

¿Qué género es este de los mundos perdidos?: Notas para una caracterización y adscripción de la arqueoficción

JOSÉ LUIS ABALO BLANCO

Investigador independiente

Resumen: El género empírico de los mundos perdidos o arqueoficción destacó a nivel popular en su período floreciente (1870-1939), pero su estudio suele abordarse en modo demasiado fragmentario o unilateral. Este trabajo pretende dilucidar sus características esenciales y su posible adscripción genérica, en relación con el análisis textual de obras que podrían constituir un canon. También se analizan las influencias literarias que contribuyeron a su formación, así como las mediaciones históricas, científicas y culturales que incidieron en su evolución diacrónica (génesis, desarrollo y decadencia).

Palabras clave: mundos perdidos, arqueoficción, cronotopo, marcas genéricas, canon.

1. Introducción

Suele considerarse el tema de los géneros literarios como uno de los más complejos y controvertidos de la teoría literaria. Descendiendo desde un primer nivel de abstracción, con las llamadas *formas naturales*, a un segundo, con los géneros concretos o *históricos*¹, en el estudio de estos últimos se

¹ Los primeros, también denominados *teóricos* o *tipos* (Todorov), son los que hoy constituyen la tríada clásica drama/lírica/narrativa (o la tétrada, con la didáctica) y un resultado de la vía deductiva que postula la existencia de diferentes clases de obras de arte verbal a partir de principios teóricos generales. Los segundos, también llamados *empíricos*, *reales* o simplemente *géneros*, suponen una aproximación inductiva a los textos literarios de un período histórico dado, en una perspectiva histórico-descriptiva (Todorov, 1972: 22, 29-30; Ducrot y Todorov, 1974: 178). Esto también se aplica a sus

reconoce que debe aunarse su consideración como entidades históricas o como esquemas convencionales (instituciones o convenciones de carácter socio-cultural) y su relación con los géneros teóricos como entidades naturales. En suma, hacer confluír una doble perspectiva, la histórica o empírica y la teórica o esencialista.

Este movimiento de vaivén o articulación entre lo teórico, lo histórico y el análisis empírico de textos pretendemos aplicarlo a un género específico ocasionalmente nombrado, mas poco conocido y menos estudiado: el de los *mundos perdidos* (*Lost World Romance*) o *arqueoficción*². Lejos ya de preceptivas clásicas y paradigmas naturales, la aparición contemporánea de nuevos géneros ficcionales requiere acometer su estudio literario metódico. Para ello, una estructura determinada puede definirse en sus rasgos genéricos y en su desarrollo diacrónico (génesis, variación o evolución y decadencia o metamorfosis), que debe ser contrastada con las obras literarias concretas a fin de determinar su validez.

Podrían plantearse dos objeciones, que rebatiremos a continuación. Por un lado, se arguye su irrelevancia o nominalismo, oscilando las opiniones entre el escepticismo metodológico, la negación de modelos, el enfoque positivista (historicista) del hecho literario, la defensa de la singularidad de cada obra o la mistificación romántica de una autonomía autoral. Todas estas posturas ya están actualmente bastante desfasadas, pues se asume la necesidad de encuadrar las obras en géneros según sus rasgos comunes e interrelaciones de cara a la crítica literaria, entendidos como modelos dinámicos que interactúan con el

escritor, el lector y la sociedad. Las referencias genéricas promueven mediaciones con estos polos, aunque sea para transgredir su marco. Como señala Garrido Gallardo, un género literario es una «Institución social del campo literario que se configura como un modelo de escritura para el autor, un horizonte de expectativa para el lector y una señal para la sociedad» (2005: 1). Schaeffer apostilla que «si lo que se quiere es evitar toda consideración genérica en el discurso sobre las obras literarias, la única opción válida sería el silencio» (1998: 504).

Por otro lado (de modo aparentemente opuesto, pero en realidad complementario) hay actitudes que se afanan en adscribir obras a distintos géneros, sin analizar detenidamente los rasgos temáticos, discursivos y formales que definen a cada uno de éstos (o privilegiando uno exclusivamente). Este uso indiscriminado y trivial del concepto revela demasiada ligereza y un enfoque superficial, al albur de entornos mediático-populares, y también la escasa consideración que en algunos ámbitos se tiene por los parámetros históricos y de teoría literaria, enfatizando una crítica positivista o impresionista. Frente a ello, es necesario insistir en la consistencia interna que todo género posee, siguiendo la definición que proponen Marchese y Forradellas:

Un género literario es, pues, una configuración histórica de constantes semióticas y retóricas que es coincidente en un cierto número de textos literarios. Estas constantes forman un sistema cuyos componentes son inteligibles por

respectivas subdivisiones en *formas genéricas* (por ejemplo, clases de novela).

² Ambos se considerarán aquí como equivalentes. El uso del primer término está muy extendido en el área anglófona y el segundo ha sido acuñado por Martín Rodríguez (2013a, 2013b y 2019), el cual tiene las ventajas de ser un neologismo castellano y abarcar todo tipo de forma literaria (no solo novela o relato). Se descarta el más antiguo de *Lost Races Fiction* por su sesgo explícitamente eurocentrista.

la relación que establecen entre sí. Este «modelo estructural», como lo llama Lázaro Carreter, puede ser definido también de un modo no inmanente, si lo colocamos en presencia y oposición con otros géneros y discursos de los que selecciona, integra o altera ciertos estilemas o procesos. (2000: 185).

Dado que la adscripción genérica de la arqueoficción está sujeta a cierta controversia, a continuación se acometerá una caracterización general e histórica, planteando distintas premisas a modo de hipótesis para discutir dichas características y su posible adscripción. En una tercera parte definiremos sobre el corpus de obras una propuesta de canon, efectuando en la cuarta su análisis empírico. Finalmente, en una quinta apuntaremos algunas conclusiones.

2. Caracterización y adscripción de la arqueoficción: Hipótesis y discusión

Para empezar a desbrozar la cuestión, podemos recurrir en primer término a la definición que de este género³ da *Wikipedia*:

The lost world is a subgenre of the fantasy or science fiction genres that involves the discovery of an unknown world out of time, place, or both. It

began as a subgenre of the late-Victorian adventure romance and remains popular into the 21st century⁴.

Esta definición es demasiado ambigua, imprecisa y en parte incorrecta. Podemos desglosar conceptualmente su primera parte, hallando un elemento nuclear temático general: todas las obras del género incluyen necesariamente un contraste entre el mundo habitual y familiar, situado en el presente del autor o protagonistas, y otro netamente diferenciado, incluyendo su paso o transición correspondiente. Esto se corresponde con motivos o etapas pertenecientes al *viaje del héroe*⁵, una estructura mítica muy usual descrita por Vogler (2020) y a su vez basada en los trabajos de Campbell (1972), los arquetipos del inconsciente colectivo de C. G. Jung y el análisis funcional de V. Propp. El primero los refiere así:

La mayoría de las historias sacan al héroe del mundo ordinario, consuetudinario y mundano para situarlo en uno especial, nuevo y totalmente ajeno a él o a ella... Finalmente el héroe accede a internarse en la aventura y penetra por primera vez en el mundo especial de la historia. Lo hace como resultado de atravesar el primer umbral, de suerte que acepta todas las consecuencias que puedan derivarse de dicha empresa, problema

³ Se aplica en este trabajo el término *género* a la arqueoficción de un modo puramente convencional y descriptivo, sin entrar en mayores discusiones sobre la pertinencia teórica del mismo. Aparte de las ya mencionadas, un útil examen del tema se encuentra en la conocida obra de Schaeffer (2017). Tampoco presupone a priori una determinada opción respecto a su inclusión o no en una clase de ficción literaria más amplia, sea cual fuere, pues esto será el objeto de la presente investigación.

⁴ [El de los mundos perdidos es un subgénero de los géneros de fantasía o ciencia ficción que implica el descubrimiento de un mundo desconocido fuera del tiempo, lugar, o ambos. Comenzó como un subgénero de la novela de aventuras victoriana tardía y sigue siendo popular en el siglo XXI]. Esta traducción y otras son propias. Si no lo fueran, se indicaría expresamente su origen.

⁵ Tal como se encarga de señalar Vogler, el término *héroe* es convencional, pues hace referencia al personaje central de una historia (hombre o mujer) y por otro lado supone un arquetipo de múltiples funciones en la misma.

o reto manifestado por medio de la llamada a la aventura. (2020: 53, 57).

Pero el análisis temático (sea éste antropológico-psicológico, historiográfico o literario) revela tanto sus virtudes como sus limitaciones. Con un indudable atractivo, el *viaje del héroe* está presente en toda la historia de la literatura desde sus inicios: relatos mitológicos de distintas tradiciones culturales y Viajes al Otro Mundo de ultratumba, cuentos de hadas, libros medievales de caballerías, viajes imaginarios y utopías clásicas, literatura de viajes reales, sátiras, novela de aventuras, novela realista y de costumbres, psicológica y modernista... hasta llegar a los numerosos géneros contemporáneos que participan del mismo, junto a obviamente infinidad de películas. A pesar de su probada universalidad, raigambre y eficacia narrativa, justo por su amplitud este tema o conjunto de motivos solo puede ser un primer rasgo discriminador en la caracterización específica del género que nos ocupa.

La segunda parte de la definición («fuera del tiempo, lugar, o ambos») mantiene su ambigüedad. Proseguir con un enfoque tematista nos abocaría a un catálogo o taxonomía de localizaciones o encuadres geográficos (*geographic settings*) o a una descripción en exceso impresionista, tal como la practican Stableford y Pringle en *The Encyclopedia of Fantasy* (1997)⁶. Lo mismo sucedería si lo definitorio fueran los tópicos

(*topoi*), el tipo de personajes o cualquier otro elemento del discurso. En todo caso, una empresa infructuosa.

Siguiendo a Moreno (2010) y a Robles Moreno (2018: 45), ésta debe abordarse en otra dirección: el análisis de la *forma interior* del género (las constantes propias de su naturaleza) y su expresión textual a partir de procesos retóricos en *rasgos dominantes* (las características compartidas y distintivas), que pueden rastrearse como *marcas genéricas*. Optaremos, así pues, por una definición más consistente y precisa, a modo de primera premisa o hipótesis:

1. «Ficción consistente en la hipótesis del descubrimiento en un lugar disimulado de la Tierra de una civilización del pasado superviviente sin apenas cambios» (Martín Rodríguez, 2019: 62). Manteniendo el tema de un *viaje físico* (material) y la transición, con trasfondo mítico-iniciático, aquí surgen tres nuevas constantes bastante delimitadas. La primera es que el mundo de llegada es un mundo *social*, organizado por entes con inteligencia (humanos, parahumanos u hominizados) que conforman una comunidad avanzada o civilización⁷. La segunda es el rasgo de *historicidad*: es un pasado ficcional perdido que retorna a ojos de los protagonistas. La tercera es que está *oculto*: es arcano o inaccesible, pero no desconocido. La ubicación geográfica concreta no pasa de ser un eventual recurso de ambientación para la historia. El cronotopo básico quedaría pues formado con la tríada del

⁶ La insistencia en el conocimiento científico geográfico/descubrimiento y exploración del mundo terrestre como esencia ontológica del género es característica del ámbito anglófono y del *fandom* en general, repercutiendo también en otros enfoques más eclécticos (Guillaud, 1993). En cambio, aquí es considerado sólo como contingente o fenoménico para la descripción sincrónica del género, aunque sí notable como *uno* de los vectores históricos de su génesis (*vid. infra*).

⁷ No sería un mero agrupamiento. Para la arqueología de la evolución sociocultural, el estadio de la *Civilización* sucedía a los del *Salvajismo* y *Barbarie*, teniendo generalmente algunas de estas características distintivas: ciudades, acumulación de excedente, mayor estratificación social, comercio regular, uso del metal, escritura u otros sistemas simbólicos de registro de información, etc. En una perspectiva más vigente, correspondería a los tipos sociales de *Jefaturas* y *Estado* (Childe, 1965; Renfrew y Bahn, 2008: 201-212).

viaje físico/umbral/hallazgo del pasado oculto (civilizado).

Procede ahora analizar qué tipos de mundos son el de partida y el de llegada. Presuponiendo que el primero sea realista (fenoménico), el de llegada podría igualmente serlo o por el contrario describirse en otros modos: fabuloso o maravilloso, posible racionalmente o fantástico. Esto supone discriminar sus marcas genéricas.

Podemos así avanzar una inicial diferenciación entre dos grandes grupos: los llamados géneros realistas y los géneros no realistas, no miméticos o proyectivos (en adelante GNR). Aplicando los conceptos de *campo referencial externo* (CRE) y *campo referencial interno* (CRI) (realidad extratextual e intratextual, respectivamente) a las *entidades de ficción*⁸ que aparecen en una obra, Robles Moreno plantea un predominio de la no identificación o semejanza $CRE \neq CRI$ en estos últimos y los define así:

Todos estos tipos de literatura tienen en común que contienen, en mayor o menor medida, entidades de ficción que carecen de referente en la realidad comúnmente aceptada, donde esas entidades son consideradas sobrenaturales, imposibles, inexplicables, muy extrañas, de existencia dudosa o no compartida por toda la sociedad, o bien inexistentes en el momento en que se escribe la ficción, aunque presentadas como posibles en otra realidad espacio-temporal y justificadas racionalmente. (2018: 42).

