radiantes, Fusionados, Heraldos, cantores..., todos imbuidos de diferentes poderes. Y si hasta este arco solo se ha mencionado que las Esquirlas no directamente involucradas

han querido evadir la confrontación, parece que en el segundo arco no será posible: Odium busca el control del Cosmere completo.

Panteón y panteísmo

La Historia de los dioses empieza a tomar forma, partiendo de que en *Historia Secreta* se nos ha contado cómo la deidad primigenia fue fragmentada en dieciséis Esquirlas (cap. 3, 2) en el planeta Yolen, donde había humanos; entre ellos, había un niño que se convirtió en Hoid (*VyV*, cap. 122). En este tomo, se menciona a bastantes de las Esquirlas: Raciocinio, Ambición, Conservación, Bondad, Ruina, Dotación, Compasión, Astucia, Invención, Odium, Valentía, Cultivación, Honor y Aona, cuyo atributo no se menciona (cap. 115); el número inicial de dieciséis se ve modificado por las muertes y fusiones entre ellas. Además, existen cuatro Esquirlas del Amanecer (I-15). Rysn se hace de una de ellas, "una de las cuatro fuerzas básicas mediante las que un dios había sido Fragmentado. Algo más allá de las potencias comunes. Algo primordial.

Las cuatro se habían dividido, para no juntarse jamás y evitar así que...

Que pasara aquello", es decir, reunir el poder suficiente para matar al dios primigenio (I-15).

Paulatinamente se va revelando que Odium ha matado a tres esquirlas (cap. 115) en su deseo de apropiarse del Cosmere; luego, es recluido en Roshar, donde convive en pugna con Cultivación y Honor. Al concluirse los diez días de plazo para el duelo, como Dalinar renuncia a Honor, Odium se adueña de su poder, Cultivación huye del planeta y se enuncia el conflicto del segundo arco de la serie: que Odium, transformado en Represalia y con el poder de varias Esquirlas, se encuentre en libertad para actuar en todo el Cosmere, obligando a las restantes a dejar de evadir el conflicto e intervenir. El problema es que necesitan un campeón que no fuera como quienes habían "destruido a Adonalsium. No podía ser nadie que quisiera el poder. Debía ser alguien que demostrara su valía sin conocer la recompensa" (cap. 124). Y ese personaje es Dalinar, quien después de ostentar por un momento el poder de Honor, renuncia a todos sus juramentos para liberarlo y encuentra la muerte frente a Odium.

El panteísmo tan claro en otros tomos, se convierte aquí en un panteón aceptado por todos los pueblos. Ya no se trata de un dios, sino

de un poder, que está en todo y cuando se destruye su recipiente, un mortal inmortalizado donde habita, necesita encontrar otro ser por medio del cual actuar. Ese poder comparte la Investidura o poder-energía que impregna todo y del que surge la compenetración y la capacidad de ser partícipe de las fuerzas de la naturaleza.

¿Está aquí el poder? ¿En este lugar? ¿En las visiones?

—Sí —respondió el Padre Tormenta—. Aquí y en todas partes. Nos vigila, intenta comprendernos. (...) Se vuelve más consciente de sí mismo (...). También es la misma sustancia de estas paredes, este suelo, este cielo.

Estos poderes no estaban hechos para ostentarse aislados: cada uno de ellos se deforma o se distorsiona sin los demás.
(cap. 126)

Estos dioses tienen "Capacidad infinita de ver. Capacidad infinita de sentir. Capacidad infinita de sufrir". Cada uno es "una persona dividida. Una parte pensaba, la otra sentía" (I-2).

Cada dios es una rodaja de una entidad mayor asesinada hace unos diez mil años. Su poder se dividió y esos fragmentos tienen Identidades, Intenciones (...). Una Esquirla, un dios, lo permea todo. Hasta el último eje del mundo está, en cierto modo, conectado a ella. (...). Un pozo de energía, podría decirse. (cap. 21)

El panteísmo es mucho menos mencionado. Al principio del libro, Kaladin pregunta a su spren: "«Syl, ¿el viento está... vivo?» «Todo está vivo»" (cap. 1) contesta ella. Sagaz también le explica que debe tocar la flauta hasta que el sonido vuelva a él, porque eso significa que el planeta, Roshar, lo está escuchando. Más adelante, expresando la conexión energética que se da entre tantos seres en la torre de Urithiru donde vive toda la población evacuada de Aleskar, Navani le dice a su nieto que

—La torre es buena, Gav —dijo ella—. Nos cuida.

—La torre está viva...

—Todo lo está —respondió ella—. Ya sea el vaso del que bebes, la casa donde vives o el aire que respiras. Todo forma parte de este mundo que nos concedió el Todopoderoso, y todo en este mundo está vivo. Es una de las cosas por las que sabemos que Dios nos quiere. (cap. 31)

En su peregrinaje, en un momento Szeth

(...) cerró los ojos.

Y sintió el alma del tejado.

La División no era tan distinta de otras artes. En el moldeado de almas, uno tenía que persuadir, engatusar o, si tenía gran habilidad, comandar. Un Custodio de la Piedra debía conocer la roca, volverse uno con ella... Convenció al techo de piedra de que, en vez de ser uno, estaba compuesto de una inmensa cantidad de piedras. Piedras diminutas. Apenas conectadas.

(...) dio un puñetazo a través del tejado, haciendo que una sección circular de metro y medio de ancho se desintegrara en polvo. (cap. 45)

Sin embargo, y a diferencia de ocasiones anteriores, este libro tiene más de una mención de un panteísmo absoluto. La primera, de nuevo con el abuelo Ym en un interludio (I-11). Una jovencita, Dyel, atiende un mesón con su madre donde "Le gustaba ver a los distintos tipos de gente que formaban parte del Único". Al abuelo lo habían matado hacía poco. Sin embargo, ella siente que "el abuelo Ym estaba siempre con ella y ella con él" siguiendo el razonamiento panteísta que él le enseñara:

¿Formaban esos cantores, esos dueños, parte del Único o eran otra cosa? Ella creía que debían de ser el Único. No sería el Único —Dios— a menos que lo abarcara todo. Extendido por el Cosmere entero, toda persona formaba parte de él, llevando una vida diferente y trayéndole de vuelta un conocimiento enriquecedor.

Al final del interludio, todo el pueblo tiene que abandonar sus casas e iniciar un peregrinaje antiguamente profetizado hacia un portal. "Oh,

padre, madre, antepasados que os habéis convertido en el Único...” piensa la mamá de Dyel al enterarse; luego, caminando “Se unieron a la luz del portal, que Dyel pensó por un momento que debía de ser como volver a unirse al Único cuando muriese” (I-11).

Incluso, en una visión de Dalinar y Navani, de una discusión sobre los dioses, una oyente explica a los reunidos que

—(...) Honor no fue quien nos dio los spren, ni las formas. Fueron regalos del Origen de los Cantares, que regresará. Algún día.

—El Origen de los Cantares –repitió Navani (...).

—Adonalsium –supuso Dalinar, usando un nombre que le había dicho Sagaz.

—Adonalsium –convino la mujer en [así en el original, para indicar que no es humana] cantora, sin dejar de trabajar—. Volverá a por nosotros. (cap. 43)

Respecto al origen de Adonalsium, lo único que se menciona colateralmente es que “Antes de nosotros estaban los dragones. Y antes de ellos, los dioses. Todo se ha hecho antes. Se han contado todas las historias. Se han pensado todas las ideas” (cap. 128)

Por último, en una discusión entre Jasnah y Taravangian-Odium, objeta que “Si fueses Dios –dijo ella–, serías todopoderoso y no te haría falta superar a una mujer como yo. Si fueses Dios, lo sabrías todo y podrías decirme el número exacto en el que estoy pensando” (cap. 123). Este razonamiento es sobre un Dios Todopoderoso y Omnisapiente.

En cambio, por las explicaciones fragmentadas de la historia de humanos y oyentes, se puede entender colateralmente que el tiempo no es cíclico. Lo que ocurre cada vez que los Heraldos se enfrentan a Odium es que la destrucción es tal que oyentes y humanos pierden todos los avances de su civilización y necesitan volver a construir un edificio de conocimientos; por eso hay evidencias de que en el pasado hubo arte y tecnología que dan la impresión de provenir de un desarrollo posterior al del momento de la trama, pero no es porque se repita lo mismo, sino porque se ha perdido todo y es necesario volver a empezar desde el inicio (cap. 120).

Valores

I. Búsqueda de la verdad

Como el mismo título lo dice, el libro se centra en la búsqueda personal de la Verdad, que para cada personaje tendrá un aspecto diferente.

El problema de origen es la falta de verdad entre las Esquirlas: se han engañado entre ellas, cuentan mentiras e historias alteradas a sus seguidores, buscan apegarse a la forma de la ley para burlarla sin respetar el fondo. Esto se traduce en los conflictos que enfrenta cada personaje, que debe reconocerlos, aceptarlos y afrontarlos con responsabilidad para lograr integrarlos y así sanar emocionalmente; en este proceso es muy importante la empatía generadora de confianza (valor muy importante en las sagas de Sanderson) y la aceptación de la propia vulnerabilidad: no es debilidad, sino el principio para lograr una verdadera conexión. Los ciclos de violencia se pueden romper así en vez de recurriendo al uso de la fuerza. Es por eso que este arco es de una psicología bastante más profunda que el resto de las otras obras del Cosmere escritas hasta el momento.

Adolin reniega de los juramentos, al descubrir que a veces cumplirlos lleva a actuar sin cuestionar si los actos son buenos; refiriéndose a Dalinar explica:

—Mi padre hizo juramentos (...) cuando todo el mundo se dedicaba a quemar pueblos y masacrar a gente. Sus actos se consideraban honorables porque estaban cumpliendo sus tormentosos juramentos. Qué más da todo el sufrimiento que causaron, ¿eh? ¡La gente era honorable! ¡Eso es lo que cuenta! (...)

Hay demasiada gente que cree que el juramento, y no lo que significa, es la parte importante.

Y continúa:

¿Sabes lo que admiraría yo? Que una persona hiciera un juramento y entonces se diera cuenta de que era una tormentosa bobada, lo rompiera, se disculpara y siguiera

adelante con su vida, decidida a no volver a cometer ese mismo error. (cap. 52).

II. Libertad

En esta saga es abordada desde muy diferentes perspectivas: la responsabilidad por las equivocaciones pasadas y sus consecuencias, así como el sentimiento de culpa por ellas cuando el personaje las confronta, se cuestiona, se responde y asume el peso de sus actos. Cuando tiene miedo a la responsabilidad y la evade obedeciendo a ciegas, cuando crea personalidades esquizofrénicas, o cuando rechaza autoridades o reglas por principio; cuando evita mejorar, aprender, tomar una posición de liderazgo. Por eso, para convertirse en Heraldo, los guerreros entienden algo fundamental: "Somos Radiantes. Tenemos algo que ellos nunca tendrán: nos hemos pronunciado verdades a nosotros mismos" (cap. 16), pues solo quien se reconoce como es, con sus límites y capacidades, se puede vincular libremente. Este paso es la clave para la liberación. Por eso, a pesar de las hazañas que Kaladin realiza, hasta que logra esto, se libera:

Preocupaciones rechazadas.

Con ello, en el límite entre el mundo y el advenimiento del final de todas las cosas, Kaladin Bendito por la Tormenta se permitió a sí mismo ser feliz. Por lo que parecía la primera vez desde la muerte de Tien. (cap. 52)

A la vez, entre ellos hay quienes respetan a la ley y a la autoridad porque "Hay un espectro de elección que puede permitirse, sí (...) Pero ninguna sociedad puede persistir con libertad completa, y el crecimiento puede tener lugar dentro de unos límites" (I-2).

Otra postura interesante es la de Sagaz; Shallan se preocupa porque una de sus personalidades, "Una versión capaz de hacer cosas terribles", la asecha; y Sagaz le contesta con una pregunta: "«Si nouviésemos el poder de hacer cosas terribles, ¿qué heroísmo sería resistirnos?» «Pero...» «¿Renunciaste a ella? (...)» «Sí.» «Pues eso es heroísmo, Shallan.»" (cap. 3). Por eliminación, entonces, la libertad o el heroísmo son solo para aquello que se tiene capacidad de realizar; así quien no es "capaz de hacer cosas terribles", no puede ser ni libre ni heroico.

Además, se resalta la importancia del compromiso hasta el sacrificio personal por el bien común, a la par que se va construyendo cierta unidad donde hay diversidad, entre humanos confrontados, entre humanos y oyentes o entre humanos y sprens. Aquí, aunque haya profecías, cada personaje se autodefine con sus propias decisiones, sobre todo cuando elige el bien en vez de rendirse. Y aquí brilla otro de los valores preferidos de Sanderson: la esperanza. Siempre hay una amistad, un ideal o un amor que motiva en medio de la dificultad.

III. Familia

La constitución de la familia sigue siendo la misma: matrimonios, hijos, nietos, con lazos fuertes entre hermanos. Sin embargo, no toda relación debe basarse en la familia. Jasnah, que no desea casarse, convive con Sagaz siendo la reina. En la ciudad que se le encomienda defender, Adolin se encuentra con dos mujeres que desean vivir como hombres y hasta tienen “los papeles”, “han rellenado los impresos” (cap. 60) que las autorizan para ello.

Caso especial es el de Renarin, hijo menor de Dalinar, y Rlain, un oyente. A lo largo de varias escenas se va describiendo desde su perspectiva cómo se siente atraído por su amigo con algo diferente de la amistad; cómo Drehy, cuya homosexualidad se había mencionado en libros anteriores, le da consejos (cap. 30) y cómo tienen su primera demostración física de cariño (cap. 84) hasta terminar besándose (caps. 62 y 123). Renarin satisfecho piensa que

Aquel era el futuro que quería. Quizá no fuese el que otros habrían elegido, ni tampoco el que mucha gente habría escogido para él. Ni siquiera estaba convencido de que fuese el correcto, pero sí que era lo que él quería. (cap. 123)

Análisis formal

El libro está escrito con narración en tercera persona, desde la perspectiva de los diferentes protagonistas, aunque la jerarquía de su importancia es muy clara.

Además de las diferentes perspectivas, hay capítulos que vuelven al pasado de Szeth para contar su historia y justificar su situación presente, así como a la génesis de los dioses, para contar sus relaciones y

evolución. Este volumen tiene la peculiaridad de escribir sus diálogos o pensamientos en versalitas.

El texto tiene un prólogo y diez partes, una por cada día previo al combate. Entre una y otra hay un interludio de personajes de esta u otra obra del Cosmere y otro de Odium-Taravangian. El capítulo final cuenta cómo se mintió a si mismo al destruir todo lo que le impedía ser brutal, pero escondió a su hija y sus nietas, lo que parece una pista de su punto flaco para el siguiente arco. Le sigue un epílogo en el que Hoid explica que Dalinar ha salvado la civilización y que habrá nuevas aventuras. Luego hay un posludio en el que Kaladin se presenta ante un Herald para invitarlo a reunirse a los otros que también habían abandonado la lucha en el preludio a la saga de *El camino de los reyes*.

Los epígrafes son de:

- Primer día, "*De Caballeros de viento y verdad*, página [x en adelante]."
- Segundo día, "*El camino de los reyes*, cuarta parábola". Son los únicos que cuentan una historia entera.
- Tercer día, sin fuente, al unir los fragmentos, parece un mensaje o una carta.
- Cuarto día, "*Palabras radiantes*, capítulo 40, página [1, 2 o 3]." Parece un reporte científico de los hechos.
- Quinto día, una carta inconclusa dirigida a Sagaz.
- Sexto día, "Del epílogo de *Juramentada*, por Dalinar Kholin". El último capítulo añade: "Extracto utilizado durante el juicio, in absentia, de la apelación presentada en su nombre por partidarios suyos tras su excomunión de la Iglesia vorin, como prueba de su continuada herejía."
- Séptimo día, carta de respuesta a la anterior.
- Octavo día, "De El Ritmo de la Guerra, primera coda, Navani Kholin".
- Noveno día, "*Proverbios para las torres y la guerra*, Zenaz, fecha desconocida."
- Décimo día, "*De Caballeros de viento y verdad*, página [x]". El último capítulo añade "una crónica de la purga de Shinovar escrita por Masha-hija-Shaliv, seis años después del

Caetormenta" y el texto del epígrafe dice que la autora es esposa de Szeth.

Como ya se dijo, en este tomo hay muchas más referencias al Cosmere.

Por último, es una obra sumamente épica, de grandes gestas y, por lo mismo, con menos humor.

Esquirla del Amanecer

Trama

Se trata del tomo 3.5 de *El archivo de las tormentas*. Es la continuación del cuarto interludio de *El camino de los reyes*, el tercero de *Palabras radiantes*, *Juramentada* habla sobre ella en el décimo tercero y *El ritmo de la guerra* en el décimo octavo.

En el I-4 de *El camino de los reyes*, Rysn es una aprendiz de comerciante que viaja en barco con su maestro. En el I-3, de *Palabras radiantes*, Rysn realiza otro viaje de negocios con su maestro –quien se finge muy enfermo– a una isla, que resulta ser el cuerpo del dios de sus habitantes; ella piensa que necesita concluir felizmente una negociación con la reina de la isla para que su maestro sane. La encuentra junto con su séquito encima de la cabeza del dios, pero cuando la reina no acepta negociar, Rysn comprende que está siguiendo las indicaciones del dios, así que se descuelga por una cuerda para hablar con él, la cuerda se rompe, cuando pasa frente a su cara ve su ojo, “El ojo del dios. Solo un atisbo al pasar: era tan grande como una casa, vidrioso y negro”, se estrella con el suelo y queda parálitica de las piernas por el accidente. Sin embargo, el alma de la isla, que la había visto, le regala una mascota, un larkin, que es uno de los tres no extintos de Roshar. En *Juramentada*, I-13, inválida de las piernas, su maestro se retira del comercio para dedicarse a la burocracia comercial y le lega su barco. Por último, en *El ritmo de la guerra*, Rysn le cuenta a su maestro que ha oído sobre los insomnes, lo más alejado que puede haber de un humano, de la tierra natal de su mascota, a lo que él contesta “Esquirlas del amanecer” (I-18).

Esquirla del amanecer trata de una expedición a Akinah, una isla deshabitada y yerma que había sido una ciudad avanzada del antiguo reino de Aimia; Chiri-Chiri, la mascota de Rysn está enferma y su maestro le aconseja que la lleve a su tierra natal, pues ahí sería curada. Después de varias dificultades llegan a la isla, Rysn entra en contacto con una mente superior que estaba prisionera en solitario en las paredes de una caverna, negocia con los insomnes, Chiri-Chiri se cura y el barco con su tripulación logran salir de la isla llenos de tesoros.

Desarrollo narrativo

Se trata de un doble conflicto unido al personaje de Rysn. Debe cumplir una misión diplomática y comercial en Aimia, pero termina entrando en contacto con una fuerza primordial del Cosmere: una Esqirla del amanecer. Por un lado, como capitana, debe conseguir llevar a cabo su misión, sobreviviendo a una expedición peligrosa, protegida por secretos antiguos y vigilada por poderes que no desean ser despertados. Por otro, interno: marcada por su discapacidad física, debe decidir si acepta una responsabilidad inmensa que puede cambiar su destino y el equilibrio del mundo, aun cuando no se siente preparada ni digna de ella.

Tiene peripecias muy marcadas en tres presagios de mal augurio que Rysn logra convertir en motivaciones para la tripulación, en sus dificultades para acceder a la caverna sagrada y llega a su clímax y feliz desenlace al conseguir que sus guardianes la dejen viva y en libertad.

Temas

Los temas de esta novela se encarnan en Rysn, la protagonista. El central es la responsabilidad que conlleva el poder, que no radica en la capacidad física, sino en la decisión ética de usarlo o no y, si es el primer caso, cuándo y cómo. De ahí surgen:

- La dignidad personal más allá de la fuerza física.
- El sacrificio silencioso frente al heroísmo tradicional.
- El conocimiento antiguo como carga, no como privilegio.
- La obediencia y la libertad frente a mandatos superiores.

Religión

Lo interesante de este cuento es que al haber tocado esa mente, la Esqirla del amanecer, ahora está en su interior.

—Ahora *está dentro de mí*. Sea lo que sea.

—Las Esqirlas del Amanecer son Mandatos, Rysn. La voluntad de un dios. (...) Las formas de potenciación más poderosas trascienden la tradicional comprensión mortal (...).

Todas sus aplicaciones mayores requieren Intención y un Mandato. Son requerimientos de tal nivel que ninguna persona

podría lograrlos en solitario. Para hacer esos Mandatos, debe poseerse el raciocinio, la amplitud de comprensión, de una deidad. Y de ahí, las Esquirlas del Amanecer. Los cuatro Mandatos primordiales que crearon todas las cosas. —Se detuvo un momento—. Y luego, más tarde, *se utilizaron para deshacer al mismísimo Adonalsium* (...) [Las cursivas son mías] (Cap. 18).

Aunque se trate de una narración breve, hace referencia directa al momento cuando los dioses desmembraron al dios primigenio.

El contacto obra de mente a mente transformándola, convirtiendo a la receptora en alguien poderoso por los Mandatos, pero sin perder su personalidad ni su pensamiento:

— (...) Rysn no es portadora de nada. Ahora *ella es la Esquirla del Amanecer*. [Las cursivas son mías]

Fue entonces cuando alcanzó a captar, en una minúscula parte, la naturaleza del Mandato que llevaba en su interior. Era la voluntad de un dios para rehacer las cosas, para exigir que fuesen mejores. (Cap. 18)

De nuevo, una conciencia divina dentro de una persona.

Valores

El resto de la trama muestra los valores que se esperan de un cuento de aventuras: lealtad y honor de los personajes,

Tiene el detalle muy acorde con la sociedad contemporánea de mostrar las dificultades de una persona que pierde la movilidad de las piernas: cómo se desmoraliza inicialmente y gracias al cariño familiar sale adelante, como, a pesar de sus esfuerzos en contra, con facilidad piensa en sí misma como una víctima; cuánto le cuesta haber perdido su independencia y lo motivante que es la comunicación con otras personas en parecidas circunstancias.

