



© Mariano Martín Rodríguez

Orplid: bicentenario del nacimiento de la fantasía épica (verano de 1825)

MARIANO MARTÍN RODRÍGUEZ

Investigador independiente

1. Los mundos secundarios de la fantasía épica y el método científico de las Humanidades

La fantasía épica es hoy en día uno de los géneros de ficción con mayor presencia en los sectores de la cultura y el entretenimiento. Aunque resulta difícil de definir, el carácter canónico de determinados universos ficcionales clasificables en esa clase de fantasía aconseja buscar en ellos una serie de características específicas que nos permitan caracterizarla en términos generales. Esos universos canónicos de

la fantasía épica, entre otras cosas por su valor fundacional, son principalmente el conjunto de narraciones de Robert E. Howard (1906-1936) protagonizadas por Conan, el bárbaro cimmerico, en torno a sus aventuras en la era hiberia, es decir, una época muy lejana en el pasado en la que habrían existido civilizaciones semejantes a las de la Antigüedad humana positivamente conocida. En segundo lugar y con una influencia incluso mayor, tendríamos las narraciones de J. R. R. Tolkien (1892-1973) ambientadas en Arda, que a su vez engloba Middle-earth o la Tierra Media de su célebre

novela *The Lord of the Rings* [*El señor de los anillos*] (1954-1955). Arda es realmente un universo anterior al propio tiempo humano que obedece a las leyes mágicas del mito, en lugar de a las de la historia a que se atenía Howard.

Por supuesto, se podrían aducir muchos otros ejemplos de cada una de esas dos grandes categorías (mítica e histórica), pero nos hemos limitado a aquellos que gozan desde hace décadas de una recepción crítica habitualmente positiva y de un consumo masivo, sobre todo gracias a unas adaptaciones cinematográficas cuyo éxito ha propiciado el conocimiento de las obras en que se basan por parte de millones de lectores. Así se han convertido en clásicos modernos indiscutibles y, por ello, sus mundos ficcionales, al haber sido incansablemente imitados y emulados hasta la extenuación, son los que han definido las características distintivas de su género, la *high fantasy*, como una especie diferente de otras clases ya existentes de literaturas fantásticas y fabulosas: historias de terror, cuentos de hadas, versiones de mitos y leyendas existentes, fantasías liminares o *portal fantasies* en las que se entrelazan el mundo real y uno secundario mágico, y un largo etcétera.

Resumiendo esas características con ánimo sobre todo divulgativo, diríamos que lo fundamental de la fantasía épica es la creación con fines ficticios de un mundo secundario integral distinto al mundo fenoménico o primario en el que vivimos. Ese mundo secundario es, empleando el término tolkieniano, una *subcreación*. Si el mundo primario es una creación divina, según el cristiano Tolkien, el mundo secundario de la

ficción es una creación secundaria del escritor¹, una creación derivada o subcreación². Esta subcreación es integral, pues tal mundo es el fruto de su imaginación, de su fantasía. En consecuencia, aunque se pueda inspirar en el patrimonio mítico, folclórico y literario universal, el mundo secundario es el resultado de una invención completa, tal y como indica algo tan claro a primera vista como es la total novedad de los nombres propios, tanto de personas como de lugares, al efecto de que quede claro que las realidades ficticias que designan no se refieren a realidad alguna pasada, presente o hipotéticamente futura del mundo primario.

Los nombres no son lo único que marca la invención del mundo secundario como ente ficticio independiente. Esos mundos también tienen su propio ordenamiento ontológico y sus propias leyes, las cuales pueden coincidir, o no, con las leyes naturales de nuestro universo material. Tal ordenamiento, que garantiza su plena independencia frente al mundo primario, no es nunca en la fantasía épica una creación arbitraria, a diferencia del mundo onírico e incongruente del país de las maravillas visitado por la niña Alicia en las novelas de Lewis Carroll (1832-1898). Tampoco obedece a una lógica de correspondencia alegórica entre los habitantes, lugares y sucesos del mundo secundario y una dimensión abstracta preexistente de carácter metafísico y/o teológico, como en la novela simbólica *Phantastes* [*Fantastes*] (1858) de George MacDonald (1824-1905). Muy al contrario, la subcreación de las leyes internas del mundo secundario se realiza de tal manera que su carácter integral y coherente

¹ Para facilitar la lectura y respetar las normas lingüísticas del castellano, coincidentes en ello con las de las demás lenguas derivadas del latín, el uso del género gramatical llamado masculino en un contexto colectivo no prejuzga el sexo (o *género*) de los miembros de la pluralidad designada.