Esta podría ser una segunda premisa o hipótesis, que se formula así:

2. Encuadernamiento de la arqueoficción en el ámbito de los GNR, que abarca tres grandes géneros: de fantasía o de lo maravilloso, fantástico y ciencia ficción o ficción especulativa⁹.

A su vez, se desglosaría en las siguientes opciones:

2a. Fantasía: «Aquella en la que aparecen entidades de ficción sobrenaturales, imposibles o mágicas, que son aceptadas con normalidad por personajes y lectores» (Robles Moreno, 2018: 71).

2b. Fantástico: «Supone la irrupción de lo sobrenatural, imposible e inexplicable en nuestra realidad espacio-temporal, lo que produce un conflicto irresoluble entre esos dos órdenes, y provoca un cuestionamiento, desestabilización o amenaza sobre nuestra seguridad y certezas de lo real» (Robles Moreno, 2018: 200).

2c. Ficción especulativa: «Presenta un mundo posible de forma que este dé la impresión de ser racionalmente verosímil y coherente de acuerdo con los métodos y prácticas de cualquiera de las distintas (seudo) ciencias (formales, naturales, humanas y divinas, sin olvidar la Filosofía y la Filología), de cuyas hipótesis y teorías proceden el postulado o postulados en que se funda intelectualmente el universo conceptual de la obra» (Martín Rodríguez, 2019: 1).

2d. Ciencia ficción (CF): «Ficciones centradas en un *novum* racional de carácter

⁸ Definidas como «cualquier elemento creado por el/la autor/a en su obra: en relación con el campo de los personajes, con el lugar, tiempo o circunstancias donde se desarrolla la acción, hechos y situaciones de la misma. Estas entidades aparecen en el CRI, campo de referencia interno o realidad intratextual» (Robles Moreno, 2018: 40-41).

⁹ Es sabido que los dos últimos términos no son coincidentes en su amplitud, tal como se definen ordinariamente, considerándose aquí la CF como un subconjunto o parte más restringida de lo especulativo. Sí consideramos aquí como equivalentes los dos primeros, a pesar de provenir de diferentes tradiciones teóricas: anglosajona (*fantasy*) y francesa (*merveilleux*).

científico, tecnológico o cósmico (por ejemplo, catástrofes planetarias). El *novum* también puede consistir en la aplicación de una doctrina o ideología determinadas, por lo que abarca las utopías y distopías prospectivas, las anticipaciones políticas o de otro tipo y otros géneros proyectivos no sobrenaturales. La ciencia ficción suele estar ambientada en el futuro, de forma implícita o explícita» (Martín Rodríguez, 2019: 1).

De estas opciones genéricas se descartan dos *a priori*, con justificación. En la (2b), la autora puntualiza que sigue los planteamientos de David Roas, quien concibe lo fantástico «como un discurso en relación intertextual constante con ese otro discurso que es la realidad, entendida siempre como una construcción cultural» (2011: 9). Aun reconociendo que las delimitaciones genéricas pueden ser difusas, en el ámbito crítico no suele hacerse inclusión de la arqueoficción en este género¹⁰, lo cual no impedirá que existan elementos fantásticos (no predominantes) en algunas obras, a contrastar empíricamente.

La segunda exclusión (2d) sin duda tendrá un efecto más polémico. Es moneda corriente en el denominado *fandom* e incluso en cierta crítica despiezar el género para considerar parte (o casi toda) de su narrativa como «precursora» de la CF, «protociencia ficción», «subgénero», etc.¹¹ Dicha

apropiación utiliza conceptos laxos como ser narrativas centradas en la «exploración de lo desconocido o extraño», el tan manido «sentido de maravilla», el «cuestionamiento de la civilización» o puramente temáticos, con la intención subyacente de enaltecer la CF con obras ilustres que le den más empaque¹². Aunque es cierto que un género empírico solo puede analizarse sistemáticamente de modo retrospectivo (Garrido Gallardo, 2015: 4), los anacronismos se saltan todo parámetro sincrónico y diacrónico: el uso engañoso del término *precursor* encubre realmente una anexión de hecho en una suerte de chovinismo imperialista y grosero¹³.

Reiterando lo dicho para lo fantástico, qué duda cabe puedan existir elementos fictocientíficos en algunas obras y se procederá en consecuencia. En todo caso, para definir todo el género sería suficiente la opción (2c) por su mayor amplitud¹⁴. Las opciones conservadas (2a, 2c) son entre sí excluyentes y deben validarse o falsarse empíricamente, aunque en función de los resultados podría apuntarse una última hipótesis:

2e. Resolver no hacer una adscripción categórica o definir el género como formación híbrida. Después de esta larga pero necesaria exposición, resta un último criterio, ya puntualizado en la Introducción: la evolución diacrónica del género y su relación con el

¹⁰ Hay excepciones. Sánchez García considera que «sería más pertinente ubicarlo dentro de la literatura fantástica» (2012: 57).

¹¹ En el campo académico, caso singular sería la monografía de Hall (2008), quien desde la órbita de los *Cultural Studies* lo incorpora en bloque a la *Science fiction*.

¹² Por lo demás muy recurrente para con obras de otros géneros o modos más distantes y distintos (viajes imaginarios, sátiras, utopías clásicas, etc.) u otros más próximos pero igualmente diferentes (el *roman scientifique* verniano).

¹³ Es preciso constatar que ulteriormente motivos similares a los arqueoficticios pasaron a engrosar la CF con *topoi* modernos y propios de la misma: expediciones científico-vernianas, *Space opera*, viajes en el tiempo, ucronías, dimensiones paralelas, xenoficción, investigaciones genéticas, cataclismos, etc.

¹⁴ Martín Rodríguez (2013b) consideró primeramente el género como fictocientífico, pero con posterioridad (2019) y en comunicación personal revisó esa postura.

contexto histórico-cultural de la época. Expongamos una sucinta revisión de estos parámetros, que tendrán su recapitulación en las conclusiones.

Aunque hubo otras obras menores previas, la arqueoficción cristalizó con la gran popularidad y aceptación alcanzada por *King's Solomon Mines* (1885), de Henry Rider Haggard. Esta obra y las siguientes que publicó, algunas de ellos auténticos *best sellers* como *She* (1887), lo encumbraron como famoso autor de novelas de aventuras en la época victoriana tardía, a la altura de Kipling o incluso de un Stevenson. Las novelas arqueoficticias reflejaban en sus inicios aventuras coloniales, teñidas con cierto romanticismo o nostalgia, sobre el descubrimiento y apropiación simbólica de territorios y pueblos que respondían a un pasado histórico ficcional.

Rápidamente generaron una línea temática más matizada y compleja: en el contexto de la crisis espiritual de *fin de siècle*, se conjugan con tendencias misticistas, cierto relativismo cultural e incertidumbres ante la racionalidad y el materialismo. Formarían parte del denominado *Imperial Gothic*, según denominación de Patrick Brantlinger, con obras de autores como Stoker, Conan Doyle y Conrad, aparte de los ya mencionados. Siguiendo a Brantlinger, Sánchez García lo concreta así: «El gótico imperial fusionaría la ideología imperialista, con todas sus connotaciones pragmáticas, económicas y científicas, con el interés por lo oculto que aparece ante el europeo cuando se ve inmerso en territorios desconocidos» (2013: 117).

El género por tanto está muy acotado históricamente, ligado en su génesis y auge a tres factores: la Revolución industrial, la exploración y ocupación colonial por parte de

las grandes potencias, y el proceso imperialista subsiguiente, que culminó en la I Guerra Mundial. A resultas del desarrollo capitalista, el punto más álgido de la expansión colonial se produce en la llamada *Era del imperio* (1875-1914), que finalmente supuso someter «a casi todas las sociedades del mundo a las dinámicas políticas y productivas de Occidente» (Nerín, 2022: 10). En dicha época, según Hobsbawm:

La mayor parte del mundo ajeno a Europa y al continente americano fue dividido formalmente en territorios que quedaron bajo el gobierno formal o bajo el dominio político informal de uno u otro de una serie de estados, fundamentalmente el Reino Unido, Francia, Alemania, Italia, los Países Bajos, Bélgica, los Estados Unidos y Japón. (2005: 66).

La arqueoficción tuvo su apogeo en el período global de la segunda mitad del siglo XIX y la primera mitad del siguiente, que Clareson circunscribe con mayor precisión: «Especialmente en both Britain and America, during those years between the 1870s and the 1930s, by far the most popular kind of imaginary voyage took the form of the so-called 'lost-race' novel» [sobre todo en Gran Bretaña y los Estados Unidos, en los años comprendidos entre la década de 1870 y la de 1930, el tipo más popular con mucho de viaje imaginario adoptó la forma de la llamada novela de mundos perdidos] (1985: 118)¹⁵.

Su período floreciente supone pues unos setenta años. Lógicamente, fue muy preeminente en las grandes potencias de la época: Gran Bretaña, Estados Unidos y Francia. Deane reseña una cuantificación notable: «over 200 such stories were published in Britain between 1871 and the First World War, many

¹⁵ Traducción de Mariano Martín Rodríguez.

times the number that had appeared in all the years before» [más de doscientas historias de este tipo se publicaron en Gran Bretaña entre 1871 y la Primera Guerra Mundial, mucho más que el número que había aparecido en todos los años anteriores] (2008: 206). Una *checklist* sobre *Lost Race* editada por Salmonson (solo medianamente fiable, por sus errores de bulto) comprende en torno a mil títulos editados, efectuando una estimación total de cerca de tres mil. En España o Latinoamérica, tuvo gran desarrollo en Chile y Brasil y desigual o menor en otros países, aun con algunos autores y obras notables¹⁶, ya prolongándose al término del período citado y en la década de 1940.

Otras mediaciones son las científico-tecnológicas. El auge de las Sociedades Geográficas y la expansión colonial pilotan la culminación del conocimiento geográfico-cartográfico del globo, en tanto la revolución en los medios de transporte y comunicación populariza el acceso a nuevos espacios históricos, desbordando el antiguo *Grand Tour* europeo: Próximo Oriente y norte de África. Esto y los progresos de las ciencias del pasado son decisivos para el nacimiento del género, al otorgarle una verosimilitud de nuevo cuño (Martín Rodríguez, 2013a: 47), tanto referida al CRE como al CRI. El desarrollo durante la primera mitad del siglo XIX de las ciencias de la geología (con Lyell en 1830), la paleontología/paleoantropología, la biología darwinista (con *El Origen*, 1859) y la arqueología (en

países pioneros como Francia, Gran Bretaña y Prusia), y su progreso vertiginoso en la segunda mitad de este es incontrovertible. Finalmente, también se desarrolla la antropología/etnografía (con E. B. Tylor en 1871 y J. G. Frazer en 1890). Su proyección cultural-literaria y mediática confluye con el imaginario decadentista occidental y su atracción viajera por un pasado exótico vuelto real (la alteridad). Se conformarán así novedosas reelaboraciones literarias (*vid.* apdo. 3.1).

Respecto a esto, Guillaud señala certeramente que

Ya sea que descubramos las ruinas de Nínive, las de Macchu-Pichu, la tumba de Tutankamón, o que desprendamos del suelo los esqueletos de iguanodontes y milodontes, el cráneo del *Pithecanthrope*, observamos la misma fascinación por el pasado... Ya descubramos ruinas (arqueología), esqueletos (paleontología) o «fósiles vivientes» (zoología), vemos que es la ciencia la que se adueña de las manchas blancas en el globo y las áreas oníricas de la imaginación. (1993: 21)¹⁷.

Cristalizado ya el género, irrumpe como identificador del mismo el nuevo término de *Lost World Romance*, a partir de la repercusión cultural-mediática sobrevenida de la obra homónima de Conan Doyle (1912), que también se expandió a textos de divulgación

¹⁶ Mariano Martín Rodríguez ha escrito trabajos pioneros en España sobre este género, centrados preferentemente en el análisis de la producción española, aunque sin descuidar el marco general y su evolución interna.