Otro punto refleja de igual forma los valores actuales: toda una expedición, poniendo en riesgo la vida de la tripulación, para curar la enfermedad de la mascota. De hecho, Rysn se cuestiona si “¿estaba bien que arriesgara a tantos otros para salvar a un solo ser? Tanto la reina

alezi como Cuerda la animaban a continuar [cada una por sus intereses personales], pero ellas no tenían responsabilidad sobre las vidas de los tripulantes del Vela Errante. Rysn sí" (Cap. 9). De por sí es bastante original que equipare la vida de una mascota con la de un ser humano.

Análisis formal

Al igual que los demás escritos de Sanderson, está escrito en tercera persona. También, como siempre, inventa creaturas nuevas, palabras ingeniosas. De la misma manera, sus personajes son estereotipados: Rysn tiene sus miedos a causa del accidente, pero siempre se sobrepone a ellos con audacia. Chiri-Chiri está enfermo, cada vez más lánguido, conforme se acercan a Akinah va recobrando su vivacidad y termina sano y juguetón. En el barco hay tres personajes de *El camino de los reyes*: del Puente Cuatro, Lopen, personaje constante desde el primer tomo, que es el gracioso del cuento. Muy secundarios están Cuerda, aparecida hasta *Juramentada*, la hija de quien siempre fue un audaz y fuerte hombre de honor, también del Puente Cuatro, Roca, es digna de ser su hija: noble, con ideales claros y elevados; y Rushu, una erudita de la reina. La actuación de los tres sigue un prototipo perfecto.

El libro tiene un prólogo, dieciocho capítulos y un epílogo.

El aliento de los dioses

Trama

A diferencia de las anteriores, esta obra se trata de una historia independiente y terminada, aunque en el epílogo se anuncia veladamente la siguiente de la serie. Transcurre en un planeta donde las personas son portadoras de alientos que agudizan los sentidos, especialmente la vista, y otorgan poder de animar objetos inanimados. Un reino poderoso, Hallandren, exige a otro reino vecino mucho más chico, Idris, que el rey entregue a su hija como esposa a su rey-dios, Susebron, pues consideran que su dinastía es la única que posee sangre del Primer Retornado, Vo, y desean recuperar la legitimidad del linaje (EAD, 2012, cap. 32). En vez de la mayor, Vivenna, educada para ese matrimonio, es enviada la más pequeña, Siri, la rebelde, quien descubre que al dios-rey le han cortado la lengua para que no pueda transferir sus alientos y, con ellos, su poder, a otra persona. En cuanto se entera de que han enviado a su hermana, Vivenna acude a rescatarla.

Al mismo tiempo, dentro de la corte de los dioses en Hallandren se tejen intrigas; el dios Sondeluz usa una careta de cinismo que encubre su inconformidad con su existencia de ocio, a pesar de lo cual empieza a darse cuenta de los hilos que manejan los sacerdotes para ostentar realmente el poder. Al final se descubre que son los habitantes de un tercer reino quienes mueven esos hilos buscando derrocar tanto a Hallandren y su panteón, como a Idris, para alzarse con el poder absoluto; Sondeluz muere curando la lengua de Susebron, se descubre a los conjurados y se envía un recurso para detener al ejército hallandrino antes de que ataque Idris.

En el texto no hay menciones explícitas al Cosmere ni a otros planetas. Las únicas referencias para el lector aficionado a las obras de Sanderson son la alusión a Sangre Nocturna, la espada de Szeth –de *Viento y Verdad*–, que usa Vasher en el prólogo, y la aparición de Hoid como un personaje de muy escasa relevancia: cuando Siri quiere conocer la historia antigua de Hallandren, los sirvientes localizan a un maestro narrador, él, sin dar referencias sobre su persona, solo dice sobre sí que ya vivía “hace muchos, muchos años (...) en un lugar lejano donde se encuentran dos tierras y los dioses han muerto” (cap. 32).

Desarrollo narrativo

Se trata de una obra relativamente breve, al menos, para los parámetros de Sanderson; con una estructura muy bien planeada, pues al final se resuelven muchos cabos sueltos.

El conflicto principal se desenvuelve en torno a la tensión político-religiosa entre Idris y Hallandren que provoca un estilo de vida y unos valores completamente opuestos en ambas poblaciones; llega a su clímax cuando se descubre la trampa tejida por Dedos Azules y se abre a un desenlace feliz cuando se espera que los soldados de piedra detengan a los soldados sinvida que marchan contra la primera ciudad. Esta posibilidad no está cerrada, por lo que la historia podría continuar con alguna sorpresa.

Los personajes no son estereotipos, al contrario, los rompen, solucionando así su propio conflicto:

- Siri, la frívola y asustada princesa sacrificada, acaba siendo una persona juiciosa y con capacidad de resolución; en vez de dejarse sacrificar sumisamente, busca la forma de salvar a su esposo de los juegos de poder de la corte.
- Susebron, el rey-dios tirano, es como un niño ingenuo e ignorante, que piensa bien de cuantos lo rodean.
- Vivenna, la autocontrolada y perfecta, sufre una crisis de identidad y fe al descubrir que sus ideas son equivocadas, rompe con los clichés de su educación, se adapta a sus nuevas circunstancias y termina abandonando la corte.
- Denth, quien la rescata y es su más fiel colaborador, la traiciona y manipula; lo mismo ocurre con Dedos Azules, el consejero de Siri.
- Vasher, el ladrón de alientos con malos modos, que lleno de sentimiento de culpa recurre hasta al asesinato para lograr su objetivo, es quien salva a los personajes en peligro, detiene la guerra y resulta tan atractiva su figura que Vivenna se marcha con él.
- Sondeluz, con su fachada de ser el más tonto, pasivo y superficial de los dioses, por lo que duda hasta de su propia divinidad, salva al rey-dios y resiste los encantos de Encendedora, la diosa seductora con fines retorcidos, que termina muriendo derrotada.

Temas

En conjunto, la obra propone una reflexión central: el poder sin conciencia y sin libertad personal conduce a la injusticia, mientras que la duda ante las imposiciones y la elección conforme la conciencia son el verdadero camino hacia el bien; esto se puede desglosar de la siguiente manera:

- El uso ético del poder, porque el aliento permite crear, controlar y destruir, pero tener ese poder no implica saber usarlo correctamente.
- La fe impuesta o auténtica, ya que incluso los Retornados no creen en su propia divinidad, mientras el pueblo sí. Así, la fe auténtica no nace de la imposición, sino de la elección consciente.
- La manipulación religiosa y política.
- El desarrollo de la identidad propia, ya que los personajes deben redefinirse cuando pierden el rol que la sociedad les asignó.
- El valor del sacrificio silencioso, especialmente el que nadie ve ni reconoce, es el que tiene mayor peso moral.
- La libertad de expresión. Tener voz, literal y simbólicamente, es fundamental para la dignidad humana. La novela insiste en la importancia de elegir y hablar por uno mismo.

Entre los aspectos sobresalientes del libro podemos mencionar:

- La originalidad de su nuevo sistema de magia, siempre, como en todos los libros de Sanderson, con una lógica rigurosa y bien estructurada que nunca se rompe y es compatible con el resto del universo diegético "humano" donde se desarrolla la trama.
- Una crítica social, sobre todo a la confusión entre política y religión que se da en una teocracia.
- Cuestiona el conflicto entre el dogma religioso y la vivencia experiencial de sus exigencias en la vida civil.
- Responsabilidad personal del bien común.

Este libro se distingue porque:

- El lector descubre la información que va resolviendo los conflictos al mismo tiempo que los personajes, lo que produce un efecto intrigante.
- Los giros de la trama, tan distintos a los de sus otras obras –sobre todo *Elantris*, como ya se dijo–, son impredecibles.

Religión

En esta historia se menciona que los diferentes pueblos tienen su propia religión, descendientes de una religión original, por lo que consideran “abominaciones” a las otras, pues desde el punto de vista se cada cual se trata de desviaciones (cap. 25 y 29).

En Hallandren se venera a los Tonos Iridiscentes (cap. 3) transmitidos en los alientos al rey-dios en turno y a los Retornados. Sondeluz, un dios, dice: “propongo creer que Dios (o el universo, o el tiempo, o lo que creas que lo controla todo)” (cap. 34), además de repetir hasta el cansancio sobre sí mismo que no puede ser un dios, pues su existencia carece de sentido; su sacerdote lo refuta diciéndole: “Nosotros os adoramos, y eso os convierte en nuestro dios” (cap. 47). O sea, un dios no lo es en y por sí mismo, sino por la percepción ajena. A la vez, esa idea de dios, no es la de un ser supremo, pues continúan la conversación así:

—Tengo la fe, divina gracia, de que alguien comprenda el todo.

—Espero que no sea yo.

—Sois parte de ello. Pero es mucho mayor que vos. (cap. 52)

En Idris se profesa el austrismo, que adora a Austre, Señor de los Colores, su única divinidad. Cuando Idris le contesta al rey-dios, su esposo, que ella cree que Austre es dios, Susebron le pregunta:

«(...) ¿quién es ese Austre?»

—No es una persona. Es más bien una fuerza. Ya sabes, el ser que vigila a toda la gente, que castiga a quienes no hacen lo que está bien y bendice a los que son dignos. (...) No se puede ver a Austre.

Susebron la miró frunciendo el ceño.

—Lo sé. Debe parecerle una tontería. Pero bueno, nosotros sabemos que está ahí. (cap. 29)

Esta explicación no es panteísta, es más bien sobre un dios inmaterial, o una fuerza inteligente.

Desde el punto de vista de un Retornado hallandrino, Sondeluz, cansado de no poder solucionar las peticiones de sus devotos, se consuela pensando que los dioses extranjeros, los de "otras creencias, las que no tenían dioses visibles, sólo imágenes incorpóreas o deseos. Sin duda esos «dioses» hacían aún menos por su pueblo" (cap. 47) que lo poco que hacía él, lo que le sirve para atenuar su sensación de la inutilidad de su existencia, pero que, entonces, lleva a la conclusión de que la existencia de un panteón debe tener un sentido.

Los seguidores del austrismo consideran que los Tonos Iridiscentes son una abominación, pues sus dioses necesitan el aliento de una persona a la semana para sobrevivir; cuando alguien se lo pasa, se convierte en un ser humano apagado, con una tonalidad gris, sin tonos brillantes (cap. 6), pues "El aliento que das es parte de tu vida. Tu alma, diríais los idrianos" (cap. 33)

La trama gira alrededor de la inconsistencia teológica que Siri va descubriendo a lo largo de ella. Hay personas que mueren haciendo algo especialmente virtuoso, por lo que resucitan como Retornados, es decir, seres divinos inmortales, llenos de alientos, sin memoria de su vida anterior, que mueren por segunda y definitiva ocasión cuando otorgan su aliento a un ser humano necesitado para remediar su necesidad, por ejemplo, una enfermedad. Como Retornados, no pueden engendrar hijos (cap.3). El rey-dios es hijo y heredero del rey-dios anterior, quien curiosamente siempre ha muerto pocas semanas después del nacimiento de su hijo. También es el más importante de todos, tan importante que no convive con nadie y solo es visto en las grandes reuniones públicas, cuando se muestra ante su pueblo. De esta forma, todos los demás dioses-Retornados ignoran que es mudo.

Siri empieza a atar cabos: Susebron es hijo del rey-dios anterior, pero no ha retornado; además, si todos los reyes-dioses hubieran sido retornados, no habrían tenido hijos. Entonces concluye que cuando nace un bebé retornado en alguna parte del reino, los sacerdotes fingen que

el rey-dios reinante tiene un hijo, matan al rey-dios, y entronizan al nuevo bebé.

Casi al final de la trama, Vasher¹⁵, un personaje que había sido secundario y que rescata a Vivenna de una trampa, se rebela como uno de los Cinco Sabios. Conocido como Talaxin, se había convertido en Amadisputas, Kalad el Usurpador, responsable de que hubiera ocurrido la Multiguerra con la que los reinos se habían dividido; después, arrepentido, la detuvo y fue conocido como "Dalapaz, el hombre que lo derrocó y fundó Hallandren", dejando un "ejército fantasma, que algunos dicen que aún se oculta en estas junglas" (cap. 32), ejército que envía a detener el ejército hallandrino al terminar el libro. Eso había ocurrido trescientos años antes de la historia del libro y ese hombre, todavía joven, no era ningún dios, pues "La biocroma puede mantener vivo a un hombre mucho tiempo" (cap. 58).

Vasher cerró los ojos. (...) empezó a brillar. No como brillaría una linterna, no como brillaría el sol, sino con un aura que volvió más brillantes los colores. Vivenna se sobresaltó mientras Vasher aumentaba de tamaño. (...) Su pecho se volvió más firme, los músculos se hincharon, y la barba de varios días desapareció, dejándolo bien afeitado.

Su pelo se volvió dorado. Todavía tenía cortes en todo el cuerpo, pero parecían insignificantes. Se le veía... divino.

(...)

Susebron, sorprendentemente, hincó una rodilla en tierra.

—Mi señor. ¿Dónde has estado?

—Pagando por lo que he hecho. O intentándolo. (cap. 58)

Es la escena de un rey-dios, el más importante de los dioses, hincándose frente a otro ser, que es uno de los Cinco Sabios¹⁶, no un dios.

¹⁵ El Zahel-Vasher del I-9 de *Viento y Verdad* a quien encuentra Lift, la "maravilla" que se resbala.

¹⁶ A lo largo de la trama se sabe que otros, Shashara y Arsteel están muertos; Denth muere en duelo contra Vasher. Y el quinto, Yesteel, "una especie de tirano" se nombra hasta el epílogo. Probablemente sea la puerta abierta para hacer un segundo tomo de la serie.

Valores

Como en tantas obras de Sanderson, la lealtad y la confianza en los demás son los valores principales. Sin embargo, el producto moral final es la libertad y autorealización en la autodeterminación. En esta obra, a lealtad y confianza se suman la importancia de tener un propósito en la vida, así como la necesidad de ser fuertes y audaces para sacarlo adelante, aunque eso conlleve muchas dificultades. Cada personaje debe labrar su propia vida, lo que realizan con responsabilidad, afrontando el peso de sus decisiones.

Vivenna es todo un ejemplo de transformación al romper sus esquemas rígidos y prejuiciados sobre los demás, y convertirse en una persona empática con quienes viven en circunstancias distintas a las suyas, con otros valores y, por lo mismo, con otras perspectivas muy diferentes.

Se habla de sacrificio por el bien ajeno desde el principio y a todos los niveles, desde renunciaciones personales hasta riesgo de muerte; en este último caso están las redenciones de Vasher y Sondeluz.

Respecto a la postura frente al bien y el mal, es menos clara que en *Elantris*, pero mucho más que en *Nacidos de la Bruma*. La única personaje que tiene serias dudas es Vivenna, quien se encuentra ante el dilema de usar sus alientos, medios que considera una abominación, para lograr sus fines, pero termina haciéndolo: “Está mal (...). Pero no puedo seguir siendo pura. Debo entender lo que tengo. Usarlo. Si eso me condena, sea” (cap. 33). En su conciencia es el dilema de si el fin justifica los medios.

Se deja ver poco de la estructura familiar. El rey de Idris no está dispuesto a sacrificar a su hija favorita, lo que desencadena todo el conflicto. Se menciona que los sacerdotes tienen familia y los Retornados, en cambio, no solo no, sino que se hace broma de sus costumbres licenciosas.

Por otra parte, Dedos Azules le sugiere a Siri “Sé que has estado cumpliendo con tus deberes de esposa. Tal vez podamos encontrar algún modo de asegurarnos que ningún embarazo llegue a su fin”, a lo que ella responde: “¡Yo nunca haría una cosa así! Austre lo prohíbe” (cap. 34), es decir, rechaza la posibilidad de un aborto provocado.

Análisis formal

Hay pocos marcadores temporales y menos aún espaciales. Los hombres luchan con espadas y dagas, el ejército arroja lanzas y flechas. Se trasladan en caballos y carruajes. Las mujeres de Hallandren en la calle visten "Blusas abiertas por debajo del cuello, faldas por encima de la rodilla" (cap. 9), "faldas cortas y sueltas y camisas sin mangas" (cap. 25) o en la corte, "faldas abiertas, como pantalones ondulantes, rematadas con blusas sin mangas y tocas, el pelo asomando por la espalda" (cap. 8). Los hombres usan pantalones y una camisa o túnica. Tanto hombres como mujeres usan sombreros, pero no se describe su forma. De la arquitectura no hay descripciones que permitan hacer relación con cierta cultura o época.

La historia tiene un narrador en tercera persona con perspectivas cambiantes, principalmente desde Siri, Vivenna y Sondeluz. Aunque sigue teniendo descripciones de combates de espadas, no son tan abundantes ni tan largas como en los otros libros. Sobre todo, no dan tanto la impresión de un videojuego, sino de una narración descriptiva del evento.

Está llena de imaginación, pero el universo diegético es mucho más realista que el de *El archivo de las Tormentas*, donde la naturaleza es tan distinta a la nuestra, así como los seres que la habitan. En este universo, la única diferencia es la magia de los alientos y todo lo que eso conlleva: dioses, Retornados, animaciones. Esto mismo hace que no tenga que inventar tantas palabras, en tanto su vocabulario sigue siendo rico y preciso, con una construcción gramatical clara y agradable.

Tiene frases sabias al modo de "como todo el mundo intenta con tanto énfasis parecer distinto, ¡nadie lo es!" (cap. 14), "la mayoría de la gente que hace lo que llamaríamos «el mal», lo hace por lo que considera «buenas» razones"; "Si separabas la creencia de la acción, entonces estabas en terreno peligroso" (cap. 28) o "¿Quieres ser competente? Entonces tendrás que aprender a tratar con el fracaso" (cap. 53). Al mismo tiempo, tiene frases graciosas, llenas de humor y, en vez de un personaje gracioso como en otras obras, este tiene un cínico lleno de sarcasmo en Sondeluz.

El libro tiene una presentación de Miquel Barceló, los agradecimientos de Sanderson a sus colaboradores, un prólogo desde la perspectiva de Vasher, cincuenta y ocho capítulos, y epílogo.

Novelas secretas

Las Novelas secretas son cuatro novelas más cortas que la mayoría del resto de las novelas de Brandon Sanderson que, como ya se dijo, escribió entre 2020 y 2021. Tres de ellas transcurren en el Cosmere y solo una en un mundo de ficción distinto.

Trama de las *Novelas secretas* del Cosmere

La primera novela secreta, *Trenza del mar Esmeralda*, trata sobre una chica que tiene que ir a rescatar a través de los mares de esporas al chico de quien está enamorada y que es prisionero de una bruja. El narrador es Hoid, convertido en grumete (cap. 13) de un barco capitaneado por Cuervo, con la maldición de no poder decir frases con sentido ni revelar donde se esconde la bruja. Trenza embarca en la nave de Cuervo, quien abusa de su tripulación, así que después de diferentes aventuras termina convertida en su capitana, libera a su amado, y este y el grumete se libran de sus maldiciones.

La siguiente y tercera es *Yumi y el pintor de pesadillas*. Yumi, una chica yoki-haijo, es decir, la bendecida por los dioses para interceder ante los espíritus a favor de su pueblo, y un pintor de pesadillas, Pintor, por una magia extraña, cambian de mundos, uno al del otro, cada doce horas, pero en el cuerpo del otro, a quien dejan convertido en espíritu (*Yumi*, cap. 8). Así combaten los males de ambos mundos; durante la trama descubren que viven en el mismo planeta, pero que la máquina investida que controla ambos ha logrado que no conozcan la existencia del otro, así que destruyen a las pesadillas, a la máquina, y Yumi se queda con Pintor.

Por último, Sanderson escribió *El hombre iluminado*, importante para él porque es su quincuagésima novela (posfacio de *EHI*). Se trata de un prófugo de la Brigada Nocturna (cap. 10), Nómada, que cae en un planeta cuyo sol es tan fuerte que destruye todo cuando sale; como el planeta es pequeñísimo, los periodos de luz y de oscuridad son muy breves por el movimiento de rotación, así que los humanos se refugian en naves protectoras de día y pueden salir a la superficie de noche. Una sociedad tiene esclavizadas a otras. Nómada ayuda a una de estas a liberarse del yugo mientras consigue Investidura suficiente para continuar huyendo, lo logran entre todos y escapa a otro planeta. Esto

le abre las puertas a regresar al segundo arco de *El archivo de las Tormentas*.

Tanto *Trenza* como *Yumi* tienen sus pequeñas historias positivas de amor juvenil, lo que no ocurre en *El hombre iluminado*.

El Cosmere

Las pistas sobre el Cosmere son diversas. En *Trenza*, los mares son de esporas, como ocurre en el Reino Cognitivo de *El archivo de las tormentas*: esmeralda, rojas y negras. Se mencionan "clavos en los ojos" (cap. 53) haciendo alusión a *Nacidos de la Bruma*. Al describir a un personaje, el narrador, Hoid, hace una broma muy de su estilo mencionando las Esquirlas:

Era más bien que parecía una persona construida a una escala distinta del resto de la humanidad. Casi podías imaginarte que las Esquirlas, después de crearlo, hubieran dicho: «A lo mejor nos hemos pasado un poco» y hubieran decidido quitar un diez por ciento al resto de los humanos para economizar recursos. (cap. 14)

También, al enfrentarse a la bruja, el grumete Hoid hace aparecer "un escudo de luz Investido para proteger a Trenza. Estaba hecho de aones" (cap. 64), pista que puede entender quien ha leído *Elantris*.

Yumi transcurre en el planeta Komashi del sistema UTol (*Yumi*, Otro epílogo), donde la meditación sirve para "Centrarse en el Cosmere" (cap. 12). Diseño, la dueña del restaurante donde suelen cenar los pintores, explica que es una críptica (cap. 7), pedacito de Dios (cap. 17) de vacaciones "en un planeta donde se ha matado a un dios" (17). En un momento, el narrador explica que a Pintor "la oscuridad le resultaba transparente. (Y ni siquiera tuvo que quemar estaño)" (cap. 40), como si el lector estuviera al tanto de la alomancia de *Nacidos de la bruma*. Por añadidura, se mencionan las esquirlas Virtuosismo (cap. 1) y Cultivación (cap. 12). El libro está ambientado en culturas con rasgos japoneses y coreanos.