² Aunque no comulguemos necesariamente con la justificación teológica de este neologismo tolkieniano, lo adoptaremos por su utilidad narratológica como término preciso para designar la clase de creación ficcional consistente en la invención de mundos secundarios épico-fantásticos y afines.

se basa en una búsqueda fundamental de una verosimilitud intrínseca de carácter moderno, esto es, una verosimilitud que implica una concepción racional y científica del universo, muy distinta tanto de la mentalidad religiosa o mística de las fantasías alegóricas como de la maravillosa de los cuentos de hadas, cuyo origen está en las creencias y supersticiones populares vehiculadas por el folclore. La subcreación en la fantasía épica se somete a la disciplina racional del método científico, que es el dotado de mayor capacidad de convicción para los contemporáneos.

Llegados a este punto, conviene señalar que las ciencias llamadas *duras* y las tecnologías que derivan de ellas no son las únicas ciencias. Las humanidades también siguen métodos rigurosos en la Edad Contemporánea en la que aún estamos inmersos. Estos métodos propios no son los mismos que en las ciencias *duras*, pero han permitido igualmente hacer avanzar el conocimiento. Por ejemplo, la Arqueología y la Etnología han ido revelando civilizaciones antes ignotas y, en los casos en que estas civilizaciones conocían la escritura, la Filología ha podido descifrar y comprender a menudo sus documentos, de manera que nos hemos podido enterar de su historia, de sus mitos, de sus costumbres y, en suma, de su ordenamiento social y cultural. Esto ha hecho que nuestra visión del mundo primario sea más rica y variada que la que podían tener nuestros antepasados europeos, que solo conocían de la Antigüedad aquello que podían aprender de los libros hebreos, griegos y latinos. La ocupación colonial de territorios ultramarinos en el Antiguo Régimen ya había dado a conocer, por ejemplo, la historia y los mitos de las grandes culturas amerindias, pero el estudio sistemático de las civilizaciones exóticas y el conocimiento más fiel de ellas solo pudo producirse cuando se desarrollaron los métodos científicos de las

Humanidades, especialmente las mencionadas Arqueología, Etnología y Filología, tal y como se fueron consolidando a partir de finales del siglo XVIII. Fue, por ejemplo, el estudio etnográfico de los polinesios a resultas de las expediciones científicas en el Pacífico, la revelación del sánscrito coincidiendo con la expansión militar y comercial europea en la India, o el nacimiento de la arqueología egiptológica tras el intento de conquista de Egipto por las tropas napoleónicas. A partir de entonces, en vez de asimilar lo exótico a la cultura cristiana y occidental, como solían hacer los caballeros andantes en los libros de caballerías con sus adversarios paganos, a los que afrontaban como si fueran monstruos, los humanistas científicos empezaron a valorar por sí mismas las civilizaciones paganas exóticas, esto es, aquellas cuyas religiones no derivaban del patrimonio mítico hebreo y que tampoco tenían el prestigio de lo *clásico* grecorromano. Los escritores no tardaron en acompañarlos en este cambio radical de paradigma en las Humanidades, al incorporar a la corriente principal de las literaturas europeas y americanas la historia, los mitos y los usos paganos de todo el planeta. Pronto se dio un paso más, el paso fundamental del que proceden en última instancia los mundos secundarios ficticios de la fantasía épica.