¹⁷ «Qu'on découvre les ruines de Ninive, celles de Macchu-Pichu, le tombeau de Toutankhamon, ou qu'on dégage du sol les squelettes d'iguanodons et de mylodons, le crâne du «Pithécanthrope», on observe la même fascination pour le passé... Qu'on découvre des ruines (archéologie), des squelettes (paléontologie) ou des «fossiles vivants» (zoologie), on constate que c'est la science qui investit les taches blanches sur le globe et les zones oniriques de l'imaginaire». El autor efectúa una sugerente revisión global del género y otras obras, pero esta queda demasiado lastrada por la mitocrítica, el confuso concepto del *fantastique* francés y la preeminencia exploratorio-cartográfica, relegando los elementos de ruptura genérica y las mediaciones históricas y culturales coetáneas.

arqueológica¹⁸. Los desastres de la guerra, la crisis capitalista social y política de entreguerras y la irrupción del comunismo y del fascismo imprimieron un giro a este género, pues ya no era posible el encuentro épico e ingenuo (o imperialista) con un pasado distante. Aunque en cierta medida también se mantuvo la línea literaria clásica, algunos autores exponen un cronotopo con mayor autoconsciencia. Esta revisión crítica se efectúa en modos utópico o distópico. Junto a otras, la novela *Lost Horizon* (1933) de James Hilton supuso la culminación del primer enfoque.

Después del *impasse* de la Segunda Guerra Mundial, el género entra en franca obsolescencia. *Los pasos perdidos* (1953) de Alejo Carpentier, según Martín Rodríguez:

representa simbólicamente la disolución del impulso (anti)utópico que había renovado la arqueoficción en una época en que las dudas sobre la civilización europea... se sumó al (re) descubrimiento de la riqueza cultural de los pueblos colonizados y al creciente anticolonialismo tanto en los países capitalistas como en los comunistas, para quitarle cualquier viabilidad a la arqueoficción, cuyo pecado original era un imperialismo que la evolución (anti) utópica del género no había acertado a borrar, dado el hecho de que sus clásicos

constantemente reeditados eran unas pocas novelas victorianas claramente procoloniales. (2013b: 9).

La virtual continuidad temática, como se señaló, sobrepasa este marco genérico, pues ya forma parte de otro: la CF. Con la crisis de la modernidad, aparece alguna reelaboración terminal; el más próximo y mejor representante es *Món Mascle/Mundo Macho (novela salvaje)* (1972/1986), de Terenci Moix, un pastiche posmoderno entreverado con estética sadiana. En su *remix* como cultura de masas, el cine (mediado por libro/*best-seller* o no) absorbe exitosamente hasta la actualidad temas y motivos para reencuadrarlos en otros patrones: aventuras exóticas y arqueológicas, intrigas criptohistóricas, *biopics*, ficciones arqueohistóricas (recreaciones en modo realista o de fantasía), docudramas, etc, propiciando una metamorfosis genérica.

Extraer una premisa de esta panorámica podría suponer una obviedad aplastante y por tanto inútil, pero dado el desconcierto que suele existir no está de más:

3. La arqueoficción es una construcción desarrollada de modo diacrónico, con su propia génesis y clausura, sujeta a mediaciones de índole propiamente literaria, científica, socio-cultural e histórica¹⁹.

¹⁸ Frente al inicial o tradicional de *Lost Race fiction/novel*, *Lost World* tenía un carácter más holístico y posiblemente indicaba un cambio en el modo de recepción lectora del género, ya en su fase de decadencia, como deliberada alternativa al sesgo simplificador del primero. En todo caso, ambos han perdurado socialmente y en la tradición crítica, dependiendo de las preferencias particulares. Su uso diferencial responde a factores de diversa índole (tradición cultural, enfoque académico-filológico, perspectiva ideológica), observándose una mayor incidencia de *Lost Race* en el ámbito anglófono popular, particularmente en los Estados Unidos (sin excluir su etiquetaje con intención crítica o descalificatoria); en Europa continental tiene más éxito la traducción al idioma respectivo de *Lost World* (v.gr. *mundos perdidos*, *mondes perdus*, etc.).

¹⁹ Se excluye de hecho toda deriva ideológica, tan dominante en el ámbito anglófono cuando la teoría postcolonial de los Estudios Culturales se aplica a este género.

3. Corpus de obras: Propuesta de canon y otras obras

Una tentativa de canon siempre tendrá algo de arbitrario y falible, y por tanto queda sujeto a deliberación. Lo que sí se opone es a un supuesto requisito de exhaustividad observacional para formular conclusiones, concepción inductivista estrecha o ingenua (Chalmers, 1990: 12 y ss.) que se deriva del positivismo lógico. Para lo que nos ocupa, las hipótesis se construyen para dar cuenta de los hechos observados, pero no se derivan de ellos sino que son un modo de conjeturas a ser contrastables empíricamente²⁰. Ya se habrá adivinado que este método, llamado *hipotético-deductivo*, es el que se sigue aquí.

Para efectuar la selección de obras se ha acudido a distintas fuentes accesibles, que se ha pretendido sean plurales y suficientes (siete en total). Como medios generalistas del campo se consultaron: *Wikipedia*, *The Encyclopedia of Fantasy* (1997), *The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy* (2005). Respecto a trabajos específicos: Vázquez de Parga (1983: 156-170), Deane (2008), Sánchez García (2012) y otros que figuran en la bibliografía (véase el apéndice).

Aunque no fuera un criterio decisivo de exclusión, se ponderó la frecuencia de las referencias concordantes, para extraer un repertorio mínimo ordinariamente aceptado de 12 obras. Dichas frecuencias varían desde un alto grado de aceptación, con el 86 % (*King Solomon's Mines*, *She*, *Caspak/Caprona*) a otros muy bajos, con el 29 % («The Man Who Would Be King») o el 14 % (*Los pasos perdidos*). Los

criterios concluyentes para la selección del corpus son los de mayor representatividad (tipicidad), significación, delimitación histórica, difusión y recepción lectora; ninguno presupone en sí una valoración de la calidad literaria, aunque se ha tendido a que las obras sean sus principales exponentes.

Se desglosa en tres apartados, el primero y tercero solo informativos. Las obras se ordenan cronológicamente, según año de su edición original (en revista y/o en libro, en su caso).

3.1. Antecedentes, préstamos y otras exclusiones del género o del canon

Antecedentes no significa aquí «obras precursoras», ni mucho menos involucran la producción global de un autor en un género determinado; simplemente expresa que determinados elementos temáticos o del discurso de una obra pueden transferirse, repercutir o influir en la formación de una configuración genérica posterior, pero sin formar parte aquella obra de ésta. Es evidente que todo género tiene unas fronteras permeables y nada nace *ex nihilo* en la literatura, sino que incorpora toda una tradición previa. Pero la eclosión de una forma literaria novedosa supone también una fractura o divergencia con las precedentes o paralelas, por lo que no es reductible aquella a estas (o viceversa).

Como antecedentes del género nos limitamos aquí al campo más usual de los GNR, teniendo en cuenta que igualmente fueron determinantes para su configuración los préstamos procedentes de la novela colonial (especialmente victoriana y francesa), la literatura de viajes y exploraciones²¹ y la novela

²⁰ Sin ir más lejos, ya Todorov (1972: 10-11) preconizó este enfoque epistemológico al abordar el género fantástico (aunque utilizándolo a su modo).

²¹ La trayectoria de la novela de aventuras colonial(ista) ha sido muy dilatada y copiosa hasta la crisis del imperialismo (Karl May, Pierre Loti, Conrad, Kipling, John Buchan, A. E. W. Mason con *The Four Feathers*, Percival Wren con la trilogía *Beau geste*, etc). Siguiendo a González-Rivera (2021: 174-208) y otros autores, la literatura europea decimonónica de viajes

o fantasía históricas. Respecto a esta última, en el *fin de siècle* decadentista la corriente cultural occidental designada (junto con otros términos equivalentes²²) en nuestra actual crítica como *Modernismo* desplaza su interés en la recreación literaria del pasado desde la usual novela de aventuras históricas centrada en el Medioevo, antigüedad clásica o premodernidad a la ficción (o fantasía) histórica con temas más exóticos, místéricos o arcaicos (en Egipto, Oriente, prehistoria, etc), o con una revisión grecolatina fabulosa o dionisiaca: por ejemplo, autores como Richard Garnett, Rubén Darío, el mismo Haggard, Marcel Schwob, Oscar Wilde (*Salomé*, 1891), Arthur Conan Doyle, Rosny aîné, Pierre Louÿs, Vicente Blasco Ibáñez (*Sónnica la cortesana*, 1901) o Bram Stoker, además de los notables precedentes de Prosper Mérimée (*La Vénus d'Ille*, 1837), Théophile Gautier (*Le Roman de la momie*, 1858) y Gustave Flaubert (*Salammbô*, 1862). Para una mayor información sobre novela histórica, es obra de referencia la de García Gual (2013); sobre el Fin de Siglo/Modernismo la bibliografía es sobremana extensa²³.

En los siguientes casos se registra en las fuentes una inferior o mínima referencia (nula en un caso), pero lo decisivo es la concurrencia de dichos datos con los supuestos teóricos sobre lo que es (y no es) un género, expresados arriba en la introducción. Se justifica su exclusión del género porque la gran mayoría queda fuera

claramente de su marco histórico y no son representativos del mismo, aunque pueden instigar algunos variados elementos retóricos: el interior terrestre, el imaginario polar, el explorador de lugares incógnitos, dimensiones paralelas maravillosas, lo maravilloso-mistérico, la regresión evolutivo-darwinista, elementos utópicos. Se relacionan seis obras y/o autores y efectuaremos sendos comentarios, para detenernos más en el análisis de los dos últimos:

Cap. Adam Seaborn (pseud. atrib. de John Cleves Symmes Jr.). *Symzonia, A Voyage of Discovery* (1820)

Edgar Allan Poe. *The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket* (1837/1838)

Fitz-James O'Brien. *The diamond lens* (1858). *What was it?* (1859) (relatos) Recopilación en *The Poems and Stories of Fitz James O'Brien* (1881)

George Sand (pseud. de Aurore Dupin de Dudevant). *Laura. Voyage dans le cristal* (1864) (novela corta)

Jules Verne. *Voyage au centre de la Terre* (1864). *Le sphinx des glaces* (1897). *Le village aérien* (o *La grande forêt*, 1901).

Edward Bulwer-Lytton. *The Coming Race* (1871)

Novela de tesis, considerada como la «primera novela utópica americana», *Symzonia* desarrolla la disparatada teoría de

reales se centra especialmente en la búsqueda fascinante y romántica (o colonial) de lo exótico en dos grandes escenarios: exploración de África y viaje a Oriente; éste último con unos autores y repercusión superlativos: Conde de Volney, Chateaubriand, Lord Byron (*Childe Harold's Pilgrimage*, 1812-18), Alphonse de Lamartine, Prosper Mérimée, Alexander W. Kinglake (*Eöthen*, 1844), Gérard de Nerval, Théophile Gautier, Gustave Flaubert, el *best-seller* viajero/arqueológico sobre Nínive de Austen H. Layard (1852), R. F. Burton, Edmond About, Robert Louis Stevenson, etc. La experiencia orientalista se da por concluida en 1869, con la apertura del canal de Suez. En cuanto a la narrativa de ficción, el amplio elenco que va de Charles Dickens a Jack London pasando por Herman Melville tiene su epítome en Jules Verne: la creación de un género nuevo (*voyages extraordinaires*) expresa el auge y decadencia de la narración divulgativo-geográfica y maquinista de la época.

²² Como los genéricos *Fin de siglo* y *Art Nouveau*, y los más específicos de *Simbolismo* o *Impresionismo*.

²³ Puede mencionarse la obra crítica de Mario Praz, H. Hinterhäuser, Gutiérrez Girardot, Lily Litvak o D. Romero López.

la Tierra Hueca propagada por el capitán de infantería estadounidense John Cleves Symmes Jr.²⁴, que tuvo su campaña de popularidad en este país. Condicionado el texto por dicho propósito, es una mezcla de relato de navegación, operación mercantil con subtexto nacionalista de enriquecimiento con recursos varios y descripción del país interior utópico, que por su superficialidad no supera estereotipos idílico-jeffersonianos y es un epígono de modelos previos. Su trama es simple, sin diálogos y adolece de un pobre dibujo de caracteres estáticos. Esta escueta utopía tuvo una mínima repercusión; presenta algunos motivos y temas²⁵ utilizables en modo arqueoficticio (p. ej. deseo de riqueza, posesión con la bandera, franquear la barrera de hielo, civilización desconocida, descripción del nuevo mundo, retorno, etc.), pero la organización temática global responde a su propio género y está sujeta a su contexto histórico-literario.

La única novela de Poe tuvo una discreta acogida inicial, pero fue crecientemente rehabilitada por poetas surrealistas, escritores y aficionados, captando un mayor interés de la crítica. En su parte final, introduce el enigma de la Antártida y el supuesto canal marino o mar interior, con la travesía exploradora de la goleta *Jane Guy*, de Liverpool. Aparecen territorios ominosos, una isla con indígenas hostiles (*Tsalal*), mares lechosos y tórridos con fenómenos de índole sobrenatural, hasta llegar a su abrupto y enigmático final.