A diferencia de estas, donde las alusiones son pocas, en *El hombre iluminado* resultan el marco a partir del cual se construye al protagonista. Desde el capítulo 1, Nómada usa "Condenación" y "Tormentas" como

interjecciones para renegar de la situación, oye "en su cabeza una voz grave y monótona" que cualquier lector de *El Archivo de las Tormentas* reconoce de inmediato como un spren, se mencionan la Investidura y otros planetas como Taldain, Scaldrian, Treno y Yoden, cuna de Hoid, varias veces. Además, sus capacidades "dependían de alcanzar y mantener ciertos niveles de Investidura, la mística fuente de poder que alimentaba los acontecimientos insólitos en la mayoría de los planetas que visitaba" y en el combate inicial tenía su "curación activada" como en *Nacidos de la bruma*. Conforme avanza la trama, el lector va descubriendo que se trata de un personaje de Roshar, pues "Había conocido a alezi con los ojos tan abiertos y amplios como los shin, y a personas de otros mundos que podrían haber pasado por vedeen, incluso perteneciendo a una población en la que normalmente no sería el caso" (cap. 6), era thayleño de nacimiento (cap. 16) y, más concretamente, había pertenecido al Puente Cuatro, con cuyo recuerdo se automotiva ante las dificultades (cap. 47); de hecho, confundido, en un momento cree reconocer a Kaladin en Sagaz (cap. 9). Al final, el lector se entera de que Nómada es Sigzil (cap. 39), personaje de *El archivo de las tormentas*, quien se vio convertido en inmortal y huye de la Brigada Nocturna porque, al haber sido depositario de la Esquirla del Amanecer (caps. 10, 20 y 22 y *VyV*, 146) puede guiarlos involuntariamente hasta ella. Cambiando de contexto, una vez Nómada trata de extraer Investidura pronunciando "Tu aliento es mío" (*EHI*, cap. 20), como se hace en *El aliento de los dioses*, y en otra cree que un muerto pudiera haber tenido aliento (cap. 16).

Hoid es el narrador de *Trenza y Yumi*; en la primera, también es un personaje. En *Yumi*, es "amueblado", pues se trata de un perchero que sale pocas veces en la trama y solo porque el personaje con su voz de narrador llama la atención sobre él mismo; de hecho, en un momento plantea una duda cósmica, no la resuelve y termina diciendo: "Siento dejaros con ese misterio, pero consideradlo, en vez de un agujero, una promesa para futuras historias aún por descubrir" (cap. 25), con lo cual el narrador se presenta como si fuera el narrador de todo el Cosmere. Esto no llama la atención del lector aficionado a Sanderson, pues este suele incluir comentarios al principio y final de sus libros explicando sus pensamientos a los lectores, con un estilo de interpelación personal.

En cambio, en *El hombre iluminado* Hoid es un personaje varias veces citado por Nómada y que aparece en escena una vez.

Desarrollo narrativo

El conflicto principal de *Trenza del mar esmeralda* es la lucha de la adolescente por rescatar al chico a quien ama, enfrentándose a un mundo hostil que no estaba hecho para ella: debe abandonar una vida segura y aprender a sobrevivir en los mares de esporas, demostrando que la inteligencia, la constancia y la bondad pueden ser tan poderosas como la fuerza. El conflicto es externo (el viaje y los peligros) e interno (atreverse a cambiar).

En *Yumi y el pintor de pesadillas*, el conflicto principal es la ruptura del orden espiritual y la pérdida de propósito de dos personajes unidos en forma inexplicable. Yumi y Pintor deben restaurar el equilibrio entre humanos y espíritus mientras enfrentan su propia soledad, culpa y falta de sentido. El conflicto gira en torno a la identidad y al valor personal cuando el deber pierde significado.

El hombre iluminado tiene como conflicto principal la huida constante de un hombre marcado por un poder prohibido y perseguido por las consecuencias de sus acciones pasadas. Nómada lucha por sobrevivir sin convertirse en el arma que otros quieren que sea. El conflicto central es moral: usar o no un poder devastador, aun cuando hacerlo podría salvar vidas.

Religión

Todas las sociedades son religiosas. En particular, en Baliza, la ciudad flotante de *El hombre Iluminado*, sus pobladores siguen rezando a Adolnassium (cap. 7) a todo lo largo de la trama, aunque saben que está muerto, pues su fe se basa en que todo, la fragmentación y el acontecer cotidiano, "forma parte de un plan. No consiste en que todo suceda como nosotros queremos, sino en confiar en que sucede del modo en que alguien quiere" (*EHI*, cap. 47). En esa misma escena el lector se entera de que Nómada conoce la fragmentación.

El panteísmo es mencionado solo incidentalmente. En una ocasión, ante el estupor de Pintor cuando Yumi empieza a rezar volteada hacia un muro,

—Pero ¿qué haces? —le susurró Pintor desde atrás.

—Hacer una petición a la pared.

—¿Qué?

Yumi se volvió hacia él y señaló la tienda.

—Todas las cosas tienen alma, y el alma de la pared es similar a los espíritus. ¡Todas las cosas no vivas son de su sustancia! (cap. 23)

De igual manera, en *El hombre iluminado* se menciona que “Una Esquirla del Amanecer es una de las fuerzas primordiales de la creación (...). Que irónico, ¿no?, dice el héroe. Por eso de que las Esquirlas del Amanecer se utilizaron...

—Para matar a Dios. Sí, lo sé” (*EHI*, cap. 21), lo que sin ser panteísmo, se puede interpretar como una afirmación de que todo el Cosmere tiene el mismo origen.

Valores

Los valores son los clásicos de Sanderson: lealtad, confianza, apego a la verdad...; como las tramas son más cortas y más simples (a mi parecer, lectores en la pubertad podrían disfrutarlas) el bien y el mal resultan más transparentes.

La guía del mago frugal para sobrevivir en la Inglaterra del Medioevo

La segunda novela secreta en ser escrita fue *La guía del mago frugal para sobrevivir en la Inglaterra del Medioevo*. Es la única de las tres que no ocurre en el Cosmere, sino en la Tierra. El protagonista es un hombre con mejoras de ciencia ficción introducidas en su cuerpo, lo que le permite ver y oír mejor, ser muy fuerte y sanar rápidamente. El libro tiene como primer nivel diegético (concepto que se explicará más adelante) una fecha posterior a 2102, y menciona Seattle, EUA, y Londres, Inglaterra; al mismo tiempo, en el segundo nivel habla de vikingos, galeses, el inglés, el francés, el normando, y pueblos e idiomas de ficción medievales. También, hay magia y runas con poderes sobrenaturales, dioses y espectros como en un cuento de la Edad Media, pero ninguna pista que los relacione con el Cosmere.

El libro inicia con él recobrando la conciencia y sin recordar nada sobre sí mismo. Se encuentra en la Inglaterra medieval, en un periodo situado

entre 500 y 1066 d. C., y poco a poco va recuperando sus recuerdos. Al principio se imagina que era un ladrón, luego un policía y finalmente recuerda que al quedarse sin estudios, amigos ni trabajo, se había enrolado en una banda de mafiosos. Ahí, había robado al jefe una balisa que le permitió viajar a otra dimensión en la misma Tierra y había llegado a la Edad Media. Después de una serie de aventuras en las que termina victorioso y recupera su autoestima, decide quedarse a vivir felizmente en ese momento y lugar.

Desarrollo narrativo

El conflicto principal de *La guía del mago frugal* es la supervivencia de un hombre común, John, en un mundo extraño, sin recuerdos, medios materiales ni estatus, donde el conocimiento es su única herramienta real. El protagonista debe reconstruir su identidad y decidir qué tipo de persona quiere ser cuando nadie lo conoce ni lo protege. El conflicto combina adaptación externa y reconstrucción interna.

Análisis formal

Las cuatro novelas secretas tienen un posfacio, una explicación del autor a los lectores "después de realizar la obra", *pos-facio*, sin formar parte de la narración, sino como explicación a su génesis. En el de *Trenza del mar Esmeralda* escribe: "Lo mantuve escondido durante casi dos años, compartiéndolo solo con Emily [su esposa]. Pero ahora os lo he entregado también a vosotros. Espero que hayáis disfrutado del viaje y me acompañéis también en los siguientes tres proyectos" agregando después "Escribí *Trenza* por capricho, como un regalo para mi esposa". También explica que *El mago frugal* "lo escribí un poco para mí mismo. Para demostrarme que podía seguir adelante con el impulso que había cogido trabajando en *Trenza*. Como forma de hacer algo nuevo, y diferente, para mí." Por último, *El hombre iluminado* es "un regalo para vosotros", "esta novela está pensada para quienes habéis seguido mi viaje a lo largo de todos estos años" (posfacio en *EH*).

Estas obras muestran el avance de Sanderson como escritor. Aun siendo breves, sus personajes están mejor contruidos, pues tienen mayor penetración psicológica. La fundamenta en traumas, disyuntivas morales, el sentimiento de culpa por las consecuencias negativas de decisiones equivocadas realizadas con buena voluntad, constructos

sociales y demás, lo que acerca a los personajes al lector produciendo empatía y una pequeña catarsis.

En todas las novelas hay frases humorísticas de distintos géneros:

- Unas sabias:
 - “la gente más feliz es la que mejor aprende a sentir. Requiere práctica, ¿sabes? Esfuerzo. Y quienes, hacia el final de su vida, se han puesto en la piel de dos, de tres, de mil personas distintas... bueno, resulta que jugaban con ventaja sobre todos los demás desde el principio.
La empatía es la venta a pérdidas de las emociones. Termina compensando con el tiempo” (*Trenza*).
 - “La contradicción es el núcleo de la vida moderna” (*Yumi*, 28).
- Otras con humor infantil (a los niños del gusta “lo cochino”):
 - “Una vez estuve diez años en un planeta cuya única vida inteligente era un grupo de seres parecidos a tortitas que se expresaban mediante flatulencias” (*Trenza*, cap. 14).
 - “Soltar una pulla a alguien y que la interiorizase era espantoso, el equivalente conversacional a intentar un eructo humorístico y provocarte el vómito sin querer” (*Yumi*, cap. 14).
 - “El aliento de ese hombre podría marchitar flores” (*EHI*, cap. 1).
- Otras con humor algo bobo:
 - “Pintor gimió como si Yumi lo hubiera obligado a hacer algo horrible, como llevar su propio equipaje” (cap. 12)
- Otras irónicas:
 - “¿Se llamaba Adonalsium-Terminará-Recordando-Nuestro-Aprieto? Era el mejor [nombre] que Nómada había oído hasta la fecha” (cap. 7).

Incluso una mezcla de todo; Hoid-narrador explica que, con la maldición, la bruja le quitó el sentido del gusto, pero

Me quitó el otro sentido del gusto. El importante [no el del vestir].

Y con él perdí el sentido del humor, el sentido del decoro, el sentido del propósito y mi sentido del yo. Ese fue el que más

dolía, porque al parecer mi sentido del yo va ligado directamente a lo sagaz que era. Hasta el nombre lo dice.

Como resultado, te presento a Hoid el grumete. (*Trenza*, cap. 15)

En vez de epígrafes, *La guía del mago* usa el Manual o Guía de Mago Frugal S. A.® para explicar las limitaciones de los viajes a través de las dimensiones adquiridas. La guía está llena de explicaciones tecnológicas imitando las partes que el consumidor poco interesado no suele leer de los instructivos, con algunas notas de "humor gringo". El libro está dividido en cuatro partes, capítulos, epílogo y posfacio.

Tercera parte

El trasfondo ideológico del Cosmere

Panteísmo

Creencias en el Cosmere

Como se ha mencionado repetitivamente, una característica distintiva de las obras de Sanderson en el Cosmere es que sus tramas ocurren en universos diegéticos religiosos, es decir, sus personajes creen en la existencia de uno o varios seres supremos regidores del mundo.

Para encuadrar el estudio que haremos, es importante considerar al Cosmere como un todo, como un mismo universo; por eso, lo que se afirme como verdadero en un sistema debe serlo también en otro. Para el análisis, repetiremos algunas citas incluidas anteriormente pero que son fundamentales, una de *Palabras radiantes*, otra de *Historia secreta*, y las últimas de *Viento y Verdad*, pero que deben tomarse como complementarias. La primera dice así:

—Tú y yo somos Uno.

—¿Un qué?

—Un ser.

Hace mucho tiempo, *solo había Uno. Uno lo sabía todo*, pero no había experimentado nada. Y así, *Uno se convirtió en muchos*. en nosotros, las personas. El Uno, que es a la vez masculino y femenino, lo hizo para experimentar todas las cosas.

—*Uno. ¿Te refieres a Dios?*

—Si deseas llamarlo así... Pero no es completamente cierto. No acepto a ningún dios.

Uniriali no necesita prédicas, solo experiencia. Como cada experiencia es única, eso trae plenitud. *Con el tiempo, todo volverá a unirse*, cuando se consiga la Séptima Tierra, *y una vez más nos convertiremos en Uno*.

—Entonces *tú y yo...* —dijo el pillastre callejero—. *¿Somos lo mismo?*

—*Sí. Dos mentes de un solo ser experimentando vidas diferentes*. [Las cursivas son mías] (PR, I-3)

La segunda, de *Historia secreta*, dice:

»Hay un mundo original, ofuscado y oculto en algún lugar del Cosmere. Todavía no sé dónde, pero he encontrado historias sobre él.

»En todo caso, *había un Dios*. Adonalsium. No sé si era una fuerza o un ser, aunque me inclino por lo segundo. Dieciséis personas, todas juntas, mataron a Adonalsium, lo descuartizaron y se repartieron su esencia entre ellos, convirtiéndose en los primeros en Ascender.

»... Algunos ansiaban el poder, otros veían la muerte de Adonalsium como la única buena opción que les quedaba. Juntos asesinaron a una deidad y se volvieron divinos ellos mismos (...). Dos de ellos crearon este planeta, Superviviente, incluidos sus habitantes. [Las cursivas son mías] (*HS*, cap. 3, 2).

Las de *Viento y Verdad*, con Dyel, la nieta el abuelo Ym, a quien “Le gustaba ver a los distintos tipos de gente que formaban parte del Único”, y quien siente que “el abuelo Ym estaba siempre con ella y ella con él”; que más adelante se pregunta si las personas que tienen relación con el mesón

¿Formaban (...) parte del Único o eran otra cosa? Ella creía que debían de ser el Único. No sería el Único –Dios– a menos que lo abarcara todo. Extendido por el Cosmere entero, toda persona formaba parte de él, llevando una vida diferente y trayéndole de vuelta un conocimiento enriquecedor. [Las cursivas son mías] (VyV, I-11)

Las frases que concretan el pensamiento anterior son las de la mamá de Dyel, que cree que al morir sus antepasados han vuelto al Único, lo que sería como unirse a una luz (I-11).¹⁷

¹⁷ “Oh, padre, madre, antepasados que os habéis convertido en el Único...”. “Se unieron a la luz del portal, que Dyel pensó por un momento que debía de ser como volver a unirse al Único cuando muriese” (VyV, I-11).

Concepto de panteísmo

El Diccionario de la Lengua Española define al teísmo como la "creencia en un dios como ser superior, creador del mundo"; al monoteísmo como la "creencia en un solo dios", al politeísmo, como la "creencia en varios dioses" y al panteísmo como el "sistema filosófico de quienes creen que la totalidad del universo es el único Dios".

Como la noción que se maneja ampliamente en *Nacidos de la Bruma* es el panteísmo, vamos a profundizar en el tema. Para eso empezaremos mostrando diferentes definiciones:

- Etimológicamente, la palabra significa todo-dios.
- "Doctrina filosófico-religiosa que afirma la identidad sustancial de Dios y el mundo" (*EUI*, 2003).
- El panteísmo puede entenderse (a) positivamente, como la visión de que Dios es idéntico al cosmos (es decir, la visión de que no existe nada que esté fuera de Dios), o (b) negativamente, como el rechazo de cualquier visión que considere a Dios como distinto del universo (Mander, 2023).
- Corrientes filosóficas que han identificado a Dios con el mundo o universo, y concebido a éste como una única realidad divinizada (*Encyclopaedia Britannica*, 1991, p. 212).
- En el panteísmo "Hay una única sustancia o naturaleza, a saber: el ser existente por sí, absoluto, eterno, infinito e impersonal. (...). Las cosas, e incluso el hombre, no son sustancias independientes, sino solo determinaciones o modos de manifestación del Absoluto" (Brugger, 1983, p. 413).
- Doctrina según la cual Dios no es un ser personal distinto del mundo (*Presses Universitaires*, 1967, p. 739)
- Concepción filosófica según la cual "Dios y el mundo son la misma cosa, de modo que Dios no tiene ningún ser fundamentalmente distinto del mundo. (...) Puede concebirse a Dios como la única realidad verdadera, a la cual se reduce el mundo, el cual es concebido entonces como manifestación, desarrollo, emanación, proceso, etc. de Dios (como una «teofanía»)" (Ferrater Mora, 1994b, p. 2688).

Con ellas podemos aproximarnos superficialmente a la comprensión del concepto.

Lo primero que resalta es la divergencia entre la raíz de la palabra y su significado: es un sistema filosófico, no una religión, aunque verse sobre dios. Es una cosmovisión sin una cosmogonía, que no trata sobre dios, sino sobre el universo y las criaturas.

Zeferino González explica que

el fondo y la esencia del panteísmo consiste en negar la pluralidad y distinción sustancial de lo que llamamos seres finitos, ya entre sí, ya principalmente con relación a Dios. De aquí es que bajo el nombre de panteísmo comprendemos y significamos ordinariamente todo sistema que enseña que *todos los seres constituyen en realidad un ser sustancial*, respecto del cual lo que llamamos *seres particulares y finitos no son más que, o evoluciones parciales, o modificaciones y fases varias del mismo ser, o fenómenos ideales del mismo*. (*Cosmología*, Cap. I, Art. 2 §1, 1)

El problema surge del cuestionamiento sobre la unidad y la pluralidad del ser y, para estudiarlo, comparar a dos seres, Dios, por definición infinito, con la materia, por definición limitada, como si no existiera esta diferencia (*Encyclopaedia Britannica*, p. 212).

Benito Torres explica que el panteísmo parte de la concepción del Uno, Primer Principio, Dios, existente por sí mismo, en quien existen todos los seres, que es todos los seres y que se manifiesta en la realidad aparente para nosotros en diferentes formas (2021, 99).

Este principio posee atributos. Como ser infinito, tiene que tener una infinidad de atributos. Y ese ser infinito con infinitos atributos, indivisible, único y eterno, es Dios, en quien la existencia y la esencia son una y la misma cosa: «todo es Dios; Dios y el mundo son inseparables y constituyen un todo», pues si Dios fuera distinto de la naturaleza, y si hubiera otros seres que no fueran Dios, Dios no sería infinito. A la inversa, si Dios es infinito no puede haber otros seres que no sean él (Copleston, 1996, 204). Así,

Dios y la Naturaleza son sinónimos. Los seres finitos no son creados por Dios; son manifestaciones de Dios, explicitaciones. La única Sustancia, Dios, está cargada con todas las determinaciones.

(...) Ya no hay un mundo material y otro espiritual. Hay una sola cosa, con dos formas de manifestarse: como naturaleza material y como naturaleza espiritual.

(...) La única realidad es Dios (o el mundo es divino); las cosas son sus modos de manifestarse, de presentarse, de «ponerse». Dios expresa el «momento» de la esencia o sustancia como posesión de todas las perfecciones; las demás cosas son el «momento» de la exteriorización de Dios. (Gómez Pérez, 1986, p. 163-164)

Las cosas pensantes o las cosas extensas son solo atributos, o modos de los atributos de Dios. Como consecuencia, las cosas son únicamente modos del único ser divino, pues "Todo está en Dios, y nada puede existir ni concebirse sino existiendo en Dios. Dios es todo, y todo es Dios" (Fraile, p. 620). Con lo cual, todo lo demás que vemos, experimentamos o concebimos, en realidad solo es una forma que tiene Dios de presentarse y "existe necesariamente porque en su naturaleza se identifican la esencia y la existencia" (p. 611).

El error es confundir los conceptos de immanencia y trascendencia: Dios crea y sostiene en un constante presente la existencia de lo creado, pero no se identifica con la creación, la trasciende. No podemos olvidar que "Dios es *trascendente* al mundo, distinto de él, e infinitamente más perfecto: hay una diferencia infinita, una separación y distinción entre Dios y el universo" (de Torre, 1985, p. 229).

Al identificar las dos realidades extremas –Dios y el mundo–, fácilmente desaparece una de ellas por quedar absorbida por la otra. Según el contexto en que se produzca tal identificación, prevalecerá el mundo –todo es mundo y solo existe el mundo–, (...) o prevalecerá Dios como en el panteísmo de las religiones orientales (*Encyclopaedia Britannica*, 1990).

En la actualidad, vemos una cierta inclinación al panteísmo en algunas manifestaciones religiosas al acentuar la identidad del hombre y el resto de la creación con Dios, aunque sin discutir si existe distinción o no, pero a lo que se añade una despersonalización más o menos acentuada de Él.

Respecto a la unicidad de Dios, para refutar el panteísmo, el Catecismo Romano explica que

Dios es uno solo, y que no hay muchos dioses. (...) Pues Dios es sumo y perfectísimo, y lo que es sumo y perfectísimo no puede hallarse en muchos a la vez. En efecto, si hubiese varios dioses, a cada uno de ellos le faltaría algo para ser sumo, y por lo tanto, sería imperfecto, y no le convendría la naturaleza divina (I, 7, 2º en Gubianas).

De igual forma, al estudiar las perfecciones, se distinguen las simples o absolutas, o sea, aquellas cuyo concepto no incluye ninguna imperfección, como Verdad, Bondad, Sabiduría, y otras cuyo concepto sí las incluye, es decir, hacen referencia a una idea perfecta de la que carecen (González, *Teodícea*, Cap. II, Art. 1, Tesis § 14). Ahora bien, no se puede sostener que algo es dios y, al mismo tiempo, es imperfecto (Cap. II, Art. 1, Tesis § 15), como ocurre con los dieciséis dioses primigenios las dieciséis personas que “todas juntas, mataron a Adonalsium, lo descuartizaron y se repartieron su esencia entre ellos” en *Historia secreta* (cap. 3, 2).

Panteísmo en el Cosmere

Con lo anterior, lo primero que se percibe en los libros estudiados de Sanderson es que no se trata de politeísmo, pues esta concepción niega “la unidad de la esencia divina, multiplicándola y dividiéndola en varios seres singulares y distintos entre sí” (Cap. III, 3ª), lo que claramente no ocurre entre Ruina y Conservación, de *Nacidos de la bruma, primer arco*: son dos principios distintos, opuestos. Esto parece hacer más referencia al dualismo, la

Creencia religiosa de pueblos antiguos, que consistía en considerar el universo como formado y mantenido por el concurso de dos principios igualmente necesarios y eternos,

y por consiguiente independientes uno de otro. // Doctrina que explica el origen y naturaleza del universo por la acción de dos esencias o principios diversos y contrarios (DLE).