Howard y Tolkien, entre otros muchos, describieron civilizaciones de aspecto legendario, sin tecnología posterior a la Revolución Industrial y con un ordenamiento sociopolítico propio de las civilizaciones antiguas, desde la sedentarización y los primeros imperios hasta organizaciones feudales de aire medieval. En estas civilizaciones, el heroísmo épico de las epopeyas podía explayarse de manera creíble en un lugar o período muy alejados del trivial presente, y en ellas podían convivir los seres humanos y unos entes para nosotros sobrenaturales de forma análoga a

como lo hacían en los mitos e historias de los pueblos exóticos que habían empezado a entrar en la conciencia intelectual de las regiones de cultura europea. A esta influencia temática y metódica de las nuevas ciencias humanísticas habría que añadir la discursiva, pues en la fantasía épica son frecuentes los textos escritos a imitación de los estudios acerca de civilizaciones realmente existentes y que emplean también el lenguaje expositivo propio de tales estudios, tales como la historia de la era hibernia por Howard o la amplia mitografía de Arda escrita por Tolkien (y editada por su hijo Christopher). Además, también es frecuente que se adjunten a los textos escritos en forma novelística, poética o dramática paratextos cuya escritura indica que se trataría de disertaciones científicas sobre determinados aspectos de la civilización en que se desarrolla la acción, tales como su cronología, historia, mitos, costumbres, literatura, etc. Como mínimo, la geografía del mundo subcreado se suele documentar mediante mapas, los cuales se han convertido en una marca genérica fundamental de la fantasía épica en nuestros días. Estos mapas de territorios imaginarios sirven por sí solos para anunciar a los lectores que el universo ficticio que se les ofrece posee la consistencia y la plausibilidad racionales suficientes como para poder ser objeto de descripción científica, aunque esta se limite a la cartografía básica. Este es un claro indicio de que la fantasía épica juega al menos a dotarse de una base científica de carácter humanístico, a diferencia de otros géneros de ficción fabulosa con la que se suele confundir erróneamente en el seno de la *fantasy*: por ejemplo, difícilmente se pueden cartografiar concretamente los mundos secundarios del cuento de hadas. ¿Acaso importa la geografía del sitio donde se encuentra el castillo de la Bella Durmiente? ¿Importa la historia de

su reino? ¿Interesa acaso su ordenamiento particular? ¿Tiene siquiera nombre propio? En cambio, ¿es concebible siquiera la fantasía épica sin una geografía, una historia, una religión y hasta una geopolítica específicas, todas ellas completamente inventadas, es decir, *subcreadas*?

Por todo ello, el nacimiento de la fantasía épica como género específico de ficción solo pudo producirse cuando alguien sintió la necesidad de crear un mundo secundario integral dotado de la verosimilitud conferida por la analogía con las civilizaciones paganas del pasado, descubiertas y estudiadas por las Humanidades de forma científica desde Herder. Pero ¿cuándo y cómo ocurrió exactamente esta invención revolucionaria? Nos referimos, por supuesto, a su idea y a su realización, no a su nombre, que es muy posterior. Los estudiosos suelen atribuir a la ficción científica un origen anterior a la invención de la etiqueta de *science fiction* o *ciencia ficción*, un origen que normalmente hacen coincidir con la mutación de mentalidad propiciada por la rápida aceleración de los avances tecnológicos a consecuencia de la Revolución Industrial desde el primer tercio del siglo XIX. Análogamente, la fantasía épica es muy anterior a su etiquetado como (*high*) *fantasy* y, aunque su desarrollo fue limitado antes de la moda decadentista de finales del siglo XIX que favoreció la imaginación literaria de paisajes exóticos y a veces inventados (esto es, *subcreados*), su nacimiento tuvo lugar en un sitio y momento casi tan concretos como aquella célebre velada ginebrina del verano de 1816 en que Mary Shelley (1797-1851) presentó la historia que daría lugar a su novela fictocientífica pionera *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* [*Frankenstein o el moderno Prometeo*] (1818).