Los relatos del estadounidense O'Brien suelen enmarcarse en la literatura fantástica y de terror, como discípulo de Poe y antecedente de A. Bierce (Lovecraft *dixit*), e incluso se juzgan precursores de la CF; sin embargo, se inscriben más bien en la tradición de lo maravilloso feérico de raíz céltica. No están exentos de situaciones inquietantes o macabras, pero los elementos sobrenaturales son asumidos por el protagonista y no provocan en el lector un efecto fantástico o paradójica gnoseológica. No tienen ni una mera aproximación al cronotopo arqueoficticio, si bien suponen el descubrimiento de dimensiones paralelas a la realidad empírica (en una gota de agua) y/o de personajes sobrenaturales (sílfi de microscópica, entidad invisible). Son un brillante exponente de la apertura ficcional a lo sobrenatural (entreverada con motivos espiritistas u ocultistas) propia de la época, que tendría larga trayectoria literaria posterior.

George Sand publica *Laura* algo antes que Verne escriba el *Voyage* y tuvo recepción minoritaria, siendo olvidada al cambio de siglo hasta su reedición de 1977 y posteriores traducciones y ediciones críticas. La crítica ha reparado en los paralelismos entre ambas obras como un fenómeno de intertextualidad, aunque tienen muy diferentes enfoques²⁶. *Laura* es un relato iniciático y romántico de carácter onírico, fusionado con el interés científico (mineralogía), que incluye una expedición al Polo Norte por un mar libre, el abismo y una posterior explicación racional. K. Creelius lo

²⁴ Supone una Tierra con varias esferas internas huecas concéntricas separadas, cada una con sus aberturas boreal y austral, con atmósfera, y habitables en sus lados convexo y cóncavo. A la primera esfera interior se podría acceder franqueando una barrera de hielo e intenso frío, hasta llegar a su abertura.

²⁵ Siguiendo a Tomachevski (1982: 185-188), en la *fábula* o historia, los *motivos* son las unidades temáticas no descomponibles, las divisiones más reducidas del material verbal; éstos se agrupan en *temas*, unidades más amplias en las que se descompone una obra.

²⁶ Ambas analizadas y comparadas en un brillante trabajo por Martínez de Pisón (2018). Aquí la relación intertextual sería de *confluencia* y no de *influencia significativa* (dependencia genética). Se tienen como reales precedentes inmediatos del *Voyage* verniano el viaje imaginario de Jacques Saint-Albin (pseud.) *Voyage au centre de la Terre* (1821) y la parte final de la singular novela de A. Dumas (padre) *Isaac Laquedem ou, Le Roman du juif errant* (1852-53).

encuadra en la categoría de lo *fantástico-extraño* de Todorov.

Respecto a *Voyage au centre de la Terre*, a pesar de tener una respetable frecuencia en las referencias (43 %) y un encuadramiento con gran inercia, esta obra se cita pero se excluye por varias razones. Primero, porque se enmarca en una clase bien diferente: el *Roman scientifique* decimonónico de estirpe verniana, esencialmente didáctico, que relata aventuras con un ánimo de divulgación científica y singularmente geográfica²⁷. Al *Voyage* se la ha considerado la «novela de la geología» (de su tiempo). Segundo, el enfoque colonial es inexistente. Tercero, siguiendo la estela de las teorías de Athanasius Kircher (*Mundus subterraneus*, 1665), de *Symzonia*, la narrativa de Poe (*A Descent into the Maelström*, *Pym*) y otras, su gran éxito reaviva el tema narrativo de la *Tierra Hueca*, con apertura polar o por otros lugares de la corteza. La misma influenciará a obras posteriores: la fictocientífica de Charles Derennes *Le Peuple du pôle* (1907), *The Smoky God* (1908) y especialmente la serie *Pellucidar* (1914/1963), éstas dos últimas ya inscritas plenamente en el universo de la Arqueoficción. Cuarto, el tópico del *Descensus ad Inferos* o *Katabasis* se renueva aquí con la visión laica de la geología y paleontología, para proponer una inmersión en los rastros de otras eras y períodos, muchas veces vivos: estratos, placodermos del Devónico, ictiosaurio y plesiosaurio mesozoicos, restos humanos fosilizados, flora primigenia y mastodontes con un homínido gigantesco que los pastorea. Es una exposición o regresión a un pasado naturalista redivivo, pero en modo alguno social-civilizatorio: no participa de un cronotopo arqueoficticio aún por formar, pero su inmensa repercusión

aportará tempranamente un motivo que influenciará a obras posteriores como *The Lost World* (1912).

Lector atento y admirador de Poe, al final de su carrera Jules Verne continúa el *Pym* con su novela *Le Sphinx des glaces*, dándole una resolución racionalista y hasta cierto punto desencantadora. Comparativamente y ante un mismo tema a abordar, es interesante apreciar la divergencia entre los enfoques fantástico terrorífico y realista positivo, sin querer ninguno coronar con el encuentro el cronotopo arqueoficticio. Bastante menos famosa, *Le village aérien* es una tardía novela de tema colonial, ambientada en el área de expansión de la futura África Ecuatorial Francesa (actual República Centroafricana) y no exenta de sesgos racistas y condescendientes propios de los tiempos. Aquí se aproxima tangencialmente al cronotopo: hay un encuentro entre exploradores europeos y una colonia arborícola de hombres-mono, con un «rey» germano demente (no una civilización *per se*, más bien una cultura homínida), que sirve para encauzar el tema del evolucionismo y el pseudoproblema del «eslabón perdido» (candente en esa época).

Bulwer-Lytton fue un aristócrata inglés de ideología conservadora y procolonial; político victoriano, escritor prolífico, polémico y muy popular en su época, tuvo una obra muy heterogénea (novela histórica, detectivesca, realista de costumbres, teatro, fantástica) relativamente relegada después a un discreto olvido y solo reevaluada por la crítica en las últimas décadas. Conocedor de cabalistas y corrientes esotéricas como los rosacruces, algunas de sus obras inspiraron a movimientos ocultistas como la Sociedad Teosófica de Helena Blavatsky (1875) o la *Hermetic Order*

²⁷ Según la crítica verniana más solvente, claramente distinta de la *ficción científica* wellsiana (*Scientific romance*) y de la CF, todo lo más precede a esta última.

of the Golden Dawn²⁸. Su obra *The Coming Race* ha sido encuadrada de modo variopinto como *science fiction* (Pringle, 1997), fantasía distópica, utopía, sátira social o la tan trillada «precursora» de CF.

Ante todo (y como ya se reiteró aquí de distintos modos), se debe precisar que un tópico como el de la Tierra Hueca (tan normalizado en 1871) solo puede ser considerado marca genérica de la arqueoficción si está vinculado a un cronotopo específico: en términos retóricos, si ese recurso de la *inventio* de un texto explica *per se* una *intelectio* determinada. Como se habrá ya colegido, la respuesta es negativa. En *The Coming Race* hay otros aspectos temáticos y de la trama que la definen. La obra presenta el hallazgo por un estadounidense de la existencia de civilizaciones subterráneas, formadas por otras «razas» humanas (los *Ana*) desde tiempos geológicos; se centra en una muy superior a las restantes y a la supraterrrestre (los *Vril-ya*), organizada en comunidades con un alto desarrollo tecnológico, socio-cultural, espiritual y mental, y basada en el poder omnímodo de la energía Vril (creativa y destructiva) que administran con fría sabiduría.

El mundo de llegada se justifica racionalmente en modo fictocientífico, sin elementos mágicos sobrenaturales. Por otro lado, no se caricaturiza el mundo de partida (fenoménico) en forma de sátira. La actitud moral del narrador protagonista ante los

Vril-ya es positiva o neutral, no exenta de fascinación y sobrecogimiento ante esos seres inefables y respetuosos; incluso de temor ante especímenes de dicha raza maduros y perfectos, como la mujer *Yi*. La comunidad Vril-ya se presenta como negación o inversión²⁹ respecto a las «tribus bárbaras» subterráneas y las supraterrrestres (ambas equiparables), en un estado de suprema felicidad y transcendencia estoica; por ello no es una distopía³⁰. Podría considerarse una ficción científica lindante con la arqueoficción, aunque no haya tema colonial ni el mundo de llegada sea uno histórico propio, pero a nuestro juicio se sitúa en otra tradición genérica especulativa: la Utopía.

Distante ideológica y literariamente de las utopías que predominarán en los 80 y 90 del siglo XIX³¹, y atractiva por su singularidad y cuidada prosa, el texto se inscribe más bien en la órbita de las Utopías clásicas, una forma ya arcaica para la época. Esta utopía ficcional efectúa en más de la mitad de su extensión la sistemática descripción (estrictamente o insertando diálogo expositivo) de todos los aspectos de una comunidad Vril-ya: una visión idílica como sociedad y estado ideales o perfectos, con una «autocracia benevolente» como sistema de gobierno (frente a la democracia liberal occidental/gobierno de la mayoría, tildada despectivamente como *Kum-Posh* y que degenera al caos del *Glek-Nas*). Se evita el fantasma del maquinismo con una

²⁸ Fundada en Londres en 1888, formaron parte de ella intelectuales como Aleister Crowley (prontamente expulsado) y célebres escritores (Arthur Machen, William Butler Yeats, Algernon Blackwood, Gustav Meyrink y posiblemente Sax Rohmer). Bram Stoker, Conan Doyle y Rider Haggard tuvieron vínculos con la misma o con otros movimientos ocultistas.

²⁹ Además de la riqueza y la ambición/fama, la más llamativa inversión es la del género y el cortejo, sin visos de dominación, pero con sutiles toques misóginos.

³⁰ La primera distopía en inglés, moderna por definición y muy distinta de la sátira swiftiana o de la cínica-quijotesca de *Erewhon* (Northrop Frye), puede situarse en la producción wellsiana: parcialmente en *The Time Machine* (1895) e integral en *When the Sleeper Wakes* (1899).

³¹ Que fueron *progresivas* (Edward Bellamy, Theodor Hertzka) o *regresivas* (William Henry Hudson, William Morris), llamadas respectivamente *de reconstrucción* o *de escape* por Lewis Mumford (2013).

original solución espiritualista (Vril y religión) que lo acerca a las utopías renacentistas, pero su mesura evita tanto el igualitarismo como la fractura social (no hay clase obrera). Ya al final la trama retoma progresivamente su forma narrativa, al introducir el tema del *amor imposible* y los lances amorosos frustrados de Yi respecto al estadounidense (cambio de estado en los personajes). Esto provoca el desenlace y retorno de éste, al mostrarse la incompatibilidad vital e inexorable entre ambas razas, pues es contrario al *Aglauran* (bien común) el matrimonio interracial, so pena de la destrucción del ser inferior.

No se incluyen en el género las obras de Clark Ashton Smith, encuadrables más bien en el terror fantástico de tipo cósmico. Otras obras arqueoficticias e inscritas en el período tuvieron relativa difusión en su tiempo, mas detentan muy baja frecuencia en las referencias (ninguna supera el 29 %) y pueden considerarse obras menores, habiendo otras más representativas. No se incorporan al canon, pero se citan:

J.-H. Rosny aîné. *Les Profondeurs de Kyamo* (1891/1896). *Nymphée* (1893/1909). *L'Étonnant Voyage de Hareton Ironcastle* (1922/1923).

Frank Aubrey (pseud. de Francis Henry Atkins). *The Devil-Tree of El Dorado: A Romance of British Guiana* (1896). *A Queen of Atlantis: A Romance of the Caribbean Sea* (1898).

Willis George Emerson. *The Smoky God or, A voyage to the Inner World* (1908) (novela corta).

Gaston Leroux. *L'Épouse du soleil* (1912/1913).

Camille Audigier. *La Révolte des volcans* (1935/2016) [Modo distópico]

Noëlle Roger (pseud. de Hélène Pittard). *La Vallée perdue* (1939) [Modo utópico]

Tampoco pertenecerán al canon las escasas obras posteriores al gran período de la Arqueoficción que pudieran aproximarse al género, por lo general de epígonos. Fruto de la larga sombra que proyecta el género, las relecturas en forma de pastiche o recreación postmoderna tienen un mayor interés y pueden citarse dos. El superventas en clave de *techno-thriller Congo* (1980), de Michael Crichton³². Y la ya aludida de Terenci Moix, *Món Masclé/Mundo Macho* (1972/1986).