De esta forma, a pesar de que aun cuando "mueren" o desaparecen, "viven" o permanecen en el otro (*HS*, cap. 2, 3), como ha ocurrido con Odium, al matar y absorber tres Esquirlas y, posteriormente, al absorber a Honor convirtiéndose en Represalia (*EAT*).

Como si quisiera encuadrar el universo diegético de estas obras, el Catecismo de la Iglesia Católica afirma:

Algunos filósofos han dicho que todo es Dios, que el mundo es Dios, o que el devenir del mundo es el devenir de Dios (panteísmo); otros han dicho que el mundo es una emanación necesaria de Dios, que brota de esta fuente y retorna a ella; otros han afirmado incluso la existencia de dos principios eternos, el Bien y el Mal, la Luz y las Tinieblas, en lucha permanente (dualismo, maniqueísmo). (Nº 285)

Con el sistema filosófico panteísta "se pierde la noción de un Dios personal, realmente distinto y superior al mundo creado, a favor de una fuerza divina impersonal que es todo y que está en todo" (Rivera, 1996, 3, 2, 1). Para quien no comprenda esta noción, la explicación de Ym, el zapatero, a un niño sin zapatos, es muy convincente: uno que "lo sabía todo, pero no había experimentado nada. Y así, Uno se convirtió en muchos" (*PR*, 1-3). Es decir, todos somos Dios, el Uno, experimentando el conocimiento.

González distingue diversos sistemas panteístas, a uno de los cuales llama *de la evolución real* o de modificaciones inmanentes; explica el origen del mundo por medio de una especie de desarrollo interno e inmanente de la divinidad,

mediante el cual ésta determina y produce *en sí misma* el espíritu y la materia, o sea *todos los seres espirituales y materiales, como modificaciones reales, pero fenoménicas*, del pensamiento divino y de la extensión infinita, que son atributos inmanentes *de la esencia divina*, de la cual, en consecuencia,

los cuerpos y los espíritus *no se distinguen como una sustancia de otra sustancia, sino como un modo de la sustancia*. [La cursiva es mía] (*Cosmología*, Cap. I, Art. 2 §1, 2).

De aquí surgen algunas consecuencias:

1. En la ficción podrían existir dioses intermedios, pero no afirmar que son dioses en el sentido absoluto del término ni que están en todo, sin caer en un universo diegético panteísta, como sucede en *Historia secreta*, *Nacidos de la bruma* 3.5.

Es distinto el caso de la idea que parece haber entre el pueblo con la creación de la Iglesia del Superviviente, en el que se da culto a Kelsier, como si fuera un dios, sin ninguna concepción doctrinal que especifique si es parte de dios o un ser distinto de él. Más bien, siguiendo a González, podríamos considerarlo antropolatría, una de las formas del politeísmo; la define como la “adoración y culto de los hombres y héroes, a los que los poetas y el vulgo atribuyen cualidades superiores, acciones extraordinarias y atributos divinos” (*Teodicea*, Cap. III, 3ª).

2. El panteísmo de *Palabras radiantes* es un panteísmo fenoménico con una intención experimental, como si el conocimiento verdadero y completo fuera de la experimentación desde el ser y no un conocimiento ontológico del ser.
3. El panteísmo de *El archivo de las Tormentas* es mucho más radical:

¿Está aquí el poder? ¿En este lugar? ¿En las visiones?

—Sí —(...) *Aquí y en todas partes. Nos vigila, intenta comprendernos. (...) Se vuelve más consciente de sí mismo (...).* También *es la misma sustancia de estas paredes, este suelo, este cielo.* (VyV, cap. 126)

—Como Uno, conocimos la verdad —(...)—, pero como muchos, necesitamos la ignorancia. *Existimos en diversidad para experimentar* todo tipo de pensamientos. (PR, I-3)

Es decir, se trata de un ser omniabarcante, inteligente, consciente, en evolución.

Ella creía que debían de ser el Único. No sería el Único –Dios– a menos que lo abarcara todo. Extendido por el Cosmere entero, *toda persona formaba parte de él, llevando una vida diferente y trayéndole de vuelta un conocimiento enriquecedor*. [La cursiva es mía] (VyV, I-11)

Debido a lo cual es un ser fenoménico y perfectible, porque se manifiesta en toda persona y por su medio va adquiriendo conocimiento que lo enriquece.

—La torre *es buena*, Gav –(...)–. *Nos cuida*.

—La torre *está viva*...

—*Todo lo está* –respondió ella–. Ya sea el vaso del que bebes, la casa donde vives o el aire que respiras. (...) *todo en este mundo está vivo. Es una de las cosas por las que sabemos que Dios nos quiere*. [La cursiva es mía] (cap. 31)

Esto es que, además de inteligente, fenoménico, perfectible, es bueno y capaz de amar, busca proteger. Para eso, crea los spren que ayudan tanto a los humanos:

—(...) quien nos dio los spren

—(...) Fueron regalos del *Origen de los Cantares*, que regresará. *Algún día*.

—El Origen de los Cantares –repitió Navani (...).

—Adonalsium –supuso Dalinar, usando un nombre que le había dicho Sagaz.

—Adonalsium –(...)–. *Volverá a por nosotros*. [La cursiva es mía] (cap. 43)

Por consiguiente, se trata de un ser omniabarcante, inteligente, cada vez más consciente, fenoménico, perfectible, bueno y al que finalmente todo retornará.

Esto coincide exactamente con la definición de Torres sobre el panteísmo y que repito: el Uno, Primer Principio, Dios, existente por sí mismo, en quien existen todos los seres, que es todos los seres y que se

manifiesta en la realidad aparente para nosotros en diferentes formas (99).

Entre los atributos divinos que González explica y guardan alguna relación con las obras de Sanderson están:

1º Unicidad de Dios providente; aunque su explicación resulta insuficiente en forma absoluta, sirve para demostrar el panteísmo diegético de las obras estudiadas; dice:

Si hay dioses, o el uno depende del otro para la creación y gobierno del mundo, o no: si lo primero, el que depende del otro, no es infinitamente perfecto, ni independiente, ni por consiguiente verdadero Dios. Si lo segundo, resulta en primer lugar que ninguno de los dos es verdadero Dios, porque cada uno tiene fuera de sí algún ser que no depende de él, lo cual vale tanto como decir que no es ser supremo, ni infinito, ni contiene de todas las perfecciones posibles. (Cap. III, Tesis & 2ª)

Esto nos muestra que cuando Sanderson usa el término dios, no se refiere a un Ser verdaderamente supremo, sino a unos seres con poderes superiores; de hecho, escribe el término con minúscula en la mayoría de las ocasiones.

Además, tanto Ruina y Conservación de *Nacidos de la bruma* unificados en Armonía, como lo que se sabe hasta concluir el primer arco de *El Archivo de las Tormentas* sobre las Esquirlas y sus fusiones, dependen unos de los otros y se alteran mutuamente.

2º Simplicidad; si dios tiene partes o elementos carece en sí mismo de aquellos, por lo que no es infinito ni, por tanto, dios (Cap. III, Art. II, 1º, a).

Descripción aplicable a los dioses de Sanderson: dividido en dieciséis Esquirlas o elementos que, se fusionan y dividen.

"3º La eternidad, esto es, la duración simultánea e interminable de una cosa en su ser y en sus operaciones (...) de manera que lo que es eterno excluye todo principio y todo fin". (Cap. III, Art. III, 1ª). Esto supone que "no existe realmente *pasado*, ni *futuro*", sino que es indivisible, inmutable

y siempre presente (Cap. III, Art. III, 2ª), lo que es incompatible con Adonalsium –Uniriali, según Ym, o el Origen de los Cantares, de acuerdo con la mujeres—. Se desconoce el origen de este ser, pero parece el único dios existente en el único mundo que había –por tanto, distinto de él— originalmente, en el texto citado al principio de este capítulo de *Historia secreta*. Y a ese ser lo matan otros dieciséis. Es decir, no existe en simultaneidad, sino que hay un antes y un después..

4º Providente. Significa que "*Dios encamina y dirige todas las cosas creadas a sus fines propios o particulares, y a la vez a un fin general*" [la cursiva es del autor]. Así, "la providencia divina es: «La razón o idea práctica del orden de las cosas creadas a sus fines propios y al general del universo, preexistente desde la eternidad en el entendimiento divino»" (Cap. 4, Art. 3, § 1, 2º). Esta idea sí está presente en algunos personajes creyentes de Sanderson, como Dalinar, que escribe

Yo, que proclamo que un dios está muerto, soy también quien rechaza la idea de que no existe Dios. Y sin embargo, todo mi ser —alma, mente, cuerpo— se rebela ante la idea de que ahí fuera no haya nada a quien le importe. Tiene que haberlo.

Del epílogo de *Juramentada*, por Dalinar Kholin. (VyV, epígrafe cap. 72)

Ahondando en el tema, en el Catecismo leemos:

Dios es el Señor soberano de su designio. Pero para su realización se sirve también del concurso de las criaturas. (...) Dios no da solamente a sus criaturas la existencia, les da también la dignidad de actuar por sí mismas, de ser causas y principios unas de otras y de cooperar así a la realización de su designio (Nº 306).

El mundo de Kell, más explicado en *El Héroe de las Eras*, pero principalmente en su perspectiva desde el espacio donde subsiste después de morir en *Historia secreta*, parece sometido a Ruina y Conservación, como si no hubiera un fin general del universo. Algo similar ocurre con *El archivo de las tormentas*, donde Odium parece

constreñido por una fuerza externa y superior a los tres dioses de Roshar, pero contra la que lucha.

Llama la atención que, en su refutación a esta filosofía, González califique al panteísmo de absurdo en sus consecuencias prácticas:

1º Porque admitida la identidad universal es preciso admitir que una misma cosa es al mismo tiempo cuerpo y espíritu, sana y enferma, sabia e ignorante, buena y mala, libre y no libre, y consiguientemente que dos contradicciones pueden ser verdaderas al mismo tiempo (...) (González, *Cosmología*, Cap. I, Art. 2 § 2, 6)

Esto es lo que parece ocurrir constantemente con Conservación y Ruina, Honor y Odium, y todo lo que ocurre en el Reino Cognitivo de *Historia secreta*.

En resumen, *Elantris* plantea la creencia en varios dioses, sin decantarse por la verdad de su existencia; Sarene descubre el origen de las diferentes religiones, pero no se cuestiona ni se plantea un cambio personal: si es acertado continuar profesando la que es su religión hasta ese momento, si su dios existe o es una desviación humana de la verdad original, si tiene sentido adorar y a quién.

En cambio, tanto *Nacidos de la bruma* como *El archivo de las tormentas* son narraciones con concepciones panteístas fenoménicas, por lo que todas las religiosas son igualmente válidas, así como su rechazo (caso de Jasnah Kholin). Como dice Ym: "no acepto a ningún dios".

Ahora bien, como Sanderson ha manifestado su atracción por la cultura oriental, su experiencia como misionero en Corea durante dos años y que ha regresado de visita a esa zona del planeta, podemos buscar una religión que sea afín con lo que plasma en sus libros. Así encontramos el sintoísmo, la religión más extendida en Japón:

Se puede decir que resume todas las creencias mitológicas y prácticas religiosas tradicionales desde las épocas más antiguas. En su estado primitivo, el sintoísmo se centró en el culto animista de los fenómenos naturales: el sol, las montañas, los árboles, las rocas y todo el proceso de la fertilidad. Los kami (deidades) no guardan ninguna relación con el concepto de

Dios propio de la tradición judeocristiana. Kami significa “lo superior”, “lo que está arriba”, y este término se usa sobre todo para designar las diversas deidades del cielo y de la tierra. También se llama kami a los seres terrenales que, por sus fuerzas extraordinarias y sobresalientes son objeto de temor o veneración. La deidad más conocida es Amaterasu, la diosa del sol, venerada como un antepasado divino de la familia imperial. (Cejas, 2013, 425).

Cuando los personajes del Cosmere veneran a dioses de la naturaleza como las brumas, los volcanes, las tormentas, considerándolos superiores, muestran cierta reminiscencia animista al pensar que todo ser vivo puede vincularse con un spren, como si fueran kami. Pero con salvedades que no se aplican al panteísmo de Sanderson.

En *Historia secreta*, Kell cuestiona la divinidad de Armonía con una forma de razonamiento lógico occidental que no lleva a considerar a sus dioses como Dios (Único, Personal, Verdad Infalible...), pero sí acepta la explicación de que todo es parte de uno. En *El archivo de las tormentas*, aunque Ym dice expresamente que no lo considera dios, su explicación es panteísta y lo considera el Único, al igual que su hija y su nieta. En realidad, todo cabe, porque “El sintoísmo no tiene teología; ni siquiera un concepto de ética que vaya más allá del aborrecimiento del acto de matar (a cualquier ser: animal, vegetal, etc.)”, lo que aparece como uno de los grandes problemas de los personajes: no tener una norma objetiva y promulgada de moralidad. Con esto, los tres textos estudiados caben en una mentalidad sintoísta si tomamos en cuenta que

El sintoísmo no es una religión exclusivista, lo mismo que el budismo; y eso explica que estas dos doctrinas encontraran en Japón una cómoda coexistencia. Los japoneses no han llegado a captar la idea –tan predominante en Occidente, y en el Sur y Este de Asia– de que el creyente debe adherirse a una u otra religión¹⁸. (Cejas, 431)

¹⁸ Esta es la opinión del autor que, lógicamente, habría que matizar, pues no se puede atribuir a todas las personas en forma tan general.

Por eso cada pueblo de Sanderson tiene su dios y no cuestiona la veracidad de los otros dioses.

El hecho es que los libros de Sanderson no hablan de kami, sino de dioses, cuando sus lectores pueden ser y, en su gran mayoría, son lectores de cultura occidental.

El New Age

La corriente *New Age*

Ahora bien, este panteísmo del que se ha hablado, salvo esos dos fragmentos resaltados al inicio del capítulo anterior, no está claramente definido en las historias, poseyendo, más bien, cierto parecido con el movimiento Nueva Era, que “atrae a personas imbuidas de los valores de la cultura moderna” (CPC-CPDI, 1.1).

Al buscar definiciones sobre el movimiento, lo más frecuente es encontrarlas por negación. Así, para el Cardenal Rivera, el New Age

no es una secta, ni una religión. No es una organización única, ni sigue lineamientos unánimes y universales. No es ni ciencia ni filosofía, aunque se encubre con argumentos pseudo-científicos y discursos confusos que combinan ideas filosóficas y teológicas de cierta originalidad, (3, 1)

como hace Sanderson al explicar la forma como funcionan las diferentes formas de magia: ya sea Shaod, alomancia, o luz de los tres tipos, se reviste de teorías pseudo-científicas.

En este sentido negativo, Bosca también afirma que “no se puede definir a la New Age como una religión, sino como una corriente de espiritualidad, difusa y bastante inaprehensible porque toma elementos heterogéneos de diferentes lugares; es como una constelación, y de ahí la dificultad de identificarla” (1, § 1).

Al buscar una definición positiva, recurrimos al documento *Jesucristo portador del agua viva: una reflexión cristiana sobre la Nueva Era* del Consejo Pontificio de la Cultura y el Consejo Pontificio para el Diálogo Interreligioso (febrero 2003) que solo lo define como “un vago conjunto

de creencias, terapias y prácticas, elegidas y combinadas con frecuencia según el propio gusto, independientemente de las incompatibilidades o incongruencias que implique" (CPC-CPDI, 2.5); al presentar el documento anterior, el cardenal Paul Poupard afirmó que "es un fenómeno típico de la cultura posmoderna, basada en el pensamiento débil, el relativismo ético y el consumismo" (Bosca, 4, § 3). Wouter J. Hanegraaff (1996) lo describe como un "sincretismo de elementos esotéricos y seculares" (en CPC-CPDI, 2.1), cuya esencia "es la libre asociación de diversas actividades, ideas y personas" (2.3.3). En este sincretismo de elementos esotéricos entra la creación de un universo como el Cosmere.

De igual forma, Jean Vernet, autor de la voz *Movimientos* de la *Nueva Era* del *Gran Diccionario de las Religiones* de Piemme, los describe "como un gran río que fluye con muchos arroyos, representan una forma típica de sensibilidad religiosa contemporánea, como una nueva religiosidad que asume muchos caracteres de la gnosis eterna" (Vernet en Poupard, 2003, § 1).

Pastorino, por su parte, dice que es

una vaga, dilatada e imprecisa corriente sociocultural, en que confluyen, acríticamente y sin ánimo de concierto, una caterva de ingredientes provenientes de las más diversas fuentes: religiones tradicionales, magia, terapias alternativas, gnosticismo, ocultismo, psicología transpersonal, espiritismo, física cuántica, ecología, meditación, ovnis, pensamiento positivo, teosofía, místicos, maestros espirituales... (1, § 1).

Aranda dice que

Podemos definir a la New Age, en general, como una religión cuyo centro ya no es el Dios trascendente, personal y trino del cristianismo, sino la conciencia del hombre mismo; un Dios fabricado a imagen del hombre del siglo XX; un Dios, sin más, al estilo postmoderno. (2000, p. 177). El contenido religioso de la New Age está hecho a la medida del molde individual; un ambiente relativista en el cual nadie presume de tener toda la verdad. Es la religión de los buenos deseos y del amor, en

donde no existen las exigencias ni pertenencia a institución religiosa alguna; sólo hay retribuciones. (p. 175)

Este ambiente donde nadie presume de tener toda la verdad es el de las múltiples religiones que conviven en los diferentes planetas del Cosmere. Ni siquiera Sarene, en *Elantris*, que encuentra las fuentes de la religión, se decanta por una postura.

En resumen, el New Age "es una estructura sincretista que incorpora muchos elementos diversos y que permite compartir intereses o vínculos en grados distintos y con niveles de compromiso muy variados", tanto con el movimiento en sí como con sus distintas formas de pensar, lo que lo convierte en un fenómeno "complejo y escurridizo" (CPC-CPDI, 2), "tan vasto y escurridizo que no permite una definición sintética" (Rivera, 3, 2).

Estas definiciones nos han dado la primera y fundamental característica de esta corriente: su subjetivismo (Bosca, 2, § 2) que deriva en su particularidad "más preocupante": un "relativismo religioso, espiritual y moral" (Rivera, 4, 1).

La "*New Age*" no acepta ninguna verdad que esté fuera del ámbito de la propia experiencia. **Una libertad que deriva en el dogmatismo de la pura subjetividad** [la negrita es del autor]: lo que a mí me gusta, lo que yo siento... porque a mí me gusta, porque yo lo siento así. Mera intimidad de sensaciones placenteras. (Pastorino, 3, § 2)

No es un conjunto de afirmaciones, creencias o doctrinas definidas, "sino una misma mentalidad y una comunicación muy fluida. En este sentido podemos hablar de ciertas creencias básicas compartidas en mayor o menor medida" (Rivera, 3, 2) que aglomeran "la sensibilidad que está en la mentalidad del hombre y la mujer contemporáneos" (Bosca, 2, § 2). **"La meta final del New Age es introducir al hombre a lo que llaman sus ideólogos un *nuevo paradigma*, es decir, una forma totalmente diversa de verse a sí mismo y de percibir la realidad"** [el subrayado es del autor] (Rivera, 4, 1).

Una "espiritualidad" que no sólo no une, sino que nos aleja cada vez más a unos de otros [la negrita es del autor], que nos

va encerrando a cada cual en un recóndito y esotérico ego, donde ya no hay lugar para el "molesto prójimo". Una espiritualidad acorde a la mentalidad consumista donde no queda tiempo para mirar al otro, tan solo satisfacer la propia necesidad. (Pastorino, 3, § 2)

De todo esto se desprende que no sea una religión, aunque algunos equivocadamente piensen que las sustituye. En realidad, "parece que se está produciendo un reencantamiento del mundo por vía de una trivialización de lo religioso", sustituyendo la verdadera fe por "horóscopos, ufologismos o búsqueda de experiencias místicas por los caminos de Oriente" (Fernández del Riesgo, 2003, 90). En esta nueva forma de religiosidad se mezclan la sugestión, la magia, una preocupación y cuidados excesivos por la naturaleza convirtiéndola en algo sagrado, la búsqueda constante de la novedad (Aranda, 172). Pareciera "un utopismo parareligioso [con una r el original] de armonía y solidaridad mundial con los hombres y con la naturaleza" (Fernández del Riesgo, 91), "una religión muy propia de la Postmodernidad, sin sacrificios, sin privaciones, sin un Salvador, sin pecado y sin perdón" (Aranda, p. 171).

El fenómeno

¿Qué ha ocurrido? En una brevísima y magnífica descripción de la sociedad contemporánea, Aranda Fraga afirma

que hemos arribado al momento cúlmine del proceso de secularización operado por la conciencia moderna. (...) La educación postmoderna, ha bajado la guardia mimetizándose con ideologías y movimientos que intentan imponer en la sociedad una cultura light y unificada, una religión que raya en el neopanteísmo y una moral relativista de fuerte cuño hedonista. (2000, p. 170)

Considera que actualmente la sociedad es agnóstica, lo que le permite una cosmovisión neopanteísta, misma que es asumida por el New Age, donde los valores son inmanentes (p. 170).

Esta forma de ver la vida es consecuencia de los cambios ocurridos en Occidente a raíz del movimiento romántico. El profesor Abdelkader explica que la traducción de *Las Mil y Una Noches* en 1708 y la expedición militar de Bonaparte a Egipto en 1798 que culminó en la creación del Instituto Egipcio de Estudios Árabes y Orientales en París, propiciaron un interés exótico por Oriente (2024, p. 47). La sociedad, cansada del racionalismo extremo de la Ilustración, dio un giro hacia el romanticismo que puso su énfasis en el sentimiento, la intuición, el culto idealizado al héroe, la patria, la naturaleza, un cierto irracionalismo religioso, la curiosidad por lo exótico – entendiéndolo como lo ajeno a la cultura Occidental, con cuna en Europa–, la libertad opositora a todo tipo de imposiciones externas..., lo que dio pie a una cosmovisión deísta en la que Dios se convertía en un ser cada vez más ajeno. “Al quedar bloqueada la relación entre el hombre y Dios, la verdad pasó a ser patrimonio de la conciencia; el hombre podía encontrar la verdad en sí mismo” (Aranda, 2000, p. 177).