2. Orplid, el primer mundo secundario épico-fantástico subcreado por el placer de la ficción

En el verano de 1825, dos estudiantes de Teología de la universidad alemana de Tübingen, (Tubinga en castellano) entablaron una estrecha amistad intelectual, alimentada por lecturas e inquietudes culturales comunes³. Esta amistad les duró toda la vida, tal y como atestigua su epistolario. Esos amigos eran Ludwig Amandus Bauer (1803-1846) y Eduard Mörike (1804-1875). El primero se haría célebre más adelante sobre todo por una historia universal en seis volúmenes. El segundo produciría una amplia obra literaria en prosa y en verso que lo convirtió en uno de los grandes escritores románticos alemanes. Su novela corta *Mozart auf der Reise nach Prag* [*Mozart, camino de Praga*] (1855) es merecidamente célebre, y varios de sus poemas inspiraron a compositores del género llamado *Lied* o canción, por ejemplo, el titulado «Gesang Weylas» (1838), cuya versión musical constituye el opus 46 de Hugo Wolf (1860-1903). Ese canto de Weyla evoca una isla divinizada llamada Orplid, aunque se ofrecen escasos detalles concretos sobre ella en los ocho versos del poema. Ni siquiera se indica quién es la persona designada mediante el nombre imaginario de Weyla. Se diría que el autor da por supuesto que ya se sabe qué son tanto Orplid como Weyla. Sin embargo, el primer verso, «Du bist Orplid, mein Land» [Eres Orplid, mi país], sugiere que se trata de un mundo personal y, en efecto, lo es. Los estudiosos que se propusieron dilucidar el misterio de ese poemilla tan célebre, y que es el más reputado de su autor, no tardaron en saber

que Orplid era una invención, y también que sus manifestaciones escritas superaban mucho en extensión a aquellos parcos ocho versos. Además, documentaron su origen.

En una carta de Bauer a Mörike fechada el 27 de junio de 1826⁴, el primero le preguntó en qué día exactamente del verano de 1825 le había comunicado el segundo su invención de Orplid. Bauer solo recordaba que debió de ser unos días después del 25 de julio cuando ambos proyectaron y dibujaron en un papel una isla que Mörike había llamado Orplid, como primer boceto de un país y una civilización que ambos crearían en colaboración. La pregunta de Bauer por la fecha exacta se debía a su deseo de celebrar cada año el nacimiento de Orplid («Orplids Geburt»). Mörike no recordaba la fecha exacta o no quiso decírsela, tal vez porque no le daba tanta importancia como Bauer. Este debió de intuir que aquel día marcaba, en efecto, un hito cultural, no solo biográfico. En la misma misiva, Bauer le habló a Mörike de una obra que se desarrollaría en la isla de Orplid y que protagonizaría un tal Maluff, nombre tan inventado como el de la isla. En 1828, Bauer publicó esa obra, un extenso drama titulado *Der heimliche Maluff* [El sigiloso Maluff]. Poco después debió de escribir su otro drama de la saga de Orplid, aunque no se publicaría hasta el año siguiente al de su fallecimiento, con el título de *Orplid's letzte Tage* [Los últimos días de Orplid] (1847). Antes Eduard Mörike había dado a conocer otro drama, *Der letzte König von Orplid* [El último rey de Orplid] como obra intercalada en su novela *Maler Nolten* [El pintor Nolten] (1832), aunque su acción se desarrollaba después de los sucesos dramatizados en la tragedia póstuma de Bauer.

³ Acerca del círculo intelectual y las amistades de Bauer y Mörike existe un completo estudio, con un interesante apéndice documental (Oesterle, 2021).

⁴ Esta historia del nacimiento de Orplid se basa en un estudio de Wooley (1948), en el que figuran amplios extractos de los principales documentos originales pertinentes (cartas, prólogos...).

Con posterioridad, Mörike volvería a emplear elementos de Orplid en su enigmático poema narrativo heroico-cómico «Märchen vom sichern Mann» [Cuento del hombre seguro], que publicaría junto con «Gesang Weylas» en un volumen de *Gedichte* [Poesías] (1838). Sin embargo, como esa historia del *hombre seguro* se desarrolla en un espacio de ultratumba que combina elementos cristianos (el demonio) y otros más bien vagos, procedentes de la mitología de Orplid, tampoco aporta demasiado al conocimiento de este último mundo en su conjunto. Son las obras de teatro las que permiten caracterizar Orplid como primer ejemplo pleno de subcreación épico-fantástica.