En esta singular obra, un hastiado cantante estrella del pop fugado de una clínica en Ginebra retorna a la ciudad de Minia (Egipto). Allí rememora alucinado ante un profesor amigo (entrecruzándolo con monólogos interiores y *flashbacks*) cómo fue raptado y trasladado a un reino oculto (*Mundo Macho*), donde se transforma en *Nbj'nepu-ra*, el Co-Divino, a través de sus fascinantes ritos de la crueldad. Esta civilización de un titanismo hiperbólico, teocrática y totalitaria (y sin embargo feliz en su despotismo y correlativa sumisión) está circunscrita solo a hombres y es

³² Aunque *Jurassic Park* (1990) y su secuela *The Lost World* (1995) también son *techno-thrillers* del mismo autor, esa es en realidad su única similitud, pues por sus supuestos temáticos no son arqueoficción, a diferencia de *Congo*. Éste es un reconocido pastiche ficción científico de reescritura arqueoficticia, homenaje a *King Solomon's Mines* de Rider Haggard y a obras similares con el mismo cronotopo, al incorporar numerosos temas/tópicos análogos y extraídos de éstos. En cambio, la *saga jurásica* no participa de aquel: los entornos descritos son instalaciones artificiales fabricadas por hombres coetáneos (empresa InGen) para fines comerciales; los dinosaurios allí ubicados no son naturales, sino creaciones artificiales de dicha empresa mediante la tecnología de la manipulación genética (tema propio de la CF); no hay hallazgo de un mundo con carácter social-civilizatorio (solo naturalista como mucho) ni anclaje en historicidad propia, etc. Sus semejanzas son superficiales, al igual que el título de la secuela (una mera operación de *marketing*).

enigmática, brutal, caníbal eugenésica, bizarra y *kitsch*; al protagonista le procura la iniciación y ascenso a una Vida Nueva, en la religión y la ley de *Cobra*: la fuerza del Mal que creó el Universo y que supone la inversión del Bien que gobierna en el país de la Nada, que es el sueño y odia al Hombre. El Imperio de Mundo Macho resume de modo paradójico toda la historia estético-cultural occidental, fusionando refinamiento y barbarie, en perpetua guerra santa y apoteósica contra los «territorios herejes» (feminizados y democráticos). Su religión maniquea enseña que el Co-Divino marcha en invierno hacia la Nada para recuperar el Sol, de donde siempre es rescatado para restituir la primavera en Mundo Macho y engendrar en la «Bestia Llamada Hembra», en un ciclo mítico sin fin. El cantante espera ansioso regresar a este espacio sin tiempo.

3.2. Propuesta de canon

Se incluyen algunas que tienen argumento ubicado en la *Tierra Hueca*, si participan de tipicidad genérica.

Un único caso en castellano se incluye (Carpentier), debido a su gran significación. Se acompaña acotación del *modo* utópico/distópico, en caso de existir.

1) Henry Rider Haggard. *King Solomon's Mines* (London: Cassell & Co, 1885)

2) Henry Rider Haggard. *She. A History of Adventure* (*The Graphic*, 1886/87) (London: Longmans, Green & Co, 1887)

3) Rudyard Kipling. *The Man Who Would Be King* (Recop. en *The Phantom Rickshaw & other Eerie Tales*, Allahabad: Messrs. A.H. Wheeler & Co, 1888) (relato)

4) Henry Rider Haggard. *Ayesha, The Return of She* (*Windsor Magazine*, 1904/05) (London: Ward, Lock & Co, 1905)

5) Arthur Conan Doyle. *The Lost World* (*The Strand Magazine*, 1912) (London: Hodder & Stoughton, 1912)

6) Edgar Rice Burroughs. Serie de *Pellucidar* (6 novelas, 1914/1944, más obra póstuma en 1963): *At the Earth's Core* (*All-Story Weekly*, 1914) (Chicago: McClurg, 1922), *Pellucidar* (*All-Story Cavalier*, 1915) (Chicago: McClurg, 1923), *Tanar of Pellucidar* (*Blue Book Magazine*, 1929) (New York: Metropolitan, 1930) y siguientes.

7) Abraham Merritt. *The Moon Pool* (*All-Story Weekly*, 1918) (novela corta). Secuela: *The Conquest of the Moon Pool* (*All-Story Weekly*, 1919) (ambas en libro, New York: Putnam, 1919; con versiones posteriores)

8) Edgar Rice Burroughs. Serie de *Caspak/Caprona*: *The Land That Time Forgot*, *The People That Time Forgot*, *Out of the Time's Abyss* (3 novelas cortas, *Blue Book Magazine*, 1918) (trilogía, Chicago: McClurg, 1924)

9) Pierre Benoît. *L'Atlantide* (*Revue de Paris*, 1918) (Paris: Albin Michel, 1919)

10) James Hilton. *Lost Horizon* (London: Macmillan, 1933) [Modo utópico]

11) Joseph O'Neill. *Land under England* (London: Gollancz, 1935) [Modo distópico]

12) Alejo Carpentier. *Los pasos perdidos* (México: EDIAPSA, 1953) [Modo utópico]

3.3. Obras en castellano

Aquí se incluye principalmente una selección de obras españolas e hispanoamericanas relevantes en el género, situadas al término de su período principal (década de 1930 y años siguientes), todas mencionadas o estudiadas sistemáticamente en los trabajos de Martín Rodríguez. Se acompaña acotación del modo empleado.

Manuel Rojas Sepúlveda. *La ciudad de los Césares* (1928/1936) [Modo utópico]

José María Salaverría. *En la caverna encantada* (1929) (relato). Recopilación con modificaciones en *El libro de las narraciones* (1936) [Modo distópico]

Jesús de Aragón. *La ciudad sepultada* (1929) [colonialista]

Luis Antonio de Vega. *Los que no descienden de Eva* (1941) [Modo utópico]

Enrique Guzmán Prado (pseud. de José Mallorquí). *El Valle del Olvido* (1942) [Modo utópico]

Ricardo Baroja. *El Dorado* (1942) [Modo distópico]

4. Análisis empírico de las obras del canon

Los objetivos que se pretenden con el análisis textual son los siguientes:

El examen de los temas/motivos y elementos de la trama que aparecen en cada obra, de cara a la validación o falsación de las premisas enunciadas previamente: cronotopo básico (1), tipo de género (2a, 2c, 2e), variable diacrónica y de mediaciones (3). Esto supone identificar su ubicación espaciotemporal, el tipo de entidades de ficción que aparecen y cuáles son dominantes (realistas o miméticas, maravillosas, fictocientíficas, fantásticas), y el efecto producido en personajes y lector.

Detenerse también en algunos elementos del discurso narrativo que pudieran ser relevantes o interesantes en la obra, a fin de ofrecer una visión general de la misma. Estarán referidos por ejemplo a: tipo de narrador (homodiegético/heterodiegético y sus variedades), focalización, tipo de personajes (configuración, desarrollo, complejidad), diálogos, estructura espaciotemporal de la trama, etc.

Los resultados del análisis se restringen a lo esencial, presentados de modo escueto y sucinto y en forma esquemática. También los datos historiográficos se limitan a lo más destacado para situar la obra en la evolución diacrónica del género. Dado que son obras muy conocidas y accesibles, no se incluye una sinopsis completa de sus argumentos o historias, solo lo relevante para aquellos objetivos. Para una mayor información pueden consultarse algunos estudios incluidos en la Bibliografía secundaria³³ o acceder a aquélla por Internet. No se mencionan las adaptaciones o reelaboraciones a otros medios (cine, cómic), en varios casos numerosas (1, 5, 9), muy difundidas (2, 4, 6, 8) o importantes (3, 10)³⁴, pues esto nos llevaría a un terreno demasiado amplio. Obras como las de Haggard, Kipling, Carpentier, Burroughs o Merritt han sido objeto de mayor o menor atención crítica, pero al ser éste un análisis restringido quedará exento de citas o referencias académicas, que se limitarán a las del propio texto. También se prescinde en general de valoraciones estéticas globales.

Se recoge aquí una selección de los análisis efectuados, por razones de pura economía de extensión, pues su edición completa resultaría desmesurada al rebasar ampliamente los límites fijados en las Normas de publicación. Incluimos pues los análisis de siete obras (1, 3, 5, 7, 8, 9, 11), evitando también la repetición de autores.

1) Henry Rider Haggard. *King Solomon's Mines* (1885)

Primera novela de ficción de aventuras inglesa situada en África; enmarcada en la llamada *carrera por África*, que se extiende, después de su previa exploración, desde 1880

³³ Particularmente, Vázquez de Parga (1983), Guillaud (1993), Deane (2008), Sánchez García (2012 y 2013) y Martín Rodríguez (2013a y 2013b).

³⁴ La numeración 1-12 entre paréntesis corresponde a las obras de la relación ordenada del canon (apdo. 3.2), a modo de casos más representativos, pero sin pretensiones de exhaustividad.

a 1900: reparto, conquista y anexión de los territorios africanos por las potencias coloniales europeas (Gran Bretaña, Francia, Alemania, Bélgica, Italia, etc).

Su éxito configura el modelo clásico de la novela de aventuras y expone la atracción por un nuevo y fascinante mundo, extraño, primigenio y hostil: es la celebrada «tentación africana».

La trama supone una larga travesía inicial de 2.000 kms.: desde Durban, en la provincia entonces británica de Natal (este de la actual Sudáfrica), hasta el NW de Mashukulumbwe y Sitanda (en el Protectorado británico de Rhodesia del noroeste de su época, actual Zambia), atravesando varios países (Transvaal y actuales Botswana y Zimbabue), todos con enclaves verídicos. Trata sobre una exploración en búsqueda de un inglés desaparecido y de las míticas minas (de diamantes) del Rey Salomón. El umbral o divisoria, mimético, se configura en la travesía a partir de Sitanda: recorrido de un desierto de 200 kms. y franqueo de las Montañas de Solimán por la cumbre izquierda de los Senos de Saba (pp. 81-118), hasta alcanzar la Calzada de Salomón.

El mundo de llegada (Kukuanalandia) está oculto y preservado, con vago pasado histórico de hacía ocho siglos, presentando suficientes rasgos como civilización: cultura tribal negra, reino con organización político-militar y forja de hierro; enorme ciudad muy populosa (Lu) con diseño urbanista, empalizada y foso, río con puentes. Se incluye el tópico simbolista de *ruinas arqueológicas*, de una civilización inmemorial que extraía diamantes y almacenaba marfil y monedas de oro, presumiblemente egipcia/hebraica: Calzada, relieves, tres estatuas de dioses semitas (fenicio, moabita y amonita) referenciados en la Biblia (Los Silenciosos), galerías y esculturas de hacía tres mil años, cámaras de la muerte (con momias petrificadas) y del tesoro.

El mundo de partida es plenamente realista, en relación de identidad (exactitud) con el CRE. En el de llegada es dominante el modo realista, en relación de semejanza. Ambos se apoyan en numerosos detalles geográficos, cinegéticos, etnográficos y del ecosistema. La única entidad maravillosa nítida es el propio sistema legendario de las Minas; la supuesta longevidad sobrenatural de la viejísima Gagula (pp. 163-64, 272, 274-75) se resuelve al fin como logrado recurso de autor y personaje para acentuar su carácter siniestro e insidioso, mas son fehacientes sus poderes de clarividencia.

Narrador homodiegético y focalización interna: memorias narradas en primera persona por el protagonista (Allan Quatermain), *alter ego* del escritor, prototipo del aventurero (cazador, comerciante, exsoldado y minero) y origen de una larga saga ficcional. Personaje aceptablemente complejo, reflexivo y algo fatalista.

El trato y retrato de los nativos negros (cafres, zulúes, kukuanas) dados por el narrador u otros protagonistas no superan previsibles estereotipos racistas (apelativos insultantes, manipulación, conductas «salvajes» y supersticiosas, caricaturización), compensado en parte para aquéllos últimos con el enaltecimiento de su belicosidad y sentido del honor/deber. Solo algunos casos de secundarios aparecen más matizados (Umbopa/Ignosi, Gagula, Fulata), sirviendo esencialmente para dar mayor relieve a la trama.

Estructura temporal lineal del relato. Fluidez narrativa, gráfica en escenas bélicas. Lenguaje solemne o elocuente en diálogos con kukuanas. Temas con rasgos macabros, pródigo en violencia, exaltación de valentía guerrera y desmesura en escenas bélicas, valoración estética del paisaje.

Fluctuación temática entre propósitos civilizadores, extracción de riqueza y regeneración simbólica.

3) Rudyard Kipling. *The Man Who Would Be King* (1888)

Relato escrito tempranamente, muy reconocido por crítica y público, de un autor con una inmensa popularidad en su época. Escritor de ficción ambientada en la India colonial (el *Raj* británico).

El viaje principal narrado discurre desde el norte del Raj (región de Peshawar, actual Pakistán) hasta la entrada en Afganistán y su conclusión en la región del Kafiristán afgano, en la vertiente meridional de la cordillera del Hindu Kush (al noreste del país, actual Nuristán). Es una zona aislada y recóndita, no dominada por potencia colonial y escasamente explorada y cartografiada en la época. Habitada por tribus no musulmanas (hasta 1895), de raza blanca y supuestamente descendientes de colonos de Alejandro Magno; con poblados, templos y casta sacerdotal con ritos masónicos. El umbral es el paso montañoso o frontera entre Afganistán y Kafiristán.

Ambos mundos y el umbral son plenamente realistas, apoyados en un previo estudio cartográfico de los personajes y descripción de ambientes, personajes y sucesos. El de llegada se presenta deliberadamente vago, con topónimos no verídicos.

Variación del narrador homodiegético: el periodista como testigo de sucesos previos (pp. 49-73) y desenlace (pp. 100-104); tras una elipsis de dos años, *racconto* elegíaco de un protagonista (P. Carnehan), ya tullido y desquiciado, con mezcla de primera/tercera persona y prolepsis (pp. 73-100). En cada caso se insertan diálogos directos.