Esta miscelánea de un Dios que pasó de ser menos presente a ser cada vez menos trascendente, con un mayor inmanentismo y la atracción por Oriente Medio; aunado al contacto con Extremo Oriente propiciado por la Segunda Guerra Mundial; más el desmembramiento del Imperio Británico con el subsecuente surgimiento de países como la India y su incorporación a la comunidad económica mundial, dieron pie a un mayor acercamiento a las culturas y mentalidades orientales. Como resultado “aparece en escena un neo-misticismo traído de la mano de la filosofía y la espiritualidad orientales. La New Age asimila la cosmovisión oriental, pero traduciéndola a su propio contexto sociocultural” en Occidente (p. 170).

En una mezcla de cierta “búsqueda de respuestas a inquietudes trascendentales” (Bosca, 3, § 2) y una “espiritualidad del hombre *light*” (2, § 2), se han popularizado ciertas ideas, convirtiéndose en ideología que ha ido impregnando la cultura. Lo grave de todo esto es “que las modas culturales no son de una temporada para la otra como las de la ropa. Sino que pueden durar años y hasta décadas. Son procesos muy largos”. Este fenómeno comenzó a crecer en los años sesenta del siglo pasado, se expandió hacia Estados Unidos en los ochentas y hacia finales de los noventas ya era un patrimonio común lo que, además, se ha reforzado con la globalización (1, § 4). Ahora se ve reflejado en los

medios de comunicación (CPC-CPDI, 2.5), la mercadotecnia y, sobre todo, la forma de vida, pues "lo que sucede en realidad es un cambio radical de cosmovisión" (2.1). Bosca da un ejemplo muy claro de esto:

Me pasó una vez, dando una charla, que cuando terminé de explicar qué era la New Age, unas chicas me dijeron: "yo soy así", "lo que usted está explicando es cómo soy yo". Y no tenían la menor idea de lo que era la New Age. Pero la respiraban porque es algo vaporoso, que uno no percibe pero que se respira en la cultura, porque la New Age recoge elementos de culturas ajenas a ella y los integra. (1, § 6)

Chafe (1994, 27) explica que la conciencia es

lo que experimentamos constantemente mientras estamos despiertos y, a menudo, mientras dormimos. (...). El carácter esquivo de la conciencia surge sobre todo del hecho de que es un fenómeno interno, observado directamente sólo por quien lo experimenta.

Cada ser humano posee un modelo interno complejo de la realidad. Llámelo visión del mundo, llámelo estructura de conocimiento, este modelo es esencial para la forma humana de afrontar el mundo¹⁹.

Al analizar el párrafo anterior comprendemos que "lo que experimentamos constantemente" es lo que alimenta ese "modelo interno", "visión del mundo", de "carácter esquivo" que se convierte en algo "esencial para la forma" de afrontar la realidad.

A esto se suma que

las tendencias «espirituales» y «místicas» que antes se limitaban a la contracultura, hoy día forman parte arraigada de

¹⁹ La traducción es mía. La cita original dice: "What we constantly experience while awake and often while asleep. (...) The elusive nature of consciousness arises primarily from the fact that it is an internal phenomenon, directly observed only by the one who experiences it.

Every human being possesses a complex internal model of reality. Call it a worldview, call it a knowledge structure; this model is essential to the human way of dealing with the world" (Chafe, 1994, 27).

la cultura dominante y afectan a facetas tan distintas de la vida como la medicina, la ciencia, el arte y la religión (CPC-CPDI, 2.1).

¿A qué se ha debido esta pérdida de orientación interior? En primer lugar, hay gran ignorancia respecto a los planteamientos de fondo; los participantes en los distintos grupos que de alguna forma lo asimilan suelen estar interesados en efectos colaterales de su práctica, como la salud, técnicas de concentración, bienestar; esto es exactamente lo que puede ocurrir a cualquier lector de Sanderson: está interesado en la trama del libro y poco más. Además

(...) encaja perfectamente con los esquemas de las sociedades de consumo en las que el ocio y el entretenimiento desempeñan un papel fundamental. El «movimiento» se ha adaptado perfectamente a las leyes del mercado y el hecho de que la Nueva Era se haya difundido tanto se debe en parte a que resulta una propuesta económica muy atractiva. (2.5)

Esta corriente "hace del esoterismo algo exotérico, es decir, público. Por ello la difusión de tanta literatura sobre ángeles, cábala, alquimia, libros apócrifos, y la fascinación por la brujería y las religiones precristianas (celtas, egipcios, asirios, etc)" (Pastorino, 5, § 4). El resultado es que

Se multiplican toda clase de libros y artículos de dudosos autores sobre temas sibilinos y gnósticos, evangelios apócrifos manipulados, conocimientos secretos supuestamente "ocultados" por la Iglesia católica, cursos de parapsicología, adivinación, control mental, piramidología, chamanes, turismo astral, cábala, ufología, radiestesia, etcétera. Y así se van repletando los anaqueles de librerías y las góndolas de supermercados con toneladas de sus publicaciones. (7, § 3)

Se venden y consumen cantidad de libros que se puede englobar en el término de literatura espiritual contemporánea o masiva, en modalidades como "manuales de consejos, novelas, narraciones míticas

complementadas con prescripciones rituales, testimonios comentados o presentados de forma directa y manuales que traducen, a prácticas cotidianas y rituales colectivos e individuales, las premisas espirituales que afirma o desarrolla esta literatura". Estos textos

pueden proclamarse ajenos a lo religioso y, no obstante, inspirar prácticas, creencias y relaciones con lo sagrado en diferentes ámbitos sociales; pueden integrar esfuerzos proselitistas de Iglesias establecidas, pueden hacerlo con nuevos movimientos religiosos o invocar un punto de vista que sintetice diferentes expresiones religiosas en una nueva (...). Se trata de una lectura que después integra, de distintas formas, una sensibilidad religiosa. (Semán y Rizo, 2013)

Es tal la falta de definición de conceptos en esta mentalidad y es tanto lo que se ha popularizado que algunas marcas "llevan erróneamente el marchamo Nueva Era, simplemente como estrategia de mercado para venderse mejor, sin que estén realmente asociadas a su cosmovisión. Lo cual únicamente crea mayor confusión" (CPC-CPDI, 4). Pero, poco a poco y sutilmente, "sus ideas y prácticas, su literatura y «espiritualidad» va penetrando también los poros de las grandes religiones e iglesias históricas" (Pastorino, 1, § 3), de instituciones que se manejan inconscientemente dentro de sus conceptos, y de personas que, como la chica del ejemplo de Bosca, no se sabe de dónde las han absorbido.

En contrapartida o como resultado, surgen los verdaderos adeptos; se trata de quienes se afilian a ciertos grupos con los cuales sienten afinidad, abriendo sus mentes a "maestros espirituales o ascendidos" (6, § 3): "las personas siguen a maestros iluminados" (CPC-CPDI, 2.3.3) y a chamanes o guías considerados especialistas "de los estados de conciencia alterados, como aquel que es capaz de mediar entre los reinos transpersonales de los dioses y los espíritus y el mundo de los humanos" (2.2.3) o de "ascender a esferas superiores invisibles y de controlar sus propias vidas más allá de la muerte" (2.3.3), pues afirman que "se eleva[n] con el intelecto hasta los misterios de la divinidad desconocida" (*Lumen fidei*, n. 47), como ocurre con Kelsier en el tomo 3.5 de *Nacidos de la bruma*.

Según esta forma de pensar, estos individuos son depositarios de una sabiduría superior, mentes iluminadas, capaces de descifrar ciertos

mensajes (Rivera, 1996, 3, 3, 1), de ser conscientes de estar en estado de evolución hacia la conciencia cósmica (4, 2) "que consiste en elevarse «con el intelecto hasta los misterios de la divinidad desconocida»" (*Lumen fidei*, n. 47) como sucede con Sazed en el clímax de *El Héroe de las Eras*. Es la idea de que en su culmen "el «yo» personal del ser humano viva varias existencias en forma cíclica, cambiando sólo de cuerpo, a lo largo de centenares o miles de años hasta lograr su «iluminación definitiva»" [las negritas son del autor] (4, 1, 1) que es hacia donde parecen marchar Elend y Vin, y a donde se niega a ir Kell. O el mundo cíclico de *El Archivo de las Tormentas* con Desolaciones que se repiten dando un nuevo comienzo a la historia, y las reencarnaciones de los Fusiónados.

"Supuestos psicólogos enseñan técnicas hipnóticas para regresar a supuestas vidas anteriores. Y así encontramos toda clase de fetichistas, astrólogos, videntes y brujos cobijados bajo nebulosos títulos como el de «parapsicólogo» o «terapeuta»" [las negritas son del autor] (Pastorino, 8, § 1) quienes se convierten en guías de las conciencias, dictándoles "lo que han de hacer, pensar y sentir, de tal manera que cada uno apela a su «ángel» para justificar sus acciones o decisiones irracionales" (6, § 3). Se trata de un "subjetivismo, donde sólo interesa una determinada experiencia o una serie de razonamientos y conocimientos que supuestamente reconfortan e iluminan, pero en definitiva el sujeto queda clausurado en la inmanencia de su propia razón o de sus sentimientos" (*Evangelii gaudium*, n. 94)

Entre tanto subjetivismo, la consecuencia lógica es que no haya

distinción entre el bien y el mal. Las acciones humanas son fruto de la iluminación o de la ignorancia. De aquí que no podamos condenar a nadie, y que nadie tenga necesidad de perdón. Creer en la existencia del mal sólo puede crear negatividad y temor. (CPC-CPDI, 2.2.2)

Pero como lo que ofrece el New Age es una solución a los estados interiores negativos, debe contestar el problema y lo hace recurriendo a un eufemismo: el uso de la palabra amor, tan importante en Occidente, despojada de su concepto:

La respuesta a la negatividad es el amor. Pero no del tipo que tiene que traducirse en acciones; es más una cuestión de actitudes de la mente. El amor es energía, una vibración de alta frecuencia; el secreto de la felicidad y de la salud consiste en sintonizar con la gran cadena del ser, de encontrar el propio puesto en ella. (2.2.2).

Así, en *Elantris*, los protagonistas practican el Shu-Korath, que predica la unidad de amor, sin ahondar nada en este concepto. El lector debe inferir de la trama qué es: la relación entre Sarene y Raoden, entre ella y su padre, entre los distintos grupos de amigos..., basada en la lealtad y bondad natural.

Partiendo de esta indefinición del amor new age, observamos otra característica importante: en consonancia con el pensamiento actual en el que ha influido poderosamente, pasa “de la exaltación de la razón de la modernidad a una valoración del sentimiento, la emoción y *la experiencia*” [la cursiva es mía]; esto último, –explica Ym al niño sin zapatos– es lo que Uniriali buscaba al convertirse en muchos (2.1). “Los seres humanos pueden cambiar sus actitudes mentales a fin de convertirse en arquitectos de su propio destino” (2.3.2). Así, “la fuente de la sanación está dentro de nosotros mismos, que la podemos alcanzar cuando estamos en contacto con nuestra energía interior o con la energía cósmica” (2.2.3). Es “una salvación meramente interior, la cual tal vez suscite una fuerte convicción personal, o un sentimiento intenso, de estar unidos a Dios” (*Placuit Deo*, n. 2).

Lo que importa por sobre todas las cosas es la máxima realización del hombre, el culto a sí mismo y su unión íntima con la totalidad de la naturaleza. En definitiva, para la New Age, Dios es nuestra conciencia y, por ende, nosotros participamos de la divinidad, somos dioses. (Aranda, p. 171)

“La comunicación es directa, ya que todo es Dios, la naturaleza, el hombre mismo; hay en el mundo una especie de vasos comunicantes por donde circula la energía divina” (p. 180).

Esto ha llegado a tales extremos que incluso se ha erosionado el significado de lo normal. El Diccionario de la Lengua Española define el concepto como

1. Adj. Dicho de una cosa: que se halla en su estado natural.
Ant.: anormal.
2. Adj. Habitual u ordinario.
Sin.: habitual, ordinario, corriente, común, usual, frecuente, acostumbrado.
Ant.: anormal, raro, infrecuente, insólito, inusual.
Sin.: lógico, natural, razonable.
3. Adj. Que sirve de norma o regla.
4. Adj. Dicho de una cosa: Que, por su naturaleza, forma o magnitud, se ajusta a ciertas normas fijadas de antemano.
Sin.: lógico, natural, razonable.

Si algo no es popular actualmente es “hallarse en estado natural” (primera acepción de la palabra) o servir de norma o regla (según la tercera); es común que lo natural sea artificialmente elaborado hasta crear la apariencia de naturalidad. Unida a esto, la bandera del respeto a la diversidad de las personas en un ambiente de tolerancia, ha llevado a

la erosión consciente del respeto a la normalidad. La normalidad se presenta como un concepto con connotaciones moralistas, vinculado necesariamente a normas absolutas. (...) se han puesto de moda los estilos de vida alternativos: ser diferente no sólo es aceptable, sino positivamente bueno. (CPC-CPDI, 2.5)

Esto queda muy claro como el telón de fondo del documento de la UNESCO de 1995 sobre la diversidad donde se plantea el ser “diferente”, entendido como fuera de la norma, como una postura deseable.

A lo anterior se agrega una nueva consecuencia ya mencionada: la facilidad para confundir al New Age con una religión, pues es un corpus de teorías que “permite hablar de Dios cuando en realidad se quiere decir la propia psique, y hablar de la propia psique cuando en realidad se quiere decir lo divino” (CPC-CPDI, 2.3.2). Aranda sostiene que

La New Age no representa novedad alguna en este mundo, es lisa y llanamente un neopanteísmo, que condujo al hombre a su autodivinización. Quizá no exageremos al afirmar que esta nueva forma de religiosidad, hoy tan popular, ha vaciado definitivamente el contenido y objeto de la religión. (...) La New Age se opone al deísmo, Dios ya no es un ser alejado del mundo, que no tiene relación con él, pero cae en el defecto contrario: ahora Dios pasa a ser la sustancia misma del mundo; Dios está en la naturaleza, en la vida, en nosotros mismos. (Aranda, p. 171)

Es por eso tan coherente que este movimiento se caracterice también por “el énfasis en las religiones transpersonalistas (que llamamos orientales) como el budismo y el hinduismo” (Pastorino, 5, § 5) o “el budismo zen y el yoga” (CPC-CPDI, 2.1), y su manifestación en “una creciente obsesión en la cultura occidental por las religiones orientales y los caminos de sabiduría” (Poupard, 2003, § 7). La *Reflexión Cristiana sobre la Nueva Era* afirma que “los vínculos con algunas religiones orientales concretas son mucho más estrechos de lo que imaginan algunos «consumidores»” (CPC-CPDI, 2.5). De la fascinación que siente Sanderson por Extremo Oriente, ya hemos hablado.

Aunque muchas otras tradiciones –“como las antiguas prácticas ocultas de Egipto, la cábala, el gnosticismo cristiano primitivo, el sufismo, las tradiciones de los druidas, el cristianismo celta, la alquimia medieval, el hermetismo renacentista” (CPC-CPDI, 2.1)– han influido en el movimiento, no interesan tanto para el estudio del panteísmo, por lo que las omitimos. De aquí que el New Age puede describirse como “un restablecimiento o «revival» moderno de las religiones paganas con una mezcla de influjos tanto de las religiones orientales como de la psicología, la filosofía, la ciencia y la contracultura modernas, desarrolladas en los años cincuenta y sesenta” (Comisión Teológica Irlandesa, 1994, en CPC-CPDI, 2.1).

Contrastando el New Age con la anterior cultura europea cristiana de siglos, Aranda (p. 179) lo resume describiéndolo con las siguientes características:

1. Religión sí; Dios personal, no.
2. Experiencia espiritual, sí; teología, no.
3. Reencarnación, sí; resurrección, no.
4. Esoterismo, sí; racionalismo, no.
5. Interiorización, sí; institución, no.
6. Comunicación, sí; mediación, no.
7. Vitalismo y armonía, sí; personalidad, no.
8. Unidad del todo, sí; diferencia, no.
9. Autorrealización, sí; redención, no.

New age y panteísmo

"En esta visión [del New Age] de un universo cerrado, que contiene a «Dios» y a otros seres espirituales junto con nosotros, se descubre un panteísmo implícito" (CPC-CPDI, 2.3.1).

Al tratar de ver alguna relación entre estos temas, encontramos la idea de que el primero busca superar el «dualismo» que supone establecer "la diferencia real entre el Creador y la creación, la distinción real entre el hombre y la naturaleza o entre el espíritu y la materia" (2.2.4). "No hay alteridad entre Dios y el mundo. El mundo mismo es divino" (2.3.4.3). Los dos "son una única e inmensa vibración de energía. (...) «todo el ámbito de la materia (...) podría considerarse como una única entidad viviente»" (2.3.4.3). Es decir, el panteísmo explicado por Ym y Khriss.

Para ambos conceptos, Dios no es creador del universo y cuanto contiene, "sino una «energía impersonal», inmanente al mundo, con el cual forma una «unidad cósmica»: «Todo es uno»" (2.3.4.2). "El universo es un océano de energía que constituye un todo único o entramado de vínculos. La energía que anima al organismo único del universo es el «espíritu»" (2.3.4.3). Sus seguidores, incluso llegan al extremo de afirmar que "cada parte es en sí misma una imagen de la totalidad. El todo está en cada cosa y cada cosa en el todo" (2.3.4.3).

Según lo anterior, los seres creados y sus perfecciones están en Dios como la parte en el todo, "Dios es infinito porque es todos los seres y no hay ninguna cosa que esté fuera de su esencia, como distinta de ella" (González, *Teodicea*, Cap. II, Art. 1, Tesis § 13). Y como afirma el Card. Rivera, **«el paso de la afirmación de que "todo es dios" a la afirmación de que "no hay ningún dios fuera de ti mismo" es pequeño»** [la negrita es del autor] (Rivera, 4, 3). "Se habla de Dios, pero no se trata de un Dios

personal. El Dios del que habla la Nueva Era no es ni personal ni trascendente" (CPC-CPDI, 2.3.4.2).

Como consecuencia,

En esta cosmovisión, el universo visible y el invisible están vinculados por una serie de correspondencias, analogías e influencias entre el microcosmos y el macrocosmos, entre *los metales*²⁰ y los planetas, entre los planetas y las diversas partes del cuerpo humano, entre el cosmos visible y los ámbitos invisibles de la realidad. La naturaleza es un ser vivo, atravesado por una red de simpatías y antipatías, animado por una luz y un fuego secreto que los seres humanos tratan de controlar. Las personas pueden conectar con los mundos superior o inferior mediante su imaginación. [La cursiva es mía] (2.3.2)

Esto nos remite directamente a la idea de la transformación por los metales en *Nacidos de la Bruma* y la ascensión de Vin, así como a que los elantrinos poseían una piel de un plateado metálico, poseedores de una sabiduría divina. O a la luz de vida y la luz tormentosa que son la fuente de los distintos poderes de los personajes y artilugios mágicos de *El Archivo de las Tormentas*. Ya no solo se da el gran brinco entre materia, energía y espíritu en la naturaleza, sino también en el ser humano. Mediante un sistema de iniciación progresiva a la usanza de los gnósticos, el nuevo adepto al movimiento va avanzando hacia la iluminación: "somos la divinidad" (Pastorino, 5, § 2). Se considera que "las personas nacen con una chispa divina (...). Esta chispa las vincula a la unidad del Todo (...). Somos co-creadores y creamos nuestra propia realidad" (CPC-CPDI, 2.3.4); generalmente se progresa subiendo tres niveles: "«Dios está dentro de mí», luego «Dios y yo somos la misma realidad», y finalmente «Yo Soy Dios»" (Pastorino, 5, § 2).

«Espiritualidad», en este sentido, indica la experiencia interior de armonía y unidad con la totalidad de la realidad, que sana los sentimientos de imperfección y finitud de toda persona

²⁰ Hago énfasis en este concepto por la importancia que tienen en *Nacidos de la Bruma*.

humana. Las personas descubren su profunda conexión con la fuerza o energía universal sagrada que constituye el núcleo de toda vida. Cuando han llevado a cabo este descubrimiento, pueden emprender el camino hacia la perfección (CPC-CPDI, 3.1).

Esta conciencia de ser divino despersonaliza a Dios, convirtiéndolo en “una energía impersonal que todo lo invade y de la cual somos parte. Ya no hay distinción, «todo es la divinidad», todo es «energía»” (Pastorino, 5, § 3).

El brinco de este postulado al de la reencarnación es muy sencillo, pero no se trata de una reencarnación abrumada por el karma, como en la tradición oriental, sino en un sentido evolucionista y positivo (5, § 5), mucho más acorde con la cultura occidental, cristiana desde hace siglos, pero actualmente muy hedonista.

Sus activistas “se empeñan en borrar la frontera entre materia y espíritu, entre vida biológica y conciencia humana, afirmando que todo, a fin de cuentas, no es más que energía irradiada por el mismo cosmos”; abusan de la fantaciencia de la que hablaba el cardenal Poupard, aplicándola a la vida espiritual del ser humano (Rivera, 3, 4, 1). Por eso usan “un **lenguaje pseudocientífico y se afana[n] en presentar temas espirituales con un ropaje científico y viceversa**” [las negritas son del autor] (Pastorino, 8, § 1). Para avalar sus ideas “recurren a la psicología de James y Jung, a la física cuántica de F. Capra, y a algunos escritos de Lessing, Theilard de Chardin, Maslow, A. Huxley y muchos otros” (Pastorino, 8, § 2).

Respecto al resto de las criaturas de la naturaleza, algunos son espíritus “descritos como energías potentes que existen en el mundo natural” (CPC-CPDI, 2.2.1), entidades espirituales que sirven como mediadores (2.3.3). Con frecuencia se habla sobre los ángeles, pero en forma muy imprecisa, asistemática, sin establecer conceptos ni distinciones “ya que «hay muchos niveles de guías, entidades, energías y seres en cada octava del universo... Están allí para que los escojas y elijas»” (Griscom, 1987, en CPC-CPDI, 2.2.1).

Esto recuerda a los seones de *Elantris* y el parecido con el vocablo eón no pasa inadvertido.