Esta afirmación extrañará a los que tienden a creer, a consecuencia de una *globalización* dirigida y aprovechada sobre todo por la industria cultural anglófona, que la fantasía épica se manifiesta sobre todo en la narrativa en lengua inglesa y que otras literaturas se habrían limitado a copiarla con mayor o menor fortuna. Esta idea podría sostenerse, si acaso, para el período posterior a la creación de la etiqueta comercial de la *fantasy*, pero una mirada multilingüe y comparatista revelaría que esa etiqueta es muy reciente y que la desconocían incluso grandes clásicos de la *high fantasy* como los mencionados Howard y Tolkien. Estos autores escribieron las obras que los críticos y libreros posteriores considerarían puntales de aquel género sin necesidad de ponerle etiqueta, igual que lo hacían sus contemporáneos europeos que produjeron ficciones similares en su época y también antes. Si la clasificación *ex post* de sus obras ambientadas en la Tierra hibernia y en la Tierra Media en la *fantasy* parece en general satisfactoria, no hay razón alguna para no aplicarla con quienes les precedieron, empezando por la saga ambientada en Orplid

de Bauer y Mörike, que pasamos ahora a describir.

En *Der heimliche Maluff* se presentan las intrigas complicadas y por momentos confusas de este rey de uno de los pueblos de Orplid, los *schmetten*, contra Ulmon, el soberano de su ciudad principal, llamada también Orplid. Esta se encuentra en el centro de un lago y es sede también de su reino más poderoso, así como del templo central del culto a los dioses de la isla, la cual estaría situada en el océano Pacífico, en un lugar tan aislado que sus habitantes se creían los únicos del mundo, como lo creían seguramente los de la isla de Rapa Nui o Pascua antes de la llegada de los navegantes europeos. Además de esos dos reinos enfrentados, existía en Orplid una república de pescadores más o menos autónomos y un pueblo de nómadas saqueadores, los *hynnus*. Maluff había intentado entrar en la ciudad de Orplid y apoderarse de ella mediante un golpe, pero se lo había impedido el movimiento sobrenatural de los acantilados que la rodeaban, convertidos súbitamente en murallas. No obstante, tras haber conseguido propagar el descontento entre los habitantes de la isla frente al gobierno de Ulmon, Maluff acaba vencéndolo y matándolo en una batalla campal. Tras esta, Maluff, cuyos móviles ocultos no eran la codicia y la sed por el poder que tanto aparentaba tener, sino asentar sólidamente el trono de su hijo, el pacífico y algo ingenuo Quiddro, abdica en favor de este y se retira del ejercicio de la política, tras haber asegurado un nuevo equilibrio geopolítico entre los Estados de la isla.

Mil años después, según *Orplid's letzte Tage*, se han vuelto las tornas. Otro rey de la dinastía Ulmon de Orplid ha vencido a los *schmetten* y apresado a su rey, pero su ambición imperialista no ha quedado aún satisfecha. Tras enterarse de que el mar ha arrojado a la isla trozos de madera con escritos en caracteres

desconocidos en Orplid, decide armar una gran expedición de exploración y conquista de los territorios que pudiera haber allende el mar. Wam-a-Sur, uno de los sacerdotes del dios sol supremo Sur asciende entonces a la montaña sede de esta deidad para participarle los planes de Ulmon. Sur le comunica que no tolerará la empresa expansionista de Ulmon y que la civilización de Orplid será destruida por una gigantesca tormenta. Como castigo, tan solo sobrevivirá el propio rey Ulmon durante mil años. Según *Der letzte König von Orplid*, hacia el final de este milenio llega a la isla un barco con europeos civiles de diversas naciones y de clase humilde o burguesa. Estos se afincan entre las ruinas de la ciudad de Orplid. Allí se enteran de la existencia de Ulmon, que pasea como un fantasma solitario por la isla como único testimonio vivo del antiguo Orplid⁵, mientras el hada Thereile lo requiere de amores. Gracias a la intervención de otros entes como el gigante que luego protagonizará el cuento del *hombre seguro*, Ulmon, que solo desea encontrar por fin el descanso, escapa al acoso de Thereile y, finalmente, él mismo desaparece en las aguas de un lago, tal y como había predicho una profecía, con lo que no quedará ya de la civilización de Orplid más que las ruinas desiertas de su capital.