Protagonistas: dos exsoldados ingleses (D. Dravot y P. Carnehan), con retratos relevantes y complejos.

Temas: picaresca y ambición, compañerismo, épica de conquista, creación de imperio y conversión a lo inglés, desvarío del poder, fracaso prometeico y ruina.

5) Arthur Conan Doyle. *The Lost World* (1912)

Primera narración de la serie del Prof. Challenger, tipo *ficción científica* de estirpe wellsiana. Exponente de la tendencia racionalista de lo plausible propia del autor, que entronca con el modo especulativo, aunque también cultivara la novela histórica, el relato de terror y la apología del colonialismo y espiritismo.

Misión científica inglesa de verificación de existencia de animales extinguidos (dinosaurios y otros) en una meseta sudamericana. Viaje desde Southampton a Pará (Brasil), ascenso del Amazonas hasta Manaos y ascenso noroccidental por afluentes rebasando una aldea india y rápidos, en diferentes medios (transatlántico, vapor, lancha de vapor, canoas). Umbral o portal: durante trece días, con telón de juncos imperceptible [la «entrada particular al reino de lo desconocido» (p. 98)], río atunelado con vegetación, largas pendientes, llanuras y lomas hasta llegar a la meseta, con eficaz progresión narrativa y abundante descripción biogeográfica (pp. 98-105).

El mundo de llegada (Tierra de Maple White) está incomunicado. Descripción y aventuras con seres vivos del pasado: dinosaurios del Mesozoico, pterosaurios, plesiosaurios, ictiosaurios, etc, que evolucionarían a grandes vertebrados superiores también extintos y coexistentes. Interacción con dos culturas homínidas, con origen externo y descripción somera: tribu de «monos-

hombres» o «eslabones perdidos» (hoy *Homo erectus*), bípedos, con cierta habilidad, habla y un poblado; tribu *Accala* de «indios» nativos, con acceso más reciente y cultura primitiva adaptada al entorno.

Meseta emergida súbitamente por causas naturales geológicas (roca ígnea extrusiva o volcánica, por ser basáltica) (pp. 50-51), similar en apariencia y situación a las mesetas tepuyes del Escudo de las Guayanas, al N. de la cuenca del Amazonas (en realidad de material metamórfico o sedimentario y de origen precámbrico). Lo definitorio como especulativo (admisible de modo racional sin factores maravillosos o fantásticos) es la conservación en dicha meseta de una biocenosis extinguida.

Protagonistas con caracterización funcional y aceptable. Representan tipos definidos: racionalidad científica (Challenger, Summerlee), valentía y experiencia (Lord John Roxton), cronista observador e iniciación (Edward Malone).

Estructura temporal lineal en general, con elipsis y *raccontos* (caps. VIII y IX). Narrador homodiegético y en primera persona de un protagonista (periodista E. Malone), en modo de cartas al director. Narración ágil, con abundantes diálogos, motivos humorísticos y algunos colonialistas moderados, animadas aventuras y retorno propicio.

7) Abraham Merritt. *The Moon Pool* (1918, a). *The Conquest of the Moon Pool* (1919, b).

Autor adscrito a la corriente *Weird* de revistas *pulp* en USA, con obras de gran popularidad mantenida. Sus otros títulos de temática arqueoficticia son: *The Metal Monster* (*Argosy All-Story Weekly*, 1920; es continuación de la saga del Dr. Goodwin), *The Face in the Abyss* (*Argosy All-Story Weekly*, 1923) y su secuela *The Snake Mother* (*Argosy*, 1930) (ambas en libro: 1931).

Ubicación de la trama en la costa oriental de Ponapé (actual Pohnpei), isla del archipiélago de las Carolinas/Micronesia (Pacífico central).

a) Narración del protagonista Dr. Goodwin de una travesía en barco de vapor desde Port Moresby (Papúa) a Melbourne, que incluye en su parte central (pp. 31-61) el *racconto* del Dr. Throckmartin al narrador sobre la fatídica investigación arqueológica de su equipo de las ruinas megalíticas (tópico simbolista) con bloques de basalto y en islas artificiales de Nan-Matal. b) Nueva expedición a Nan-Matal al cabo de tres años, a cargo de Goodwin junto a otros protagonistas, atravesando el umbral. Este es un portal secreto, con apertura de la Roca lunar (en islote Nan-Tanach) y acceso a la cámara del Estanque de la Luna (en islote Tau), mecanismos enigmáticos, franqueo de puertas y corredores, y descenso vertiginoso en terraza deslizante hasta el Mundo de Llegada (Muria) (pp. 105-128).

Las ruinas de Nan-Matal y sus islotes se describen detalladamente (pp. 31-33, 41-44) como últimos restos de una civilización prehistórica, en un supuesto continente sumergido del Pacífico. Es trasunto de las ruinas y civilización reales de Nan-Madol, en idéntica ubicación, capital ceremonial y política de la dinastía Saudeleur: una construcción de arquitectura megalítica sobre arrecifes coralinos e interconectada con canales, datada desde el siglo XII d.C. hasta su abandono en torno a 1600. Muria se describe en b): Civilización subterránea e inmemorial, ciclópea, de geografía extensa y completa; diferentes países con varios pueblos de lenguas propias (el humano es polinesio arcaico): oligarquía teocrática regida por la sacerdotisa Yolara (Consejo de los Nueve, pueblo de cabello rubio) con otras castas inferiores (soldados enanos, *mayia ladala* o gente sometida), humanoides batracios (*Akka*) y la doncella Lakla.

a) La historia es netamente una fantasía de terror, centrada en una entidad sobrenatural que irrumpe en la realidad fenoménica, persigue y abduce a su mundo a los humanos elegidos. b) Mundo de llegada fundamentalmente de fantasía: entidades con poderes sobrenaturales (el Resplandeciente/Morador del Estanque, los Antiguos o *Taithu*, los tres Silenciosos), gusano-dragón, humanoides batracios, fenómenos (aparición en sueños, comunicación espiritual, presciencia, curaciones, arma enredadera *yekta*, cuasi omnisciencia). Elementos especulativos: evolucionismo y símiles zoológicos/botánicos (a cargo de Goodwin), y explicación pseudorracional por Lakla (pp. 275-288). Fictocientíficos: tecnología muriana superior de energía atómica o campos magnéticos, como vehículos caracola de Nautilus (*corias*), arma desintegradora (cono *keth*), globos comunicadores, barreras opacas, trajes de invisibilidad, bombas antigravedad, etc.

Personajes funcionales a la trama, algunos estereotipados (alemán Von Hetzdrorp). Retratos de algunos protagonistas con mayor evolución y complejidad: Larry O'Keefe y su antagonista la *femme fatale* Yolara.

a) Estructura temporal circular, con logrado efecto fatalista. Con el recurso del manuscrito a publicar, inicio de la trama *in extrema res* (anuncio ulterior expedición del narrador y recapitulación presente, pp. 15-18), desarrollo en *racconto* de los hechos hasta su desenlace (rapto de Throckmartin) y retorno. b) Narración lineal del protagonista (Goodwin).

a) Temática primigenia y ominosa con sesgo funesto, que arrastra a los personajes al éxtasis y la agonía, en una mezcla de deleite y pavor. b) Aventuras y conflictos entre personajes y razas de Muria, plan frustrado de invasión del mundo exterior y guerra interna catastrófica.

Descripción minuciosa e imágenes visuales con profusión de adjetivos, símiles y metáforas

(*purple prose* de estirpe modernista), combinado con escenas de acción e intriga, diálogos, ligero erotismo, folklore irlandés y nórdico, y humor.

8) Edgar Rice Burroughs. Serie de *Caspak/Caprona* (1918): *The Land That Time Forgot* a), *The People That Time Forgot* b), *Out of the Time's Abyss* c).

Autor de obras en el formato de revistas pulp de USA contemporáneas, vertiente de aventuras exóticas de fantasía. Su narrativa ha mantenido una gran difusión, aunque poco valorada o incluso menospreciada por la crítica. La temática arqueoficticia también es central en varias novelas de su serie Tarzán.

Serie de tres novelas cortas unidas secuencialmente en la trama y editadas posteriormente en libro único.

a) Historia situada en 1916 (Junio/octubre), en plena Primera Guerra Mundial. Travesía marítima desde el Atlántico N., cabo de Hornos y Pacífico Sur próximo a la Antártida, en diferentes medios (carguero, remolcador, submarino), hasta el hallazgo de la isla de Caprona, incógnita y rodeada de acantilados inaccesibles. El umbral es el arriesgado paso con submarino por el canal subterráneo de un río, que los conduce al interior (Caspak) a explorar. b) Expedición de rescate hasta Caprona, en yate e hidroavión, por documentados en manuscrito previo. c) Aventuras de una patrulla perdida de a) en Caspak, hasta el reencuentro de todos y retorno final.

El mundo de llegada es completo y con lenguaje nativo propio, situado en cráter de un antiguo volcán colapsado y con lago interior tropical. Tiene un sistema biótico singular, que recapitula desde el Sur cálido al Norte más frío y alto toda la escala evolutiva ascendente de las especies (del Paleozoico al Cenozoico), organizadas y confinadas en distintas zonas por su microclima. Respecto a los primates,

se presentan agrupaciones de *monos* y simios antropoides (*apes*) y diferentes homínidos bípedos conocidos en la época, clasificados y conceptuados como pueblos, «tribus» o «razas», que también van ascendiendo evolutivamente según latitud: desde inferiores (*Alus*, pres. *Homo erectus*), *Neandertales* (*Bo-lu*) a distintas culturas de *Homo Sapiens*, paleolíticas (*Sto-lu*, *Band-lu*), neolíticas típicas (*Kro-lu*) y las civilizaciones de los *Galú* y de los *Wieroo* (parahumanos alados).

Descripción detallada bio-geográfica de la isla, central para las tramas. Su filogenia procede de los huevos de hembras humanas: desaguan en el lago interior y convertidos en larvas, anfibios, reptiles, etc., «ascienden» desde el principio o el Sur (*Cor sua jor*) por metamorfosis individual hasta las especies superiores. Se recurre a temas basados en la paleontología, evolución finalista y arqueología para una historia netamente imposible o sobrenatural (fantasía).

a) Con el recurso del manuscrito hallado, el protagonista americano (Bowen Tyler) narra en primera persona sus aventuras, acompañado de otros personajes (ingleses, su amor Lys La Rue, alemanes). b) Narrador homodiegético en primera persona del protagonista (Tom Bilings). c) Narrador heterodiegético, en tercera persona y omnisciente, de las aventuras de un protagonista (Bradley) con su pareja Co-Tan.

Personajes con escasa caracterización, tendiendo a ser planos en general y en los antagonistas (*Wieroo*), estereotipados para los alemanes. En b) se profundizan más los caracteres de T. Billings y su pareja Ajor.

a) Inicio de la trama *in medias res*, seguida de una extensa recapitulación lineal y fluida, rota hacia el final con una elipsis acompañada de *racconto* (pp. 65-85) para generar intriga, culminando en un desenlace feliz (pp. 85-88). b) y c) Narración lineal, con episodios de intriga y prevalencia de armas, descripción de diferentes

zonas y sus «tribus», sistema filogenético y civilización de los *Wieroo*.

9) Pierre Benoît. *L'Atlantide* (1918/1919)

Gran éxito contemporáneo de público y crítica (*Grand Prix du Roman* de la *Académie française*, 1919), conjuga la novela colonial con el exotismo modernista de la fascinación del desierto versus repudio de la realidad mundana y la pérdida de la pasión (expresados en elocuente alegato final por De Saint-Avit, pp. 285-87).

Situada en la Argelia francesa de su época y su área de expansión (1830-1962), colonia llamada «de poblamiento», con su ambiente cuartelario. En su parte central se narra la expedición militar y geográfica del Cap. Jean-Marie F. Morhange y de A. de Saint-Avit: largo viaje de unos 3.000 kms. en dromedario (*mehari*), desde el enclave de Uargla al Norte hasta el profundo Sur, con destino al Tibesti y el norte del macizo del Hoggar. Se desvían e internan en éste, hasta llegar al umbral: Monte de los Genios (*Idinen*), gruta con inscripciones, delirio producido por intoxicación de una quema de hachís y rapto por su acompañante targuú Cegheir-Ben Cheij (pp. 103-111).

El mundo de llegada es el reino de la Atlántida. En el corazón del Hoggar, es un lugar paradisíaco, sofisticado y secreto, aislado por altas montañas. Único elemento maravilloso en la trama, este espacio mítico se describe en un ficticio manuscrito completo del *Critias* de Platón (cap. IX): el cataclismo en la isla supuso una emersión de tierras, situándose aquélla en pleno desierto del Sahara. Allí reina Antinea sobre los tuaregs, sus esclavos y confinados. Resto de la trama completamente realista para asegurar su verosimilitud, con profusión de detalladas y continuas acotaciones y referencias eruditas, lingüísticas (jerga militar, árabe),

de topónimos y geográficas, etnográficas del contexto sahariano y targuí.