¿Qué es un eón?

- “En el gnosticismo, cada una de las inteligencias eternas o entidades divinas de uno u otro sexo, emanadas de la divinidad suprema” (1ª acepción del DLE).
- “Seres emanados más o menos directamente del principio absoluto de todas las cosas. Las gnosis hacen generalmente intervenir a una compleja jerarquía de entidades de fuerzas, de potencias [en la creación]: los eones o aeones” (Hutin, 1966, p. 314).
- “Término adoptado por los gnósticos para designar sea a Dios, sea a los seres «eternos» que emanan de él” [las comillas son del original] (Abbagnano, 1963, p. 416).
- En la lucha entre el Bien y el Mal del dualismo, “el proceso del universo es explicado por una continua producción de *eones* que simbolizan las fuerzas esenciales” de “la materia, esencialmente preexistente y resistente” (Ferrater Mora, 1994, p. 1472).

Aunque los seones no sean seres creadores, si parecen inteligencias superiores y con ciertas características, como la telecomunicación-audiovisual o la transparencia, que son más que humanas. Además, la profunda comprensión del sentido de su existencia al servicio de alguien, la dignifica a un grado muy elevado.

En resumen, el peligro es que, aunque muchas de las prácticas New Age no planteen directamente problemas conceptuales a quienes las realizan, ni siquiera en forma indirecta, pueden comunicar una mentalidad que va infiltrándose sutilmente en la forma de pensar; poco a poco va inspirando “una visión particular de la realidad: la Nueva Era crea su propia atmósfera y puede resultar difícil distinguir entre cosas inocuas y cosas realmente objetables” (CPC-CPDI, 4. j).

La Ficción

Ficción

Ahora bien, de lo anterior surge la necesidad de establecer la distinción entre cualquier historia narrada y su trasfondo.

Al buscar una forma de clasificar la realidad mientras se ocupaba de los estados físicos y mentales, Karl Popper propuso la existencia de tres mundos; el tercero de estos es el de los productos mentales, el mundo del cual forman parte las creaciones del pensamiento humano y, por tanto, en el que se incluyen las creaciones artísticas. Con este esquema, Tomás Albadalejo distinguió la existencia de otra realidad distinta de la realidad objetiva: la construida por los productores comunicativos sujetos de actos de creación. El resultado es una realidad creada por la mente humana y plasmada en una obra de arte verbal, en un texto literario (1992, 45).

Para llevarse a cabo, esta invención o ficción de la realidad requiere la configuración de una realidad compuesta por objetos imaginarios, mediante una actividad productiva de orden lingüístico. Así, la ficción es la creación literaria, el mundo creado y plasmado en la obra; los mundos ficcionales son aquellos mundos posibles dentro de la ficción.

En la novela contemporánea se suele mostrar el espacio circundante a través de los ojos de un personaje o del narrador (Bourneuf y Ouellet, 1989, 132). Las voces de la novela dotan a los espacios de un contenido evidente y significativo, en los cuales tiene lugar la relación entre quien narra y lo narrado, entre el texto y el lector, en un pacto entre estos dos últimos en el que ambos parten de aceptar como posible el mundo que se crea y desarrolla a lo largo de la narración. Esta relación de espacios se convierte en un proceso de significación, llena de espacios cambiantes y de desplazamientos constantes, donde entran en juego otras relaciones significativas. Así, las dimensiones del espacio textual en cada lectura concreta son construcción del lector, condicionadas por su percepción y recepción del texto. Para Krynski, "el espacio topológico del texto es una intuición, una metáfora, pero una metáfora cuyo valor epistemológico resulta innegable, pues permite considerar el texto de la novela como una forma discursiva diferenciada y continua" (1997, 118-119).

Para explicar lo anterior vamos a recurrir a la obra de Luz Aurora Pimentel, intercalando la opinión de Ronald Tolkien sobre los cuentos de hadas, pues, aunque la épica fantástica de Sanderson no sea el objetivo de Tolkien, nos parece que sus reflexiones consideradas analógicamente nos son de utilidad.

Lo primero es considerar que estos mundos ficcionales poseen un modo especial de existir: sus elementos son posibles dentro de una realidad creada y sus condiciones de verdad les vienen dadas a partir del modelo del mundo creado por el autor. Este mundo creado en un relato tiene como referente último el mundo extratextual, real, aprehensible, pero su referente próximo es su propio mundo o *universo diegético* (Pimentel, 2002, 11): un mundo de acción humana –o humanoide–, inscrito en dimensiones espaciales y temporales, “con acontecimientos interrelacionales que lo orientan y le dan identidad al proponerlo como una historia” (p. 10), la cual tiene lugar dentro de dicho universo.

Entendemos el término *diégesis*, no en el sentido platónico-aristotélico, sino en el que le ha dado Genette: “el universo espaciotemporal que designa el relato” (...); si la diégesis es el universo espaciotemporal designado por el relato, la historia se inscribe en la diégesis (...); el universo diegético incluye la historia, pero alcanza aspectos que no se confinan a la acción, tales como niveles de la realidad, demarcaciones temporales, espacios, objetos; en pocas palabras, el *amueblado* general que le da su calidad de *universo*. (p. 11)

La base de la ficción es la constitución de referentes con esta modalidad especial –su coherencia interna–, puesto que la organización de este modelo de mundo es el determinante de la organización del referente textual.

Pimentel propone un modelo de análisis de la narrativa desde lo que llama el punto de vista modal, es decir, de acuerdo con su modo de representación. Para ella, los principales aspectos de un relato son las estructuras espacio-temporales, las perspectivas, la situación de enunciación y los modos de significación.

Vamos a llamar *cronotopo* (lo que en traducción literal significa "tiempo-espacio") a la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura (...). En el cronotopo artístico literario tiene lugar la unión de los elementos espaciales y temporales en un todo inteligible y concreto (...). La unión de las series y uniones de estos elementos constituye la característica del cronotopo artístico (Bajtín en Sullá, 1996, p. 63).

La dimensión espacial es un elemento inherente al relato: los seres humanos no somos capaces de concebir un mundo inmaterial, pues existimos en un mundo material y la materia es el único medio por el cual conocemos, tanto nuestro entorno como a nosotros mismos; por esto, el mundo diegético requiere de una referencia extratextual, aunque sea vaga y general: solo así se crea la ilusión de realidad. Entonces, el mundo ficticio o universo diegético se construye con la relación entre nuestra realidad –extratextual– con la realidad intratextual, mediante procesos de mimesis o imitación para que el lector lo comprenda como posible dentro de la ficción (Castro, 2023, 322). Por tanto, una *historia* siempre necesita de un *espacio diegético*, un mundo que por mimesis sirve de realidad a los personajes. En palabras de Tolkien, "los cuentos de hadas no son (...) relatos sobre hadas o elfos, sino relatos sobre el País de las Hadas, es decir, sobre Fantasía" (2014, cap. 1).

Además, como el relato construye un mundo de acción humana –o humanoide, como dijo Pimentel (p. 19-20)–, necesita unas dimensiones espacio-temporales y de significación inherentes a él; así, el universo diegético es la "realidad" completa, espacio-temporal, en la cual actúan los personajes. Tanto así, que Sanderson crea realidades fuera de circunstancias históricas reales y, sin embargo, no consigue zafarse de ella: en *Historia secreta*, tiene que someter a Kelsier a semanas de caminata, encerrarlo en la caverna del Pozo de la Ascensión... E, indirectamente, ha utilizado marcadores materiales que en las diferentes trilogías de *Nacidos de la Bruma*, nos permiten ubicarlas en contextos similares a periodos históricos reales: la primera, siglos XVII-XVIII, y la segunda, siglo XX. Por su parte, como ya se dijo, a *Elantris* nos lo podemos imaginar en un contexto más o menos renacentista. En cambio, *El archivo de las tormentas* contiene una mezcla de elementos

de diferentes culturas que impiden ubicarla en una, pero porque contiene una mezcla de muchas, no porque no tenga referentes: hombres de casaca y mujeres vistiendo pantalones bombachos; hombres con pantalones ajustados y chalecos largos hasta el suelo o mujeres de falda larga; sin embargo, dijimos que el sistema social es parecido al feudal: un señor al que obedecen unos súbditos, sin división de poderes, con batallas por el territorio sin una sola arma de propulsión mecánica.

Lógicamente, en la ficción pueden crearse muy variados modelos, dependiendo de su relación con la realidad objetiva; la determinación de cada modelo es una actividad previa a la creación literaria, realizada por el autor –contando con el receptor– para su establecimiento y la subsiguiente constitución de la estructura del conjunto referencial (Albadalejo, 1992, 52).

Según Michel Butor (en Bourneuf y Ouellet, 1989, 148), en la narración se distinguen tres tiempos: “el de la aventura, el de la escritura y el de la lectura”; la primera se refiere a la historia narrada, “¿en qué época sucede?” Aunque Butor no profundice en el tiempo de la escritura (no es su objeto de estudio), este tiene importancia primordial, pues un autor (no narrador) no puede escribir sobre lo que no conoce, por ejemplo, una realidad extra espacial o extra temporal. Hasta en libros de ficción adelantados a su época como fueron las obras de Julio Verne, todo lo que imagina parte de su experiencia vital.

Esto resulta interesante considerando a Sanderson, el autor. Lo primero que debemos tener en cuenta es que es un creyente practicante de la Iglesia de los Santos de los Últimos Días. Cree que existe un Dios personal, distinto de su creación, que no es emanación, sino un acto externo a Él, y en la existencia de tres reinos después de la muerte, el Celestial, el Telestial y el Terrestre. Después, que de joven viajó a Oriente y estuvo dos años en Corea; desde entonces, siente afición por ciertos elementos orientales, como el idioma y las manifestaciones artísticas. En otros libros, por ejemplo, *El Alma del Emperador*, la primera historia de la compilación de *Arcanum ilimitado*, sus personajes parecen inmersos en universos diegéticos de corte nororiental.

De ahí pudo surgir ese conocimiento de culturas donde no existe una verdad absoluta y que culminó en la creación literaria que está llevando a cabo: un universo diegético panteísta, el Cosmere.

Perspectiva, situación de enunciación y significación

El segundo aspecto del relato ficcional es la perspectiva:

En su teoría de la focalización dice Genette: “no es lo mismo quién narra que la perspectiva o el punto de vista desde el que se narra”; la focalización es un filtro, una especie de tamiz de conciencia por el que pasa la información narrativa transmitida por medio del discurso narrativo; la perspectiva, un principio de selección y restricción de la información narrativa: dentro de la enorme proliferación de acontecimientos, aspectos, hechos y detalles posibles en la historia –y los cuales son de suponer que ocurrieron en ese universo diegético– solo son narrados algunos, seleccionados por un principio orientador, por una perspectiva. (Pimentel, 2002, p. 95)

En la *Historia secreta*, por ejemplo, la perspectiva es la de Kelsier, que deja mal al dios Conservación, lo ridiculiza, se las “da de duro” frente a él y al resto de los personajes. En cambio, en *Nacidos de la bruma*, la perspectiva pasa del mismo Kell (*El Imperio Final*) a Vin (*El Pozo de la Ascensión*) y finalmente a varios personajes (*El Héroe de las Eras*). De igual forma, en la segunda serie, la perspectiva principal es de Max. Y en *El archivo de las tormentas*, la perspectiva es sumamente cambiante, al grado de que en *El camino de los reyes*, su primer tomo, no se entiende la conexión de los interludios con el resto de la trama.

Desde el punto de vista de la perspectiva del relato se distinguen tres aspectos fundamentales: la historia, el discurso o texto narrativo, y el acto de la narración; y por su modo de enunciación, en un narrador y un mundo narrado. El narrador es el mediador entre el mundo extratextual y el mundo diegético, encargado del acto de la narración. Por tanto, el mundo narrado está formado por la historia (*ese mundo*) y el discurso (*narrado*) en interrelación. Para continuar con Sanderson, en todas sus obras el narrador es una tercera persona, externa, omnisapiente.

El tercer aspecto del relato es la situación de enunciación; es aquella relación intersubjetiva que se verifica entre el enunciador y el enunciatario, donde se produce el discurso (Martínez, 1997, 23). El reconocimiento de esta relación resulta necesario tanto para el proceso

de comprensión como para el de producción. La situación, además, supone una intención comunicativa que determina las opciones que toma el autor en relación al lector. Por ejemplo, el formato del texto, el vocabulario a emplear, etcétera, y un contexto o realidad donde se desarrolla el discurso (Ferreira y Portillo, 2025, 45); en este sentido, un texto literario funciona bajo las coordenadas de la ficcionalidad. Ahí, el narrador, el lector y el narratario

simulan estar de acuerdo en que lo referido es verosímil aun cuando contradiga nuestra experiencia habitual del mundo real. (...). Su mensaje o "lo referido" no se ajusta a un contexto definido, sino que se proyecta hacia otros tiempos y otros espacios. (...) la Literatura crea su propia realidad.

En cuanto al contexto no es uno único, la obra literaria crea su propio contexto, con arreglo a lo cual todo debe ser interpretado. (p. 46)

Lo interesante aquí y el meollo del cuestionamiento de nuestro objeto de estudio es cuánto de esto va absorbiendo el lector, asimilándolo en forma inconsciente: no la historia, sino las ideas de fondo de su narrador. Un punto muy importante a considerar es que

El enunciatario/lector es el que tiene la iniciativa del contacto, es quien se acerca a lo referido, a la obra literaria; la relación se da a distancia. Generalmente *es guiado hacia la obra en busca de placer, entretenimiento*, ilustración cultural o ideológica.

El mensaje no está construido especialmente para *un enunciatario* único, sino que se presenta como una realidad conclusa, cerrada, *podrá asentir o disentir, pero nunca podrán dialogar*. [Las cursivas son mías] (p. 46)

Por último, se entiende por significación (sobre todo desde la perspectiva del lenguaje) el contenido significativo o dotación de sentido correspondiente a las palabras o las cosas (Gutiérrez, 2019, 1, § 1); fundamentalmente, este puede ser monosémico (un solo significado) o polisémico (dos o más). "La representación consiste en el efecto mental del signo en el intérprete", principalmente "el emocional, es decir el

sentimiento de comprender el signo", y el lógico, o el pensamiento sobre su significado (2, § 10).

Mundo diegético

Si unimos las opiniones de Albadalejo y Pimentel se ve que, dentro de los distintos modelos de mundo, con sus propias estructuras, se encuentra la representación pseudo-realista de textos ficcionales; esta posibilita crear una sensación de realidad en el receptor del texto, quien se ve situado frente a una determinada configuración de una realidad, asociada a dicho mundo y aceptada como posible sección del mismo. De aquí se desprende que la representación de un referente en mayor o menor medida construido de acuerdo con la constitución propia de la realidad efectiva por un texto ficcional sea mimesis de la realidad (Albadalejo, 95). Por eso es interesante tener presente que los libros de Sanderson, en un universo diegético panteísta, se dirigen a adolescentes y jóvenes principalmente, quienes pueden no tener una idea muy clara de qué es real y qué es la realidad.

De hecho, la novela crea sus mundos ficcionales. En el proceso de comunicación establecido por el texto entre el autor y los lectores, estos habrán de basar su lectura en la clave correspondiente, siguiendo un principio de cooperación realista (Bobes Naves, 240); por eso, en un mundo mágico, como los de Sanderson, "lo único de lo que no hay que burlarse, si alguna burla hay (...), es la misma magia" (Tolkien, cap. 1). Solo así, el discurso de la novela logra un verdadero proceso de comunicación. La representación de un mundo en el cual se fundamente el texto narrativo de esta corriente tiende a la obtención de la máxima apariencia de realidad que, indefectiblemente, se opone a la obra como distinta de ella (Bobes Naves), pero que "no se la ha de poner en solfa ni se la ha de justificar" (Tolkien, cap. 1). Esta oposición entre texto realista y realidad efectiva se encuentra situada en la base de la relación entre ficción y realidad (Albadalejo, 95). Así, recurriendo a Tolkien, podemos decir que un universo diegético fantástico "es aquel que alude o hace uso de Fantasía, cualquiera que sea su finalidad primera". Si, además, "una de sus cualidades es la de ser indescriptible, aunque no imperceptible. Consta de muchos elementos diferentes", nos hace pensar de inmediato en el Cosmere: sus narraciones "tratan de las aventuras de los hombres en el País Peligroso o en sus oscuras

fronteras", cuya "definición –qué es o qué debiera ser– (...) depende, (...) de la naturaleza de Fantasía: el Reino Peligroso mismo". De hecho, "La misma Fantasía (...) es una magia de talante y poder peculiares" (cap. 1), como ocurre con los dioses de *El archivo de las tormentas*.

Este mundo, que "trata de «prodigios», no puede tolerar marco ni mecanismo alguno que sugiera que la historia en que los prodigios se desenvuelven es ilusoria o ficticia". Sanderson maneja esto muy bien, por ejemplo, convirtiendo a los metales en fuentes de energía sobrehumana en *Nacidos de la bruma*. Algo similar ocurre con el control de la mente unido con la habilidad física suprema (Szeth), a la ciencia (Jasnah y Navani), la autoaceptación (Dalinar, Adolin y Renarin) y muchos otros rasgos en *El Archivo de las tormentas*. Cuando, además, consideramos "el primer deseo del corazón de Fantasía: la materialización del prodigio imaginado, con independencia de la mente que lo concibe" entendemos que obtener la fuerza de las tormentas –cuanto más aterradoras, mejor–, como lo hace Kaladin, para ser equiparable a ellas, sea perfectamente coherente. "La magia de Fantasía no es en sí misma un fin, su poder reside en sus manifestaciones; y entre ellas se cuenta el cumplimiento de algunos deseos humanos primordiales, uno de los cuales es el de recorrer las honduras del tiempo y del espacio" como hacen Dalinar y Navani en el Reino Espiritual, o Jasnah y sus acompañantes en sus diferentes viajes, así como Renarin y Rlain, en el Reino Cognitivo.

En la práctica, ya que en un relato se construye un mundo, también pueden construirse distintos planos del mismo, generando ficciones dentro de una ficción englobadora. Para la construcción de estos planos o niveles, el autor recurre a estrategias discursivas y/o narrativas (Bobes Naves, 240)). Esto puede llegar a darse, incluso, entre diferentes libros, como es el caso de *Historia secreta* que transcurre al mismo tiempo que *El Pozo de la Ascensión* y *El Héroe de las Eras*, o con Lift o Gawx, que aparecen en el Interludio 9 de *Palabras radiantes* con una narración que parece continuar en *Radiante del filo* y después reaparecen en *Juramentada*, *El ritmo de la guerra* y *Viento y Verdad*, de *El archivo de las tormentas*. O como ocurre con los distintos personajes que se encuentran en diversas situaciones y lugares en un mismo momento de la narración, lo que es tan necesario para una narración desde diferentes perspectivas que también se da en la conversación narrativa cotidiana.

Además, con el fin de darles elementos diferenciales a cada plano con los cuales se les pueda ubicar en un espacio y un tiempo extratextuales, independientemente de su existencia extradiegética, es necesario organizar su descripción del mundo con modelos tanto lingüísticos como culturales que permitan la adecuación –y, por tanto, la inteligibilidad– entre la construcción de la ficción y las construcciones de la realidad. De este modo, en cada obra de un mundo fuera del planeta Tierra, vemos marcadores espaciales y temporales que nos permiten “ver” a los personajes: su vestimenta, sus construcciones, sus hábitos de vida. Por eso, en mi descripción de cada libro los he ido señalando para que el lector se “ubique” con la imaginación.

El mismo Sanderson escribe

Como cualquier obra de ficción, un libro de fantasía crea su propia Forma. De hecho, la creación de una Forma fantástica puede ser más fácil, ya que existen menos impedimentos para su creación. Cualquier obra de ficción (de hecho, también la mayoría de las obras de no ficción) crea el mundo en el que actuarán sus personajes. (*Form and the fantastic*, parte 2, § 2).

Fantasía, épica tradicional y épica fantástica

Con lo dicho arriba sobre la ficción y dadas las explicaciones sobre las obras del Cosmere de Sanderson, se ve la necesidad de profundizar en las diferencias entre la fantasía, la épica tradicional y la nueva fantasía épica.

Al estudiar el primer concepto, encontramos que el DRAE dice que la fantasía es la

1. Facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o lejanas, de representar las ideales en forma sensible o de idealizar las reales. // 2. Imagen formada por la fantasía. // 4. Grado superior de la imaginación; la imaginación en cuanto inventa o produce. // 5. Ficción, cuento, novela o pensamiento elevado e ingenioso: Las fantasías de los poetas, de los músicos y de los pintores.

Tolkien escribe en su ensayo *Sobre los cuentos de hadas* que "La Fantasía es una actividad connatural al hombre" por su capacidad de mezclar verdades conocidas, ya sean conceptos o imágenes, por igual. "Claro está que ni destruye ni ofende a la Razón" que, en un universo diegético bien construido las percibe como ficción, pero no como contradicción, absurdo o desarticulación; "ni tampoco inhibe nuestra búsqueda ni empaña nuestra percepción de las verdades científicas", como sucede en todo el género de ciencia ficción o en las explicaciones pseudocientíficas de Jasnah y Navani en *El Archivo de las tormentas*. "Al contrario. Cuanto más aguda y más clara sea la razón, más cerca se encontrará de la Fantasía", pues le permitirá mezclar verdades demostradas con otras apenas imaginadas y de cuyo estudio científico se podrá originar nuevo conocimiento. El sentimiento que produce se deriva de que "la Fantasía creativa se basa en el amargo reconocimiento de que las cosas del mundo son tal cual se muestran bajo el sol; en el reconocimiento de una realidad, pero no en la esclavitud a ella" (cap 4).

Para ahondar en el concepto, continúa explicando que una parte importante de la concepción de un universo fantástico es "la invención del adjetivo: no hay en Fantasía hechizo ni encantamiento más poderoso", ya que los

hechizos sólo son una perspectiva diferente del adjetivo, una parte de la oración en una gramática mítica. La mente que pensó en ligero, pesado, gris, amarillo, inmóvil y veloz también concibió la noción de la magia que haría ligeras y aptas para el vuelo las cosas pesadas, que convertiría el plomo gris en oro amarillo y la roca inmóvil en veloz arroyo.

(...) con tal «fantasía», que así se la denomina, se crean nuevas formas. Es el inicio de Fantasía. El Hombre se convierte en sub-creador.