Este drama de Mörike no es en puridad clasificable en la fantasía épica, ya que la presencia y las costumbres contemporáneas del mundo primario conviven con la figura legendaria del rey Ulmon y con entes del folclore como hadas y gigantes. La importancia en la obra de estos personajes feéricos indica

que la concepción de Orplid por Mörike es aún deudora del planteamiento fabuloso de la línea alemana del *Kunstmärchen* o cuento maravilloso de autor. A través de narraciones magistrales como «Die Hand der Jezerte» [La mano de Jezerte] (1853), el propio Mörike contribuiría a consolidarlo como género de ficción particular en el que el convencionalismo primitivo del *Märchen* o cuento de hadas se enriquece mediante un mayor grado de detalle individualizado y una dimensión filosófica de índole a menudo simbólica. Esta tendencia del autor le impidió seguramente avanzar por el sendero de la verosimilitud científica que, en cambio, sí había seguido Ludwig Bauer en *Der heimliche Maluff*. En esta última obra, lo feérico está ya completamente ausente, mientras que la actuación de los dioses de Orplid como personajes del drama en *Orplid's letzte Tage* no se opone a tal verosimilitud, pues forman parte integrante y constitutiva de ese mundo, como elementos suyos específicos esencialmente distintos de las figuras del folclore europeo que aparecen, quizá de forma algo incongruente, en el drama de Mörike. Por lo demás, este había señalado que tales entes existían en Orplid, y por eso los había mencionado en la descripción de su subcreación colaborativa con Bauer que precede como explicación introductoria de ese universo en la novela *Maler Nolten* antes de incluir en ella como pieza autónoma *Der letzte König von Orplid*. Allí había declarado que «die untergeordnete Welt von Elfen, Feen und Kobolden war nicht ausgeschlossen» [no estaba excluido el mundo subordinado de elfos, hadas

⁵ Se trata de una situación de «último de su pueblo» que coincide con la del anciano que es el último de los arinzos, un pueblo imaginario de Asia que habría tenido una brillante civilización en un lejano pasado, pero que habría desaparecido con el tiempo asimilado por otros, sin dejar más huellas que el parco testimonio de aquel anciano antes de morir. Así lo narra a una selecta concurrencia el personaje supuestamente inmortal que da título al libro *Jonathan le visionnaire* [Jonathan el visionario] (1825) de X. B. Saintine (Joseph-Xavier Boniface, 1798-1865). Esta breve narración, llamada «Les Arinzos» [Los arinzos], es un ejemplo pionero de arqueología especulativa realizada por el puro placer de la ficción y sin intención perceptible de satirizar o de adoctrinar a la manera utópica, igual que la subcreación coetánea de Orplid.

y duendes]. En cambio, estos seres no figuran en absoluto en el prólogo que Bauer antepuso a su drama *Der heimliche Maluff*, con un propósito explicativo similar, pero con un planteamiento en el fondo bastante diferente al de su amigo. Mientras que Mörike sugirió allí que la invención de Orplid habría sido un poético pasatiempo y rebajó su originalidad señalando las deidades homéricas como precedentes de las suyas, Bauer hizo hincapié en todo aquello que hacía de la isla y su civilización una entidad coherente y creíble, y expuso como si fueran realidades científicamente comprobables todos los elementos que hacían de ella una realidad cultural completa, tanto en su dimensión histórica humana como en la mítica divina. La diferencia entre los planteamientos de ambos autores puede observarse en sus descripciones respectivas de la subcreación de Orplid. Según Mörike⁶:

En la época en que aún estudiaba en el colegio, tenía un amigo cuya forma de pensar y aspiraciones estéticas iban de la mano con las mías. [...]. Para nuestra poesía inventamos un lugar fuera del mundo conocido, una isla cerrada, en la que habría vivido un pueblo fuerte y

heroico, dividido en diferentes tribus, fronteras y grados de carácter, pero con una religión prácticamente uniforme. La isla se llamaba Orplid y se suponía que estaba ubicada en el océano Pacífico, entre Nueva Zelanda y América del Sur. Orplid era también el nombre de la ciudad del reino más importante: se decía que su fundación era divina y que la diosa Weyla, de quien también tomaba su nombre el río principal de la isla, era su protectora especial. Nos contamos la historia de estos pueblos poco a poco describiendo los periodos más importantes. No faltaban guerras y extrañas aventuras. Nuestro sistema de dioses tocaba aquí y allá el griego, pero en general conservaba su carácter peculiar. Tampoco quedaba excluido el mundo subordinado de los elfos, las hadas y los duendes.