Antinea representa el tópico decadentista de la *femme fatale*, depredadora sexual que rapta y seduce a sus sucesivos amantes; éstos mueren de amor y son embalsamados en estatuas de oricalco para engrosar su colección. Su origen se presenta intencionalmente ambiguo por el narrador De Saint-Avit (resultándole al final indiferente) con dos versiones contrapuestas de distintas fuentes: como hija de un rey atlante (Atlas) y nieta de Neptuno y Clito o como hija bastarda de un noble polaco y su amante, adoptada por un *Cheij* (jefe) de los tuaregs, *amenokal* (sultán) del Hoggar.

Demás protagonistas igualmente complejos y dinámicos. De Saint-Avit: instruido seguidor del rigor castrense y camarada de Morhange, pero poseído por la *hybris* que anula la culpa, hastiado de la modernidad y moralmente defectuoso frente a la integridad de aquél, un erudito y monje-soldado. Antagonista Cegheir-ben Cheij: asimismo matizado, como asesino, devoto, libertador y heraldo nefasto.

Estructura temporal y de narradores sumamente elaborada. Con el usual recurso de un manuscrito a publicar, obra del teniente Ferrières y presumiblemente póstuma, la trama se inicia con una Carta a guisa de prólogo (x), escrita por el mismo en el presente (8-11-03). Siguen dos calas en el pasado de progresiva profundidad: (a, caps. I-II) *racconto* del Tte. Ferrières sobre su encuentro con el Cap. De Saint-Avit (6-6/5-11-03); (b, caps. III-XIX) *racconto* de este último sobre la malograda expedición Saint-Avit-Morhange (1897). Desde el principio se anuncian fatales desenlaces paralelos, tanto de la expedición que se prepara (p. 13) como de la antigua (asesinato de Morhange, pp. 22ss y 48). Se cierra con un final en modo circular y abierto (c, cap. XX), narrado por Ferrières al término de su escritura.

Estos recursos narrativos y el tema de la insoslayable pasión destructiva que provoca Antinea impregnan la trama de un determinismo fatalista y trágico, dedicándose el cuerpo de la obra a desgranar los acontecimientos de la expedición (hallazgo de la Atlántida, su reina Antinea, asesinato y evasión).

11) Joseph O'Neill. *Land under England* (1935)

Éxito editorial en su época y bien considerada por la crítica, la obra fue recuperada en la década de 1970. El autor (irlandés nacido en el condado de Galway) fue un escritor de SF y fantasía que participó en la administración política del nuevo Estado Libre Irlandés de 1921.

Aun sin haber accedido al texto original o su traducción y conocerse solo por medios indirectos, la obra se incluye por su importante significación en el marco del giro dado a la arqueoficción durante el período de entreguerras. En este caso, en modo distópico y subtexto antifascista: el mundo de llegada supone el remedo de una sociedad totalitaria que controla a la población por medios telepáticos.

Se recurre al tópico del Mundo subterráneo, al que el protagonista (Anthony Julian) accede desde el noroeste de Inglaterra (antiguo condado histórico de Cumberland), en busca de su padre desaparecido. Esa civilización está poblada por una raza de personas descendientes de las legiones romanas, que vive en un sistema de cuevas bajo un régimen dictatorial.

Parece reunir tanto elementos de fantasía como fictocientíficos; supone una parábola sobre el nazismo de la época, pero igualmente cuestiona el pasado histórico europeo (el Imperio romano, en este caso).

5. Algunas conclusiones

La Premisa (1) del cronotopo básico parece adecuada en términos generales, pues todas las obras mantienen una indudable unidad con los supuestos básicos de la definición. Empero, requiere algunos desarrollos y matizaciones, pues es demasiado parca o restrictiva para abarcar todas las características de los mundos de llegada presentes en el canon.

Es esencial el carácter social-civilizador de los Mundos de llegada, pero extendiéndolo a culturas más simples o menos desarrolladas (tipo *tribus*). Lo dicho no impide englobar otros parámetros más amplios, de tipo zoológico/botánico. Flexibilizamos así el uso del término *Civilización*, incorporando también el más general de *Culturas* (5, 6, 8).

Sobre su historicidad, todos están vinculados o anclados claramente al pasado terrestre, sea histórico, prehistórico, evolutivo-paleontológico o una combinación de éstos.

Respecto a sus características, hay una gradación entre Mundos indivisos de una civilización (1, 2, 9, 10, 12), diversos pero compactos (3, 7) y desagregados (5, 6, 8).

El Mundo de (7) y todos los del último tipo se presentan como Mundos completos y se aproximan a los parámetros planteados por Tolkien y otros autores de la «Subcreación» de un *Mundo secundario*. Con su ecosistema (biotopo y biocenosis), génesis, onomástica y toponimia, organización social, lengua y hasta cosmogonía privativos, son de naturaleza heterogénea, un conglomerado de diferentes culturas/civilizaciones y entornos físico-biológicos interrelacionados en la trama

narrativa. Todos (Maple White, Pellucidar, Muria, Caspak) en obras de de la década de 1910, aunque este modelo temático se mantendrá en el género en décadas posteriores.

Frente a la harto usual y tosca tesis de que la creación de Mundos de llegada (y en suma el género) dependía de la existencia de «manchas en blanco» del globo³⁵, se constata en prácticamente todas las obras que sus respectivos accesos y ubicaciones virtuales ya estaban suficientemente cartografiados o documentados en sus fechas; excepto en los casos obvios de la Tierra Hueca (6, 7, 11) y parcialmente el Kafiristán (3). Y haciendo una lectura genérica, sin mayores concreciones, sería como mucho un exiguo factor de verosimilitud para el CRE. El contenido de aquéllos se ha transformado y recreado como mundo imaginario por la pura elaboración literaria para sus propios fines. La arqueoficción, como toda literatura, está sujeta a múltiples mediaciones e influencias, pero en absoluto a determinaciones exclusivas, y menos a una tan reduccionista como la cartográfica; el exotismo modernista que le es propio no equivale a desconocer, sino al imaginario construido sobre lo conocido (por experiencia o ilustración) aunque distante.

Todos los Mundos se presentan como secretos y aislados, pero la gran mayoría son de algún modo conocidos indirectamente, supuestos, presumidos o presentidos por los protagonistas. Solo en dos casos éstos son trasladados azarosamente por raptó (9, 10).

En cuanto a la Premisa (2) o caracterización genérica, los Mundos de partida son realistas (miméticos) y el carácter de sus umbrales/

³⁵ Corolario de la igualmente errada tesis que, por ejemplo, Stableford (1997) expresa así: «The motif has gradually fallen into disuse by virtue of increasing geographical knowledge; these days lost lands have to be very well hidden indeed or displaced beyond some kind of magical or dimensional boundary» [el motivo ha caído gradualmente en desuso en virtud del aumento del conocimiento geográfico; en estos días, las «tierras perdidas» tienen que estar muy bien escondidas o desplazadas más allá de algún tipo de límite mágico o dimensional].

portales también esencialmente realistas o como mucho especulativos.

Los Mundos de llegada en sí mismos (los entornos descritos en la ficción narrativa) pueden definirse algunos como miméticos (Kafiristán y parcialmente Kukuanelandia) o plausibles (Maple White), pero la mayoría se revelan imposibles, acercándose a la órbita de la fantasía. Sin embargo, la adscripción de cada obra depende también del análisis del resto de las entidades de ficción: particularmente, personajes y hechos y situaciones de la acción, siendo el tiempo siempre coetáneo. Su tratamiento retórico las decantará decisivamente como marcas genéricas a un tipo de enfoque predominante: mimético/realista, de fantasía o especulativo.

Podemos discriminar en el canon la siguiente tipología. Obras fundamentalmente realistas (1, 3, 9), netas fantasías (2, 4, 10); la mixtura del realismo mágico, generalmente encuadrado como fantasía (12); fantasías con mayores elementos especulativos y ficción científica (7) o moderados/menores (6, 8), neta ficción científica (5). Ninguno presenta al lector o personajes una colisión epistémica central e irresoluble entre nuestra realidad fenoménica y lo sobrenatural (el «efecto fantástico»), excepto el relato (7a) en parte. Así, los resultados del análisis son variopintos, por lo que no es posible hacer encajar este género en uno exclusivo de los planteados, so pena de excluir una parte de las obras. Lo más conveniente sería aceptar la Premisa (2e), como un género híbrido que participa de los parámetros de todos (realista, fantasía, especulativo), con una entidad propia y singular y además muy acotado históricamente en su génesis y clausura.

A modo de síntesis más comprensiva, a fin de abarcar todo el corpus, proponemos la siguiente definición: El cronotopo central

de Mundos Perdidos o Arqueoficción es el encuentro (en modo racional o maravilloso) del presente con un pasado ficcional de civilizaciones o culturas ajenas pseudohistóricas o parahistóricas (paralelas, subterráneas) que están ocultas, con enfoques realista (dramático-trágico), nostálgico-utópico, distópico, especulativo, paracientífico (del tipo de los *scientific romances*) o de fantasía (*fantasy*).

Retomando la cuestión de las mediaciones (Premisa 3), es patente que éstas no se manifiestan de modo resuelto en cada obra ni es viable su aplicación mecánica o unilateral. Los factores históricos, científicos y culturales ya explicados suponen una pluralidad concomitante y sin monopolios excluyentes (sea el mito, la ciencia, el colonialismo...), que vincula estrechamente el género a su contexto histórico-cultural. Se verifica que todo el canon responde a su tiempo, a su época; pero sería trivial simplificar cada obra con un rótulo y bajo una sola idea dominante, *v. gr.* empresa colonial (1), gótico imperial (2, 4), expedición paleontológica (5), investigación arqueológica (7), pérdida militar sahariana (9), refugio místico-occidentalista (10), reacción antifascista (11), escape urbano (12), etc.: esto no agota su significado y rebaja además su riqueza y complejidad.

En la propia diacronía literaria, se advierte en el canon un deslizamiento desde un predominio realista (1, 3), con obras más tardías (9), a la ficción sobrenatural (fantasía) y en menor medida a la especulativa (ficción científica); un proceso extrapolable de forma global y aun con reservas a todo el género. Es un trasunto de las tendencias ideológicas de Fin de siglo, que muestran la dicotomía entre el irracionalismo/vitalismo de estirpe romántica (auge popular del espiritualismo, ocultismo, esoterismo) y la filosofía positivista burguesa,

entronizada con el desarrollo racional-científico y la doctrina del progreso indefinido.

Paralelamente, hay una neta evolución desde el enfoque clásico colonial (con diferentes grados: marcado, moderado o casi imperceptible) al utópico y distópico (10, 11, 12), hasta su disolución final y mutación.

Dentro de las limitaciones de este modesto trabajo de investigación y descripción del género³⁶, que ha querido ser una mera tentativa provisional para proveer algunas aportaciones a su caracterización, consideramos pertinente también exponer una percepción particular sobre las tradiciones o enfoques críticos que han ido acercándose al mismo. Por un lado, la crítica anglófona de la novela victoriana tardía y eduardiana se ha centrado previsiblemente en los primeros exponentes capitales del género (1, 2, 3, 5) junto a otras obras menores, donde parece predominar un enfoque marcadamente ideológico y bastante reduccionista, derivado de la aplicación de la teoría postcolonial. Por otro lado, la crítica en la órbita de la *science fiction* y aledaños, sin excluir tampoco los anteriores parámetros, ha anotado y comentado obras centrales del género; pero excluye, también previsiblemente, las más realistas (1, 3, 9) y enfatiza excesivamente su proyección especulativa como antecedente de la CF, en ocasiones incorporándolo incluso y de modo desacertado a la misma.

En todo caso, es obvio que no se contemplan obras hispánicas (de los años 30 y 40, *Los pasos perdidos*, reescrituras como *Món Mascle/Mundo Macho*), pero sintomáticamente las del área francófona aparecen de modo marginal o son inexistentes (arqueoficciones de J.-H. Rosny aîné, *L'Épouse du soleil*, *L'Atlantide*, *La Révolte des volcans*, *La Vallée perdue*). No se sitúan (o lo hacen con poco

acierto) antecedentes especulativos, realistas o de fantasía que contribuyeron a configurar el género, por ejemplo, Edgar Allan Poe, Jules Verne, George Sand, crónicas inmediatas de viajes y exploraciones, el *Fin de siglo*, literatura de aventuras y fantasía históricas, etc. Es patente su limitación a tipos como la novela colonial o casos como *Symzonia* o *The Coming Race*; no insistiendo tampoco en su derivación final a modos anti/utópicos que reorientan el lastre procolonial (a excepción de *Lost Horizon*). Sorprendentemente, las aproximaciones críticas hispanas conocidas intentan ser más englobadoras y/o matizadas: Vázquez de Parga (1983), Sánchez García (2012, 2013), Martín Rodríguez (2013a, 2013b y 2013c). Sería deseable disponer de unas perspectivas más amplias y menos parciales o unilaterales, también menos ideologizadas y que rebasen quizá el exceso de especialización, para afrontar una visión más integral y comprensiva del género, tanto en su aspecto diacrónico como sincrónico (en diferentes lenguas).