(...) Así, el poder esencial de Fantasía es hacer inmediatamente efectivas a voluntad las visiones «fantásticas».
(cap. 2)

Tenemos el ejemplo de Kaladin, "en inglés *spell* significa tanto algo que se relata como una fórmula de poder sobre los hombres vivos". Por medio de sus Juramentos, Kal adquiere el poder de la Alta Tormenta,

que le va permitiendo “cabalgar las tormentas”, siendo cada vez más poderoso, hasta llegar a ser casi invencible en las batallas.

El mismo Sanderson explica a Ferriss en la entrevista citada (2025) que la fantasía tiene tres subgéneros principales: fantasía de portal, fantasía heroica y fantasía épica. Entre la primera, existente desde hace siglos, se encuentran las leyendas que inician con cruzar el portal al internarse en un bosque; en la época moderna empezando por *Alicia en el País de las Maravillas*, continuado con *Narnia* y llegando hasta Harry Potter, un niño de nuestro mundo pasa a través de un portal a un mundo fantástico: una madriguera, un ropero o el andén 9 $\frac{3}{4}$.

En la fantasía heroica se cuentan las historias de “hombres heroicos que luchan contra los monstruos del mundo, los doman y, en cierto modo, los destruyen. Es un hombre heroico contra un mago malvado”, pero en un mundo con características similares a las del real. Este subgénero empieza desde las grandes epopeyas griegas.

Por último, la fantasía épica, que se distingue por crear un universo diegético distinto al nuestro, va desde Gilgamesh hasta Tolkien, iniciador del subgénero en la época moderna. En esta vertiente, el mundo, con sus reglas y magias propias, está en juego y debe ser redimido por el héroe.

Según Aristóteles, la épica “debe tratar de una sola acción entera, completa y de magnitud suficiente, de manera que, al igual que un ser vivo, tenga un principio, un medio y un fin” (1460a, 13). Explica que debe estructurarse como

un todo (...). Una historia hermosa no es ni demasiado breve ni demasiado extensa; debe poder abarcarse fácilmente en la memoria. (...) debe tener una extensión que se pueda abarcar con la vista de conjunto y que permita que las partes mantengan la proporción (1449b, 24–1450a, 15)

Es decir, debe tener unidad temática, así como cierta magnitud y coherencia interna. Además, “La poesía épica y la tragedia (...), en conjunto, son imitaciones. Pero difieren entre sí en tres aspectos: o bien porque imitan con medios diferentes, o porque imitan objetos diferentes, o porque lo hacen de un modo diferente” (1447a, 13–17). Esto quiere decir que son una imitación o mimesis de la realidad. También

afirma que los diferentes géneros “difieren entre sí (...) en el objeto de la imitación: unos imitan cosas mejores que las reales, otros peores, y otros iguales” (1447a, 9), o sea, señala indirectamente [pues no lo explica, sino que lo da por entendido] que la épica imita grandes hazañas o actos heroicos.

Como ya se dijo en la introducción al capítulo de *Elantris*, el Diccionario de la Real Academia (DRAE) define épica como “perteneciente o relativo a la epopeya o a la poesía heroica” dando como sinónimos

- Heroico: “1. Propio del héroe (ll persona que realiza una acción abnegada, o persona ilustre por sus hazañas). // 2. Dicho de una persona: Reconocida por sus hazañas o sus cualidades heroicas. // 3. Dicho de un poema o del género al que pertenece: Que canta las gestas de los héroes”.
- Epopeya: “1. Poema extenso que canta en estilo elevado las hazañas de un héroe o un hecho grandioso, y en el que suele intervenir lo sobrenatural o maravilloso. // 3. Conjunto de hechos gloriosos dignos de ser cantados épicamente”.

En su ensayo, Tolkien escribe que

La épica, las leyendas heroicas, las sagas localizaban luego sus relatos en lugares reales y los humanizaban al atribuírselos a héroes ancestrales, más poderosos que los hombres, aunque siguieran siendo hombres.

(...) únicamente una mano, la mano de una persona, la mano de un hombre, puede investir a los elementos naturales de un significado y una gloria personales. Sólo de una persona se deriva personalidad. Acaso los dioses deriven su color y su hermosura de los excelsos esplendores de la naturaleza, pero fue el Hombre quien se los procuró, él los extrajo del sol y la luna y la nube; de él derivan ellos directamente su personalidad; a través de él reciben ellos desde el mundo invisible, desde lo Sobrenatural, el hálito o la sombra de divinidad que los envuelve. (cap. 2)

Además explica que “los cuentos de hadas presentan en su conjunto tres caras: la Mística, que mira hacia lo Sobrenatural; la Mágica, hacia la Naturaleza, y el Espejo de desdén y piedad, que mira hacia el Hombre. La cara esencial de Fantasía es la segunda, la Mágica. Pero varía el grado en que las otras dos aparecen”. A los libros estudiados vemos que se les pueden aplicar tanto la cara mágica como la cara de espejo. En los tres casos, “la capacidad del autor para resolver problemas de forma satisfactoria con magia” (cap. 2) se traduce en la comprensión que logre el lector de dicha magia.

Como tercer punto, para estudiar en específico el concepto de fantasía épica nos remitimos a los tres estudios de Castro Balbuena. Él considera que

las definiciones teóricas acuñadas a lo largo del tiempo tienen tres elementos en común: el mito, los héroes (o personajes) y el mundo ficticio. Esta tríada supone los pilares de la fantasía épica, columnas conectadas entre sí por relaciones de similitud (semejanza/oposición) y distancia cronológica. (2023, p. 318)

Sin embargo, señala unas diferencias tan importantes que nos tomaremos la libertad de citarlo textualmente aunque sea larga su exposición:

las obras de fantasía épica han subvertido, eliminado o modificado las características iniciales en busca de un estilo propio. Esto ha desembocado en nuevos puntos comunes entre ellas: la permanencia del héroe, aunque ya no sea el mismo (ni tiene por qué ser hombre); el uso del mito, que va más allá de la voz poética para cumplir funciones más racionales y descriptivas como elemento narrativo con diversas funciones identificables (desde la descripción del mundo ficticio hasta la caracterización de personajes); o el mantenimiento del mundo secundario, cuya construcción y diseño se ha fortalecido hasta volverse punto esencial en las narraciones del género. La orientación general es la de una perspectiva más racional, una moralidad actualizada y, pese al

discurrir de los tiempos, el mantenimiento de la voz mítica como guía de la fantasía épica. (319)

El papel del héroe en este género se define por su misión: salvar el mundo. A diferencia de la épica tradicional, en la fantástica caben heroínas, aunque todavía con rasgos varoniles (326); en concreto, todas las de Sanderson, en algún momento u otro son grandes luchadoras. La excepción son Rysn y Lift que solo son protagonistas de interludios completados en capítulos de *Arcanum ilimitado*, pero que intervienen ayudando en las grandes batallas de una forma u otra.

En las sagas del Cosmere de Sanderson, vemos lo siguiente y que no necesita mayor explicación:

- Permanecen los personajes a lo largo de los libros de todo un arco.- en el primero de *Nacidos de la bruma*, Vin, Kelsier, Elend, Sazed, el kandra TenSoon; en el segundo Wax, Wayne, Marasi, Steris, Telsin. En *El archivo de las tormentas*, en el primer primer arco, Kaladin, Dalinar y Navani, Shallan y Adolin, Jasnah, y muchos otros personajes secundarios.
- Que los héroes ahora pueden ser heroínas.- como Vin, Navani, Shallan, Jasnah y personajes principales de sus Interludios, como Rsyn y Lift, que participan como personajes secundarios en la trama principal. También, en *El aliento de los dioses*, las protagonistas y heroínas son dos hermanas, Siri y Vivenna. Por último, en las novelas secretas, Trenza y Yumi.

Por lo que se refiere al uso del mito, lo primero es definirlo. Este es “una historia —por lo general, breve— en la que aparecen elementos cruciales de la narración principal con la intención de introducirlos al lector, condicionar el desarrollo del relato o ampliar alguno de sus aspectos principales” (319). Ellos se encargan de dar un trasfondo de leyenda o tradición que continúa la historia narrada. En *Elantris* tenemos la remembranza de lo que esa ciudad había sido; en *Nacidos de la bruma*, el tiempo anterior al lord Legislador sin ceniza ni brumas, sino con flores de colores, en *El archivo de las tormentas*, múltiples evocaciones a las épocas del pasado lleno de esplendor, y en *El aliento de los dioses*, a la felicidad antes de la dominación extranjera.

La construcción de un mundo secundario o diegético, se explicó anteriormente. Sin embargo, la construcción de un universo diegético épico se caracteriza por el protagonismo de los héroes y la presencia de lo bélico, colmado de aventuras (323). Pensemos en Vin y Elend que pueden acabar sin ayuda con grandes ejércitos de koloss; en Adolin, triunfando contra siete campeones y salvando una ciudad perdida por las armas, recurriendo a la astucia; o en Dalinar, invencible con su espada esquilada, pero enfrentándose a un dios con la máxima y desinteresada generosidad. Su representación “suele estar ligada a panorámicas protagonizadas por la enormidad del paisaje, su belleza y –a partes iguales– las semejanzas y diferencias respecto de la realidad extratextual” (324): la pérdida de color con los grises muros y pisos sucios de *Elantris*, el sol oscurecido y la ceniza que baña todas las superficies de *Nacidos de la bruma*, la decrepitud de la ciudad perdida en *El archivo de las tormentas*, el marrón como único color en *El aliento de los dioses* o el mar de Medianoche en *Trenza del mar esmeralda*. Además, la enfermedad, la opresión, la pobreza del universo inicial que es redimido con la acción heroica de sus héroes. Y el último elemento de este universo épico fantástico es su grandiosidad, que en la actualidad, además, suele incluir mapas de la tierra donde transcurre la trama y sus contornos lejanos, para dar toda una panorámica majestuosa (323). Dice Castro Balbuena que “Entre los mundos secundarios de fantasía épica cabe destacar (...) los mundos interrelacionados del Cosmere ideados por Brandon Sanderson” (323-324).

A esto podemos añadir que usar una voz épica o mítica significa crear un lenguaje literario particular “que se establece en el conjunto del relato con la función de exponer un mensaje de una determinada manera, la cual no puede imitar ese lenguaje literario general” (2020, 127-128). De hecho, Sanderson hace gala de su gran cultura internacional con la cantidad de lenguaje creado por él para cada universo diegético: va desde la invención de vocabulario, hasta la adaptación a sus circunstancias y situaciones “temporales” acordes con sus descripciones: elantrinos, eones, kandras, koloss, etcétera. Sin embargo, en la entrevista con Ferriss, Sanderson cuenta que en *El Archivo de las Tormentas* usó un lenguaje más moderno y que pensaba continuar haciéndolo en los siguientes libros. Para su sorpresa, sus

lectores reaccionaron en contra y quieren que deje de hacerlo. Quieren que diga cortejo en lugar de citas, pues sienten que eso da una ambientación más épica o fantástica. Esto se explicaría con lo que dice Tolkien sobre:

el efecto que ahora producen esos antiguos elementos en las actuales versiones de los cuentos.

En primer lugar, son ahora cosas antiguas y la antigüedad ofrece en sí misma cierta atracción. (...) producen ahora un efecto mítico. (...) abren una puerta a Otro Tiempo. (...) tales elementos antiguos han sido conservados (...) precisamente en razón de este efecto literario.

(...) los narradores orales sentían instintiva o conscientemente su «importancia» literaria. (cap. 2)

Aunque los libros de Sanderson puedan ser considerados aptos para muchas cosas menos para transformarse en literatura oral debido a su extensión, el párrafo anterior se le puede aplicar perfectamente.

Para crear los universos diegéticos propios de cada novela, él mismo desarrolló tres principios a los que se atiene:

- 1ª ley de Sanderson.- usar magia dura al final de la historia para resolver el problema, lleva a la progresión buscada: promesa, progreso y resultado (*promise, progress & profit*) o progreso real de la historia.
- 2ª ley de Sanderson.- usar magia blanda "para causar problemas o para resolverlos de forma insatisfactoria. Y a veces es eso lo que quieres [...]. Crea una sensación de misterio, peligro y tristeza".
- 3ª ley de Sanderson.- reexaminar el material bueno y profundizar en él, en vez de expandirlo
-

A estas tres leyes, agrega la ley cero: "Siempre hay que pecar de genial".

Para terminar y encuadrar el capítulo, es necesario contestar cuál es el sentido de la lectura de fantasía. Y es que si se trata de textos "escritos con arte, ése será simplemente el valor primordial de tales cuentos [fantásticos], que, en cuanto literatura, comparten con el resto de las formas literarias". "El logro de la expresión que proporciona (...) «la

consistencia interna de la realidad» es ciertamente otra cosa, otro aspecto, que necesita un nombre distinto: el de Arte, el eslabón operacional entre la Imaginación y el resultado final, la Sub-creación”, es decir, el producto del trabajo del autor que ha de ser creativo para producir en el lector el asombro y la sorpresa que se derivan de las imágenes fantásticas, “imágenes de cosas que no sólo «no están realmente presentes», sino que con toda certeza no vamos a poder encontrar en nuestro mundo primario”, lo que “resulta una virtud”, pero, además, “ofrecen también en forma y grado excepcional otros valores: Fantasía, Renovación, Evasión y Consuelo” (Tolkien, cap. 3). Por eso, Tolkien hace una afirmación contundente: “la fantasía no es, creo yo, una manifestación menor sino más elevada del Arte, casi su forma más pura, y por ello –cuando se alcanza– la más poderosa”, pues “la práctica enseña que «la consistencia interna de la realidad» es más difícil de conseguir cuanto más ajenas a las del Mundo Primario sean las imágenes y la nueva estructuración de la materia original”. Así, si consideramos analíticamente, por un lado, que al estudiar el trabajo de Sanderson no se trata solo de una obra, sino de una creación literaria monumental, con partes tan amplias como el primer arco de *El archivo de las tormentas* o tan pequeñas como algunos capítulos de *Arcanum ilimitado* – independientes por completo en su narrativa del resto de los capítulos de la compilación–; y, por otro que lo que ha creado hasta este momento en el Cosmere no solo es congruente, sino que tiene pequeños atisbos de lo que ocurre en otros planetas, como la personalidad tan reconocible de Hoid, el poder de los metales y la Investidura que permea todo, se puede decir que Sanderson es un maestro de la fantasía: sus universos diegéticos y sus elementos fantásticos son congruentes en todos los aspectos. Se trata de “un raro logro del Arte: auténtico arte narrativo, fabulación en su estadio primario y más puro” (cap. 4).

De la perspectiva, la moral actualizada, también ya se ha hablado.

Ficción e ideología

Como último, diremos que, en su estudio sobre la interpretación ideológica de ciertos textos medievales a favor de la monarquía, Saracino menciona que “el principal inconveniente de la utilización del término «ideología» radica en que no considera (...) la relación entre la forma de la narrativa y sus implicaciones ideológicas”. Para

desentrañar el modo en el que se inscribe el universo ideológico del cual el texto forma parte activa, habrá de llevarse a cabo a través de un análisis que no desdeñe lo formal, lo «literario», y que, por el contrario, base su metodología en el análisis de estos aspectos. (p. 77)

Aplicado a nuestro estudio, esto significa que el análisis del universo creado debe basarse en la forma literaria, lo que el texto dice, para comprender si posee ideología o no.

De acuerdo con Mieke Bal, Saracino plantea que “una narración se vuelve accesible ya que responde a una «lógica de los acontecimientos», la cual se define como «un desarrollo de acontecimientos que el lector experimenta como natural y en concordancia con el mundo»” diegético construido por el narrador. Así, la clave de la narración “como herramienta ideológica radica en presentar la trama como natural, como previa a la configuración narrativa, como una cualidad que los hechos poseen *a priori* de su narrativización”, “como una herramienta necesaria que permite asir la realidad” diegética (p. 88). Solo así, los mundos contruidos tienen sentido.

Esto supone que al crear un universo diegético se le dote de cierta estructura coherente, misma que no se puede romper sin romper la lógica interna de la narración. Para Salmón,

Hay una correspondencia entre el mundo representado en la literatura y el mundo que sirve como referente de la misma. Según esta lógica, sí se puede (re)presentar la realidad en un texto porque toda percepción, como toda (re)presentación nos engaña, pero también nos orienta. (p. 71)

Es este último comentario, “nos orienta”, lo que nos lleva a plantearnos que, si una ideología se presenta como parte de la estructura de dicho mundo, es aceptada sin cuestionarla e, incluso, a base de repetición, “nos orienta”, se puede ir asimilando.

Es evidente que el placer de la lectura narrativa proviene tanto de la forma como del fondo del texto. Sanderson se ha mostrado como un maestro en la manera como ha sabido interesar a los adolescentes,

jóvenes y adultos jóvenes; estos no solo se interesan por cada historia, sino que se adentran en los personajes y van compartiendo la construcción del Cosmere. Una manifestación clara de esto fue la recaudación con el apoyo de 185 mil fans en el Kickstarter mencionado antes.

Respecto a la ideologización, Roger Chartier (2001) afirma que la escolarización fue una forma de modelar los ciudadanos en cada país, mediante la transmisión de conocimientos que servían para mantener la cohesión social; en concreto sostiene que “El manual escolar posee un doble registro, el de la enseñanza como alfabetización y el de apertura a los valores de una nación y a su cultura” (en Blanco, 2016). Por su medio, se logra “construir una narrativa que representando los valores de interés del grupo [dominante], terminará siendo incorporada como ideología universal”. Usando este concepto para establecer una analogía con los textos de Sanderson podríamos decir que los millones de lectores juveniles aficionados a sus obras, no solo se entretienen con las narraciones, sino que son susceptibles de asimilar los conceptos que manejan con lógica interna. Si a esto se agrega todo lo dicho en el capítulo sobre New Age, cabe la posibilidad de que los lectores capten como posible que el panteísmo –por demás, innecesario para la trama– sea real, pues no están acostumbrados a refutaciones de tipo lógico como las que presentamos en el capítulo sobre panteísmo.

Conclusiones

Con lo mencionado en el cuerpo de este trabajo, se pueden sacar dos grupos de conclusiones: las que se refieren al contenido explícito y las que se refieren al contenido ideológico de las novelas del Cosmere de Brandon Sanderson.

Análisis literario

En lo tocante al contenido explícito, nos parece que Sanderson merece su fama, que se refleja en el impresionante volumen de ventas de sus obras. Este escritor puede considerarse un verdadero maestro de la narrativa por muchos motivos. El Cosmere imaginado por él está constituido por diferentes sistemas planetarios, con planetas habitados por diversas formas de vida humana y humanoide llena de magia, pero sujeta a leyes inmutables y comprensibles para la inteligencia, con un universo diegético coherente.

Desde el punto de vista formal, el análisis muestra que en sus escritos destaca lo siguiente:

1. Siempre usa narrador en tercera persona, con perspectivas cambiantes, lo que le permite crear y seguir a varios protagonistas.
2. Construcción gramatical sencilla.
3. Riqueza de vocabulario.
4. Plasticidad de sus descripciones.
5. Agudeza e ironía en sus observaciones.
6. Humor acomodado a los personajes, con cierto estilo parecido al afán de molestar frecuente entre algunos adolescentes en algunas de sus obras.
7. Manejo de estereotipos congruentes con ellos mismos.
8. A la vez, crea personajes muy humanos, en el sentido de que muestran fortalezas y debilidades, ideales e incertidumbres, luchas y decaimientos.
9. En su forma de dejar hilos sueltos sin que el lector se dé cuenta, pero que le permiten continuar con la historia por otros rumbos.
10. Estructuras muy bien montadas, tanto para el conjunto de una serie de libros, como en concreto para cada uno de ellos y para cada

personaje en lo particular. Los sistemas sociales están bien contruidos.

Sin embargo, desde mi punto de vista, los escritos de Sanderson adolecen de:

1. Descripciones demasiado largas de batallas y combates, que parecieran de videojuegos.
2. Excesivo número de estas.

En el fondo de sus obras se puede apreciar:

1. Imaginación innovadora y creativa.
2. Tramas clásicas, amor-odio, guerra y paz, autocomplacencia-automenoscabo, etcétera, manejadas en contextos mágicos nuevos.
3. Sus universos diegéticos son verdaderamente originales y muy congruentes, a pesar de usar tanta imaginación y un gran número de marcadores diferenciadores, por ejemplo, gentilicios, que podrían confundirlo.
4. Gran aprecio por la lealtad, la esperanza y la congruencia de vida.
5. Interés por el bien y el mal, la verdad y el error, y el cuestionamiento de si los medios usados por el individuo deben ser siempre buenos.
6. Preguntas sobre la legitimidad del poder y del gobierno, así como si el fin justifica los medios cuando de las medidas tomadas por quienes lo ostentan se seguirán consecuencias que afectarán a muchos.
7. Cuestionamientos acerca de graves problemas sociales actuales: la moralidad de la guerra y el derecho primigenio a la posesión de un territorio, la eutanasia.
8. Se pregunta cuántos dioses existen y en qué consiste que lo sean. Por lo tanto, qué sentido tienen las religiones y cuál es su papel en la sociedad.
9. Un reflejo de problemas contemporáneos entre la juventud: desde el frecuente uso excesivo de teléfonos celulares hasta asuntos graves como adicción a drogas; su dificultad para afrontar la responsabilidad de sus vidas al crecer con el consiguiente rechazo por pasar de una etapa de la vida a otra; el sentimiento de algunos de ser un perdedor que se demuestra equivocado cuando se deciden a tomar las riendas

de su vida con esfuerzo; problemas de salud mental, especialmente la depresión.

Los libros mencionados tienen las siguientes características comunes:

1. En todos los libros, el pueblo protagonista es humano.
2. Poseen sistemas de magia con una lógica "científica", según las leyes físicas de nuestro planeta, por ejemplo, la gravedad. Además, estas explicaciones científicas se sujetan a leyes lógicas, que el aficionado puede comprender y estudiar; esto último, lo engancha a leer otros libros del autor.
3. Son narraciones épicas –aunque sea épica moderna, como la segunda etapa de *Nacidos de la bruma*–, con subidas y bajadas poco comunes en los héroes tradicionales. En ellas, con los ascensos o grandes caídas, la construcción de la personalidad se forja con acciones.
4. Cambia la jerarquía de importancia de los protagonistas y, por tanto, de su perspectiva narrativa.
5. Conforme pasa el tiempo y Sanderson sigue escribiendo, sus libros van teniendo una moral más laxa: la claridad de la distinción objetiva entre el bien y el mal de *Elantris* se va perdiendo, como se ve en la aprobación de la eutanasia en *El ritmo de la guerra*.
6. En el fondo de sus libros siempre hay un conflicto de identidad y moral.
7. No da respuestas claras a los dilemas morales de los personajes, algo mucho más parecido a la narrativa contemporánea que a la fantasía clásica; Sanderson es muy moralizante, pero no moralizador.
8. Usa marginalmente explicaciones ligeramente ecológicas.

Se dan las siguientes diferencias de *Nacidos de la bruma* y *El archivo de las tormentas* con *Elantris*:

1. *Elantris* no tiene interés por el futuro mediato.
2. En *Elantris* queda clara la creencia de los diferentes pueblos en distintos dioses, aunque parece que las religiones y los dioses tienen un tronco común del que se han ido desgajando, lo que podría insinuar que hubo una creencia original correcta que se ha ido desvirtuando. En cambio, el planteamiento de *Nacidos de la bruma* y *El archivo de las tormentas* es panteísta.

3. *Elantris* tiene un concepto de familia formada por el matrimonio entre un hombre y una mujer, y sus hijos, lo que en las otras dos sagas es mucho menos claro.
4. Aunque *Elantris* no, tanto *Nacidos de la bruma* como *El archivo de las tormentas* tienen descripciones que parecen de videojuegos.

A la vez, se encuentran ciertas semejanzas entre *Nacidos de la bruma* y *El archivo de las tormentas*.

1. Algunas partes de sus libros parecen repeticiones, por ejemplo, cualquier batalla podría intercambiarse por otra.
2. Hay campeones que vencen a campeones. Fácilmente el protagonista guerrero tiene un antagonista personal a quien debe vencer.
3. Ya que el autor quiere ir avanzando en el tiempo, como si sus libros fueran crónicas, sigue el patrón de la historia humana: sus sagas empiezan gobernadas por monarquías; en *Nacidos de la bruma*, como avanza en el tiempo, llega a una democracia corrupta como las actuales.

También hay diferencias entre *Nacidos de la bruma* y *El archivo de las tormentas*.

1. Los personajes de *El archivo de las tormentas* son mucho más complejos, sus interioridades más ricas y realistas.
2. Algunas pequeñas narraciones al margen de *El archivo de las tormentas*, como *Danzante del filo* y *Esquirla del amanecer*, tardan mucho en guardar relación con algún protagonista de la trama central, a diferencia de *Historia secreta. Nacidos de la bruma 3.5*, que habla de Kelsier, un personaje central de esta saga. Queda pendiente a la publicación del segundo arco para verificar su importancia.

Las conclusiones anteriores nos plantean ciertas preguntas que quedan pendientes de resolver:

1. Hasta el momento, ha habido poco contacto entre planetas. Es interesante cuestionar que ocurriría si sucediera en tramas largas, pues se cruzarían diferentes tipos de magia: amolancia con luz tormentosa, la Shaod con luz de vida y ritmos de los oyentes, alientos y esquirlas...

Con la imaginación tan fértil de Sanderson, no sería raro que lo hubiera pensado y un escrito con estas características se convirtiera en el culmen de su obra. Además, con el paso de los años se ve cómo Sanderson ha ido abriéndose a escalas mayores al tejer los entramados de sus universos diegéticos.

2. Desgraciadamente, algunos pasajes de sus libros se parecen demasiado entre sí: en la segunda época de *Nacidos de la bruma*, después un tiempo de haberlas leído, las tramas se confunden en la mente del lector, pues constan de mucha acción y poca profundidad. Muchas batallas, combates o momentos de acción se asemejan en exceso. ¿Será porque Sanderson se puso una meta de cantidad de producción tan alta que está desmereciendo de su calidad?

Análisis ideológico

En realidad, este se fue realizando durante la exposición del contenido teórico de este trabajo. Pero, para resumir, lo expondremos a continuación.

Lo primero es señalar que el que un narrador sostenga un punto de vista no quiere decir que el autor piense así; sin embargo, de alguna forma, un conjunto de textos permite que se transparente el pensamiento del autor en cierta medida, y más cuando estos son tan largos como los que escribe Sanderson. Así, el gusto, aprecio y fascinación que Sanderson siente por las culturas de Extremo Oriente, se dejan sentir en sus escritos.

Elantris, su primer libro publicado, tiene una moral más acorde con la interpretación cultural cristiana tradicional de Occidente: matar siempre está mal, la vida es sagrada, familias monoparentales, matrimonios entre un hombre y una mujer...; se acepta que cada pueblo tenga su propia religión, pero no incluye explicaciones sobre el concepto de Dios.

Sus libros posteriores, tanto *Nacidos de la bruma*, como *El archivo de las tormentas*, poseen una moral más laxa, algo que, además, ha ido aumentando. En *El Imperio Final* se comenta que los nobles "producen" hijos bastardos en cantidades para aumentar la posibilidad de tener alománticos y así conseguir poder. El segundo tomo menciona que Straff Venture tiene muchas amantes por eso y por su apetito lujurioso, incluyendo la insinuación de una escena. Como se dijo en *Juramentada*, ya se presenta la homosexualidad de un miembro del Puente Cuatro

como algo distinto, no reprochable e igualmente se aprueba la relación entre Renarin y Rlain en *Viento y Verdad*; se narra la agonía de Teft al ser adicto al musgo, pero se menciona que Dalinar la consume como acotación al margen.

Sus sagas *Nacidos de la bruma* y *El archivo de las tormentas* tienen un trasfondo ideológico panteísta.

Lo importante es que sus libros, por ser narraciones épicas, intrínsecamente tienen mucho de moralizante. Y son narraciones principalmente para jóvenes. Si como Kickstarter consiguió un éxito que rompió el récord hasta 2022 entregando sus libros directamente a 185 mil fans, y si sus ventas rebasan los treinta y cinco millones de ejemplares vendidos en casi cuarenta lenguas, hay evidencia de que sus libros son leídos.

Si recordamos que “El manual escolar posee un doble registro, el de la enseñanza como alfabetización y el de apertura a los valores de una nación y a su cultura”, si hacemos una analogía entre los libros de texto y el Cosmere, y si consideramos que la cultura contemporánea tiene mucho de New Age, podemos suponer que buena parte de su contenido puede ser asimilado por los lectores. Es decir, pueden ir asimilando la posibilidad de una realidad panteísta.

Por último, si consideramos las narraciones épicas como moralizantes y si el Cosmere tiene unos valores que transmitir, podemos suponer que, en cierta medida, a algunos de sus lectores les podría ocurrir lo que dijo Bosca de la chica que acudió a su conferencia sobre el New Age: “«yo soy así», «lo que usted está explicando es cómo soy yo». Y no tenían la menor idea de lo que era la New Age”.

En concreto, podemos decir que los principales puntos de vista del narrador que podrían permear al joven lector son los siguientes:

1. La lealtad es la mayor de las virtudes. Genera confianza y esperanza. Es indispensable para llevar una vida feliz.
2. El crecimiento personal siempre va unido a proyección social y, en bastante medida, es su consecuencia.
3. No existen los perdedores. Existen personas fracasadas en forma individual porque no saben aprovechar sus aptitudes.
4. No está mal tener amantes. Frecuentar prostitutas y el trato homosexual no tienen connotación moral negativa.

5. La drogadicción causa mucho daño, abandonarla es muy doloroso y hace falta ser una persona interiormente muy fuerte para lograrlo. Un poco de consumo de drogas, no tiene importancia.
6. Condena la satisfacción que produce la Emoción por la violencia.
7. La eutanasia está permitida en el caso de personas que sufren o cuyas mentes están deterioradas.
8. Existe la posibilidad de que Dios no sea personal, sino que seamos fruto de una realidad panteísta.

Este último punto es el tema que más nos interesaba en la investigación. Sin embargo, para poder estudiarlo a fondo se vio necesario todo lo anterior, pues lo encuadra dentro de un contexto.

Fuentes

- Abbagnano, N. (1963). Eónes. En *Diccionario de Filosofía*. México: FCE.
- Abdaal, A. (20 de mayo de 2022). *Originality, Writing and Career Fulfilment with Brandon Sanderson* [Video]. Youtube. Minuto 5:30.
<https://www.youtube.com/watch?v=3U4QCamdLas>
- Albadalejo, T. (1992). *Semántica de la narración: la ficción realista*. Madrid: Taurus.
- Aranda Fraga, F. (2000). *La "Nueva Era", una típica religión postmoderna*. En Revista *AnáMnesis*, volumen 10, número 1, páginas 169-182.
- Aristóteles (1997). *Poética*. Madrid: Gredos, 1997.
- Benito Torres, J (2021). Plotino y el primer principio: ¿un panteísmo? En *Analysis. Claves del Pensamiento Contemporáneo*. Vol 30, pp. 97-106.
<https://studiahumanitatis.eu/ojs/index.php/analysis/article/view/581>
- Blanco Blanco, E. (2016). Simbología masónica en los libros de lectura uruguayos (920-1960). En *Historia de la educación – anuario*, Vol. 17 (1), pp. 94-124. Universidad Católica de Uruguay.
http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2313-92772016000100006&lang=es
- Bobes Naves, M. del C. (1993). *La novela*. Madrid: Síntesis.
- Bosca, R. (s. f.). *El Papa Francisco y su condena a la Nueva Era*. Catholic.net.
<https://es.catholic.net/op/articulos/54113/cat/18/el-papa-francisco-y-su-condena-a-la-nueva-era.html#modal>
- Bourneuf, R. y Ouellet, R. (1989). *La novela*. Barcelona, Ariel.
- Brugger, W. (1983). Panteísmo. En *Diccionario de filosofía*. Barcelona: Herder.

Cantos, I. (4 de marzo de 2022). Brandon Sanderson: el nuevo amo de la literatura fantástica. En *El Tiempo*.

<https://www.eltiempo.com/cultura/musica-y-libros/brandon-sanderson-el-nuevo-amo-de-la-literatura-fantastica-655223>

Castro Balbuena, A. (2023). Hacia una definición multimodal de la fantasía épica contemporánea. En *Sigma, Revista de la Asociación Española de Semiótica*, Vol. 32, pp. 309-334. Universidad de Almería. <https://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/32688>

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. En *Revista 452 °F*, N° 20, pp. 187-204. Universitat de Barcelona. <https://revistes.ub.edu/index.php/452f/article/view/21951/28636>

Castro Balbuena, A. (2020). *Personajes, espacio y construcción del mundo en la fantasía épica. Un caso español: La saga de Tramórea, de Javier Negrete*. Tesis doctoral. Universidad de Almería. https://www.academia.edu/51947243/Personajes_espacio_y_construccion_del_mundo_en_la_fantas%C3%ADa_Un_caso_espa%C3%B1ol_La_saga_de_Tram%C3%B3rea_de_Javier_Negrete

Catecismo de la Iglesia Católica (1997).

<https://omcc-cursillos.org/wp-content/uploads/2024/01/Catecismo-Iglesia-Catolica.pdf>

Cejas, J. M. (2013). *Los Cerezos en Flor*. Madrid: Rialp.

Chafe, W. (1994). *Discourse, Consciousness and Time*. Chicago: Chicago press.

Consejo Pontificio de la Cultura y Consejo Pontificio para el Diálogo Interreligioso [CPC-CPDI] (2003). *Jesucristo portador del agua de la vida. Una reflexión cristiana sobre la Nueva Era*.

https://www.vatican.va/roman_curia/pontifical_councils/interelg/documents/rc_pc_interelg_doc_20030203_new-age_sp.html

Copleston, F. (1996). *Historia de la Filosofía*. Vol. IV, pp. 194-248. Barcelona: Ariel.

<https://archive.org/details/historia-de-la-filosofia-copleston/Copleston%20-%20Historia%20de%20la%20filosof%C3%ADa%20Vol.%204/page/194/mode/2up>

de Torre, J. M (1985). Panteísmo. En *Compendio de Filosofía*. Mexico:

Delibes, M. (2004). *España 1936-1950: Muerte y resurrección de la novela*. Madrid: Destino.

Encyclopaedia Britannica (1991). Panteísmo. En *Enciclopedia Hispánica*. Vol 11. Kentucky, USA: *Encyclopaedia Britannica Publishers, Inc.*

Enciclopedia Universal Ilustrada (2003). Panteísmo. En *EUI, Europeo-americana*. Tomo 7 (Apéndice 1934-2002). Madrid: Espasa-Calpe.

Ferrater Mora, J. (1994a). Gnosticismo. En *Diccionario de Filosofía*. Tomo II (E-J). Barcelona: Ariel.

Ferrater Mora, J. (1994b). Panteísmo. En *Diccionario de Filosofía*. Tomo III (K-P). Barcelona: Ariel.

Ferreira, M. y Portillo, G. (agosto 2015). El discurso. Situación de enunciación. De la teoría a la práctica de enseñanza. *Revista Quehacer Educativo, Año XXV* (132), Pp. 45-49.

<https://www.fumtep.edu.uy/component/k2/itemlist/category/85-revista-132>

Fraile, G. (1966). *Historia de la Filosofía. III*. Madrid: BAC.

Francisco (2013). Carta enc. *Evangelii gaudium*. Disponible en https://www.vatican.va/content/francesco/es/apost_exhortations/doc

uments/papa-francesco_esortazione-ap_20131124_evangelii-gaudium.html

Francisco (2013). Carta enc. *Lumen fidei*.

https://www.vatican.va/content/francesco/es/encyclicals/documents/papa-francesco_20130629_enciclica-lumen-fidei.html

Francisco (2013). Carta enc. *Placuit Deo*.

https://www.vatican.va/roman_curia/congregations/cfaith/document/rc_con_cfaith_doc_20180222_placuit-deo_sp.html

Gómez Pérez, Rafael (1986). *Historia básica de la filosofía*. Madrid: Magisterio Español, p. 163-164.

González y Díaz Tuñón, Z. (s. f.). *Cosmología*. Filosofía en Español.

<https://www.filosofia.org/zgo/zgfe2501.htm>

González y Díaz Tuñón, Z. (s. f.). *Teodicea*. Filosofía en Español.

<https://www.filosofia.org/zgo/zgfe2601.htm>

Gubianas, A. M. (1926). *Catecismo Romano promulgado por el Concilio de Trento*. Barcelona: Litúrgica Española.

<https://adelantelafe.com/wp-content/uploads/2015/12/CATECISMO-ROMANO-CONCILIO-DE-TRENTO-520p.pdf>

Gutiérrez Miranda, M. (noviembre 2019). Algunas reflexiones sobre significación, significado y sentido. *925 Artes y diseño, Revista de la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco*, UNAM.

<https://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2019/11/12/algunas-reflexiones-sobre-significacion-significado-y-sentido/>

Hutin, S. (1966). Eon. En *Diccionario del lenguaje filosófico*. Barcelona: Labor.

Krysinski, W. (1997). *Ensayos sobre la novela moderna*. Madrid: Arcos/Libros.

- Mander, W. (2023). Pantheism. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
<https://plato.stanford.edu/entries/pantheism/>
- Martínez, M. C. (1997). *Los procesos de la lectura y la escritura. Propuestas de intervención pedagógica*. Santiago de Cali: Editorial Universidad del Valle.
<http://issuu.com/prima-exagia/docs/procesolectura/3>
- Pastorino, M. (s. f.). *New Age: la punta de un iceberg*. Catholic net.
<https://es.catholic.net/op/articulos/2344/cat/18/new-age-la-punta-de-un-iceberg.html#modal>
- Pimentel, L. A. (2001). *El espacio en la ficción*. México: Siglo XXI.
- Pimentel, L. A. (2002). *El relato en perspectiva. Estudio de la teoría narrativa*. México: Siglo XXI.
- Poupard, P. (2003). *Intervención del Cardenal Paul Poupard en la presentación del documento Jesucristo, portador de agua viva. Una reflexión cristiana sobre la "Nueva Era"*. Consejo Pontificio de la Cultura y Consejo Pontificio para el Diálogo Interreligioso.
https://www.vatican.va/roman_curia/pontifical_councils/interelg/documents/rc_pc_interelg_doc_20030203_press-conf-new-age_sp.html
- Presses Universitaires de France* (1967). Panteísmo. *Diccionario del lenguaje Filosófico*. Barcelona: Labor.
- Real Academia Española (s.f.). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 30 de diciembre de 2023 de
<https://dle.rae.es/dualismo?m=form>
- Rivera Carrera, N. (1996). Panteísmo, Gnosis y Evangelio. *Humanitas, Vol. 3, año 1*.
<https://www.humanitas.cl/analisis-de-nuestro-tiempo/new-age-panteismo-gnosis-y-evangelio>

Salmón, D. E. (2006). Ficcionalidad, mundos posibles y campos de referencia. *Dialogía: revista de lingüística, literatura y cultura*, (1), 69-96.

Sanderson, B. (2024). *Aleación de ley*. Kelsier, editor digital.
<https://ww3.lectulandia.com/book/aleacion-de-ley-ed-ilustrada/>

Sanderson, B. (2017). *Arcanum ilimitado. La Colección del Cosmere*. Ediciones B, editor digital.
<https://ww3.lectulandia.com/search/arcanum+ilimitado>

Sanderson, B. (2023). *Bienvenidos al Imperio de la Fantasía de Brandon Sanderson, el "nuevo" George R. R. Martin / Entrevistado por Adam Morgan*. Publicado en esquire 02/04/2023.
<https://www.esquire.com/es/actualidad/libros/a43468385/brandon-sanderson-historia/>

Sanderson, B. (2016b). *Brazales de duelo*. Titivillus, editor digital.
<https://ww3.lectulandia.com/book/brazales+de+duelo>

Sanderson, B. (s. f.) *Does Your Religion Shape Your Writing? (Fan answers and questions)*.
<https://faq.brandonsanderson.com/knowledge-base/does-your-religion-shape-your-writing/>

Sanderson, B. (2012). *El aliento de los dioses*. Siwan, editor digital.
<https://ww3.lectulandia.com/book/el-aliento-de-los-dioses/>

Sanderson, B. (2016a). *El camino de los reyes*. Titivillus, editor digital. Disponible en <https://ww3.lectulandia.com/book/el-camino-de-los-reyes-segunda-edicion/>

Sanderson, B. (2022c). *El Héroe de las Eras. Nacidos de la Bruma 3*. Kelsier, editor digital. <https://ww3.lectulandia.com/book/el-heroe-de-las-eras-ed-ilustrada/>

Sanderson, B (2024). *El hombre iluminado*. Kelsier, editor digital.

<https://ww3.lectulandia.com/book/el-hombre-iluminado/>

Sanderson, B. (2022a). *El Imperio Final. Nacidos de la Bruma 1*. Titivillus, editor digital. <https://ww3.lectulandia.com/book/el-imperio-final-ed-ilustrada/>

Sanderson, B. (2024). *El metal perdido*. Ediciones B, editor digital. <https://ww3.lectulandia.com/book/el-metal-perdido/>

Sanderson, B. (2022b). *El Pozo de la Ascensión. Nacidos de la Bruma 2*. Titivillus, editor digital. <https://ww3.lectulandia.com/book/el-pozo-de-la-ascension-ed-ilustrada/>

Sanderson, B. (2024). *El ritmo de la guerra*. Libra, editor digital. <https://ww3.lectulandia.com/book/el-ritmo-de-la-guerra/>

Sanderson, B. (2016). *Elantris. Edición X aniversario y definitiva del autor*. Libra, editor digital. <https://ww3.lectulandia.com/book/elantris-x-aniversario/>

Sanderson, B. (2021). *Esquirla del amanecer*. Titivillus, editor digital. <https://ww3.lectulandia.com/book/esquirla-del-amanecer/>

Sanderson, B. (2022d). *Historia secreta. Nacidos de la Bruma 3.5*. Kelsier, editor digital. <https://ww3.lectulandia.com/book/nacidos-de-la-bruma-historia-secreta/>

Sanderson, B. (s. f.) *How did you get the idea for The Emperor's Soul? FAQ* <https://faq.brandonsanderson.com/knowledge-base/how-did-you-get-the-idea-for-the-emperors-soul/>

Sanderson, B. (s. f.) *How Did Your LDS Mission Influence Your Writing? FAQ*. <https://faq.brandonsanderson.com/knowledge-base/how-did-your-lds-mission-influence-your-writing/>

Sanderson, B. (2017). *Juramentada*. Libra, editor digital.
<https://ww3.lectulandia.com/book/juramentada/>

Sanderson, B. (2023). *La guía del mago frugal para sobrevivir en la Inglaterra del Medievo*. Titivillus, editor digital.
<https://ww3.lectulandia.com/book/la-guia-del-mago-frugal-para-sobrevivir-en-la-inglaterra-del-medievo/>

Sanderson, B. (2015). *Palabras radiantes*. Libra, editor digital.
<https://ww3.lectulandia.com/book/palabras-radiantes/>

Sanderson, B. (2019). *Sombras de identidad*. Ediciones B, editor digital.
<https://ww3.lectulandia.com/book/sombras-de-identidad/>

Sanderson, B. (s. f.). *Tell Me More About Religion And Your Writing. FAQ*. <https://faq.brandonsanderson.com/knowledge-base/tell-me-more-about-religion-and-your-writing/>

Sanderson, B. (2023). *Trenza del mar Esmeralda*. Kelsier, editor digital.
<https://ww3.lectulandia.com/book/trenza-del-mar-esmeralda/>

Sanderson, S. (2024). *Yumi y el pintor de pesadillas*. Kelsier, editor digital.
<https://ww3.lectulandia.com/book/yumi-y-el-pintor-de-pesadillas/>

Saracino, P. E. (enero 2017). Apuntes para una lectura ideológica de la cronística medieval: el caso de la *Crónica de tres reyes*. Revista *Anclajes*, Vol. 21 (1º), pp. 75-93. Universidad de Buenos Aires.
http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-46692017000100005&lang=es#notas4

Semán P. y Rizo, V (junio 2013). Tramando religión y best-sellers. La literatura masiva y la transformación de las prácticas religiosas. En Revista *Alteridades*, Vol. 23 (45), pp. 79-92. Ciudad de México.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-70172013000100007&lang=es

UNESCO (1995). *Our Creative Diversity. Report of the World Commission on Culture and Development*. París.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000101651>