OBRAS CITADAS

Fuentes primarias

- BENOÎT, Pierre (1919, 1952). *L'Atlantide (La Atlántida)*. Madrid: SGEL.
- BURROUGHS, Edgar Rice (1914, 2016). *At the Earth's Core (En el centro de la Tierra)*. Madrid: Costas de Carcosa.
- BURROUGHS, Edgar Rice (1918, 2003). *The Land That Time Forgot, The People That Time Forgot, Out of the Time's Abyss (La Tierra olvidada por el tiempo, Los pueblos que el tiempo olvidó, Desde*

³⁶ La mayor limitación ha sido el acceso a estudios críticos del ámbito anglófono.

- el abismo del tiempo*). Madrid: Río Henares.
- CARPENTIER, Alejo (1953, 1993). *Los pasos perdidos*. Barcelona: R.B.A.
- DOYLE, Arthur Conan (1912, 1993). *The Lost World (El mundo perdido)*. Barcelona: Laertes.
- HAGGARD, Henry Rider (1885, 1981). *King's Solomon Mines (Las minas del Rey Salomón)*. Barcelona: Bruguera.
- HAGGARD, Henry Rider (1887, 1983). *She. A History of Adventure (Ella)*. Madrid: Anaya.
- HAGGARD, Henry Rider (1905, 1983). *Ayesha, The Return of She (Ayesha, el retorno de Ella)*. Barcelona: Laertes.
- HILTON, James (1933, 1983). *Lost Horizon (Horizontes perdidos)*. Madrid: Plaza & Janés.
- KIPLING, Rudyard (1888, 2020). *The Man Who Would Be King (El hombre que llegó a ser rey)*. Madrid: Fórcola.
- MERRITT, Abraham (1918-1919, 2019). *The Moon Pool, The Conquest of the Moon Pool (El estanque de la Luna, La conquista del estanque de la Luna)*. Madrid: La Hermandad del Enmascarado.
- O'NEILL, Joseph (1935). *Land under England*. London: Gollancz.
- Fuentes secundarias**
- CAMPBELL, Joseph (1949, 1972). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: F.C.E.
- CHALMERS, Allan F. (1982, 1990). *¿Qué es esa cosa llamada ciencia?* Madrid: Siglo XXI.
- CHILDE, Vere Gordon (1951, 1965). *La evolución de la sociedad*. Madrid: Ciencia Nueva.
- CLARESON, Thomas O. (1985). *Some Kind of Paradise. The Emergence of American Science Fiction*. Westport (CT): Greenwood Press.
- DEANE, Bradley (2008). «Imperial barbarians: Primitive masculinity in lost world fiction», *Victorian Literature and Culture*, 36.1: 205-225. https://www.academia.edu/6690232/Imperial_Barbarians_Primitive_Masculinity_in_Lost_World_Fiction (Acceso: 3 de abril de 2022).
- DUCROT, Oswald y Tzvetan TODOROV (1972, 1974). *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- GARCÍA GUAL, Carlos (2013). *La antigüedad novelada y la ficción histórica. Las novelas históricas sobre el mundo griego y romano*. Madrid: F.C.E.
- GARRIDO GALLARDO, Miguel Ángel (2015). «Género literario», *Diccionario Español de Términos Literarios Internacionales (DETLI)*. <http://www.proyectos.cchs.csic.es/detli/> (Acceso: 25 de abril de 2022).
- GONZÁLEZ-RIVERA, Juliana (2021). *La invención del viaje. La historia de los relatos que cuentan el mundo*. Madrid: Alianza Editorial.
- GUILLAUD, Lauric (1993). *L'Aventure mystérieuse de Poe à Merritt ou les orphelins de Gilgamesh*. Liège: Éditions du CÉFAL.
- HALL, Karen Peta (2008). *Discovering the Lost Race Story: Writing Science Fiction, Writing Temporality*. https://research-repository.uwa.edu.au/files/3221216/Hall_Karen_Peta_2008.pdf (Acceso: 6 de abril de 2022).
- HOBBSAWM, Eric J. (1987, 2005). *La era del imperio, 1875-1914*. Barcelona: Crítica.
- MARCHESE, Angelo y Joaquín FORRADELLAS (2000). *Diccionario de retórica, crítica*

- y terminología literaria. Barcelona: Ariel.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, Mariano (2013a). «Mundos perdidos, paraísos perdidos: Ciudad primitiva y Utopía imposible en *Los que no descienden de Eva* (1941), de Luis Antonio de Vega», *Ángulo Recto*, 5.1: 45-64. <http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen05-1/articulos03.htm> (Acceso: 31 de marzo de 2022).
- MARTÍN RODRÍGUEZ, Mariano (2013b). «Mundos perdidos y (anti)utopía en la arqueoficción». https://www.academia.edu/7111345/Mundos_perdidos_y_anti_utop%C3%ADa_en_la_arqueoficci%C3%B3n?email_work_card=reading-history (Acceso: 31 de marzo de 2022). Versión original española de ídem (2013) «Lumile pierdute și (anti)utopia în arheoficțiune», *Revista Societății Române de Science Fiction și Fantasy*, 7. <http://www.srsff.ro/2013/10/lumile-pierdute-si-ant-iutopia-in-arheoficțiune/>
- MARTÍN RODRÍGUEZ, Mariano (2013c). «Longing for the Empire? Modernist Lost-Race Fiction and the Dystopian Mode in Spain», *Science Fiction Studies*, 40.3: 463-479.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, Mariano (2019). «Bibliografía de tipo académico (en inglés, alemán o cualquier lengua románica) sobre la literatura de ciencia ficción, utópica, heterotópica, especulativa, mitológica y arqueológica y tipos afines de ficción publicada en España en lenguas románicas desde 1833 por autores españoles o activos en España (estudios publicados entre 1950 y 2018)», *Hélice: Reflexiones Críticas sobre Ficción Especulativa*. <https://www.revistahelice.com/biblio/biblioCFEspa%C3%B1a-Helice.pdf> (Acceso: 31 de marzo de 2022).
- MARTÍNEZ DE PISÓN, Eduardo (2018). *Viajes al centro de la Tierra. Noticias literarias, de Homero a Jules Verne*. Madrid: Fórcola.
- MORENO, Fernando Ángel (2010). *Teoría de la literatura de ciencia ficción: Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portal.
- MUMFORD, Lewis (1922, 2013). *Historia de las utopías*. Logroño: Pepitas de Calabaza.
- NERÍN, Gustau (2022). *Colonialismo e imperialismo. Entre el derribo de monumentos y la nostalgia por la grandeza perdida*. Barcelona: Shackleton Books.
- PRINGLE, David (1997). «Lost Races», John Clute y John Grant (eds.), *The Encyclopedia of Fantasy*. https://sf-encyclopedia.com/fe/lost_races (Acceso: 31 de marzo de 2022).
- RENFREW, Colin y Paul BAHN (eds.) (2005, 2008). *Arqueología. Conceptos clave*. Madrid: Akal.
- ROAS, David (2011). *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Madrid: Páginas de Espuma.
- ROBLES MORENO, Lola (2018). *En regiones extrañas. Un mapa de la ciencia ficción, lo fantástico y lo maravilloso*. Madrid: Cazador.
- SALMONSON, Jessica Amanda. *Lost Race Guide*. <https://web.archive.org/web/20081221153827/http://www.violetbooks.com/lostrace-check-guide.html> (Acceso: 10 de abril de 2022)
- SÁNCHEZ GARCÍA, Raquel (2012). *Los mundos perdidos de Rider Haggard. She. A History of Adventure (1887)*. <https://www.revistahelice.com/biblio/biblioCFEspa%C3%B1a-Helice.pdf> (Acceso: 31 de marzo de 2022).

- eprints.ucm.es/id/eprint/28249/ (Acceso: 31 de marzo de 2022).
- SÁNCHEZ GARCÍA, Raquel (2013). «El imperio amenazado. La literatura de Rider Haggard ante la decadencia», *Cuadernos de Investigación Filológica*, 39: 107-128. <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/cif/article/view/2557> (Acceso: 3 de abril de 2022).
- SCHAEFFER, Jean-Marie (1995, 1998). «Géneros literarios», Oswald Ducrot y Jean-Marie Schaeffer (eds.), *Nuevo diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. Madrid: Arrecife, 573-583.
- SCHAEFFER, Jean-Marie (1989, 2017). *¿Qué es un género literario?* Madrid: Akal.
- SCHWEITZER, Darrell (2005). «Lost Worlds», Gary Westfahl (ed.), *The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy: Themes, Works, and Wonders*. Westport (CT): Greenwood, 476-478.
- STABLEFORD, Brian (1997). «Lost Lands and Continents», John Clute y John Grant (eds.), *The Encyclopedia of Fantasy*. https://sf-encyclopedia.com/fe/lost_lands_and_continents (Acceso: 31 de marzo de 2022).
- TODOROV, Tzvetan (1970, 1972). *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- TOMACHEVSKI, Boris (1925, 1982). *Teoría de la literatura*. Madrid: Akal.
- VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador (1983). *Héroes de la aventura*. Barcelona: Planeta.
- VOGLER, Christopher (2007, 2020). *El viaje del escritor: Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona: Reedbook.
- VV. AA. «Lost World», *Wikipedia* https://en.wikipedia.org/wiki/Lost_world (Acceso: 3 de abril de 2022)
- Traducida parcialmente en [https://es.wikipedia.org/wiki/Mundo_perdido_\(g%C3%A9nero\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Mundo_perdido_(g%C3%A9nero)) (Acceso: 3 de abril de 2022)

APÉNDICE: TABLA DE FRECUENCIAS REFERENCIAS SEGÚN FUENTES CONSULTADAS

OBRAS CANON (12)	FUENTE							Total
	Wikipedia	Enc. Fantasy	Greenw. Enc.	Vázquez de Parga	Deane	Sánchez García	Martín Rguez	
King's Solomon Mines (1885)	X	X		X	X	X	X	6 - 86%
She. A History of Adventure (1886/1887)	X	X	X	X		X	X	6 - 86%
The Man Who Would Be King (1888)	X				X			2 - 29%
Ayesha, The Return of She (1905)	x			X		X		3 - 43%
The Lost World (1912)	X		X		X	X	X	5 - 71%
Serie de Pellucidar (7 obras, 1914/1944+1963): At the Earth's Core (1914/1922), Pellucidar (1915/1923), Tanar of Pellucidar (1929/1930) y siguientes.	1 X	1 X	X	1/3 X				4 - 57%
The Moon Pool (1918). Secuela: The Conquest of the Moon Pool (1919) (ambas libro, 1919)	X	X	X				X	4 - 57%
Serie de Caspak/Caprona: The Land That Time Forgot, The People That Time Forgot, Out of the Time's Abyss (3 novelas, 1918) (tril. libro, 1924)	1/3 X	1 X	1 X	1/3 X		1 X	1 X	6 - 86%
L'Atlantide (1918/1919)		X		X			X	3 - 43%
Lost Horizon (1933)	X	X	X			X	X	5 - 71%
Land under England (1935)	x	X					X	3 - 43%
Los pasos perdidos (1953)							X	1 - 14%
OTRAS: ANTECEDENTES Y POSTERIORES								
Jules Verne. Voyage au centre de la Terre (1864)	X	X (SF)				X		3 - 43%
Cap. Adam Seaborn. Symzonia, A Voyage of Discovery (1820)	x							1 - 14%
Edward Bulwer-Lytton. The Coming Race (1871)	X	X (SF)						2 - 29%
Fitz-James O'Brien. Relatos (1881)						X		1 - 14%
Edgar Allan Poe. The Narrative of A. Gordon Pym (1837/1838)	X							1 - 14%
George Sand. Laura. Voyage dans le cristal (1864/1865)								0
Michael Crichton. Congo (1980)	X	X					X	3 - 43%
Terenci Moix. Món Mascle/Mundo Macho (novela salvaje) (1972/1986)							X	1 - 14%
OTRAS: ARQUEOFICCIÓN								
Frank Aubrey. The Devil-Tree of El Dorado (1896). Queen of Atlantis (1898)		1, 2 X			1, 2 X			2 - 29%
W. G. Emerson. The Smoky God or, A voyage to the Inner World (1908)	X	X						2 - 29%
Gaston Leroux. L'Épouse du soleil (1915)		X					X	2 - 29%
J.-H. Rosny aîné. Les Profondeurs de Kyamo (1891). Nymphée (1893). L'Étonnant Voyage de Hareton Ironcastle (1922)	3 X	3 X					1, 2 X	3 - 43%
Totales (Canon/Total)	10/16	8/15	6/6	6/6	3/5	6/8	9/14	