Por su parte, el informe mucho más detallado de Bauer indica⁷:

El nombre que figura en el título de mi obra aún no ha salido de labios de nadie más que de los de mi amigo

⁶ La versión original reza como sigue: «Ich hatte in der Zeit, da ich noch auf der Schule studierte, einen Freund, dessen Denkart und ästhetisches Bestreben mit dem meinigen Hand in Hand ging [...]. Wir erfanden für unsere Dichtung einen außerhalb der bekannten Welt gelegenen Boden, eine abgeschlossene Insel, worauf ein kräftiges Heldenvolk, doch in verschiedene Stämme, Grenzen und Charakterabstufungen geteilt, aber mit so ziemlich gleichförmiger Religion, gewohnt haben soll. Die Insel hieß *Orplid*, und ihre Lage dachte man sich in dem Stillen Ozean zwischen Neuseeland und Südamerika. Orplid hieß vorzugsweise die Stadt des bedeutendsten Königreichs: sie soll von göttlicher Gründung gewesen sein und die Göttin Weyla, von welcher auch der Hauptfluss des Eilands den Namen hatte, war ihre besondere Beschützerin. Stückweise und nach den wichtigsten Zeiträumen erzählten wir uns die Geschichte dieser Völker. An merkwürdigen Kriegen und Abenteuern fehlte es nicht. Unsere Götterlehre streifte hie und da an die griechische, behielt aber im ganzen ihr Eigentümliches; auch die untergeordnete Welt von Elfen, Feen und Kobolden war nicht ausgeschlossen» (Mörike, 1979: 105-106). Todas las traducciones de las citas son nuestras.

⁷ Según el original: «Der Name, welcher auf dem Titelblatte meines Schauspiels prangt, ist noch in keines Menschen Mund gekommen, meinen Freund Eduard abgerechnet, welcher mir Vieles von Maluff zu erzählen wusste; die Insel, in welcher er König war, ist auf keiner Karte zu finden, die einzige ausgenommen, welche mir derselbe Eduard oft im Geheimen sehen ließ, und in welcher viele Flüsse, Berge, Wälder und Seen verzeichnet und benannt sind. Eduard besitzt auch ein Gemälde der Stadt Orplid, und da überdies, was er von den Sitten und Schicksalen der Einwohner erzählt,

Eduard, quien supo contarme mucho de Maluff: la isla en la que reinaba no se halla en ningún mapa, salvo en el único que el mismo Eduard me dejaba mirar a menudo en secreto y en el cual se indicaban y nombraban numerosos ríos, montañas, bosques y lagos. Eduard también posee un dibujo de la ciudad de Orplid y, además, lo que él cuenta de las costumbres y los destinos de los habitantes es extremadamente detallado y concuerda con exactitud, de modo que no me inclino a considerarlo un puro producto de su imaginación. No ha querido nunca revelar de qué fuentes ha obtenido sus noticias, de modo que sigue siendo para mí un enigma aún hoy. A pesar de la manera en que ha

querido guardarlo para sí, he llegado a saber de su boca lo siguiente. Entre América y Asia, en el océano Pacífico, hubo antiguamente una isla de mediano tamaño. Sus habitantes no sabían nada del resto del mundo y también creían que no existían otros seres humanos salvo ellos. La isla se llamaba Orplid. Viajando de sur a norte, se debía ascender y atravesar una cordillera muy larga, cuyo pico más alto era la montaña Haupfel. En una profunda garganta tenía su origen el río Wayla; frente a sus fuentes, sobre un peñasco cortado a pique estaba el castillo de Malwoa, que era la residencia del rey Maluff. La cordillera entera y todos sus habitantes, los *schmetten*, le estaban sometidos. Tras unas veinte horas de

ganz in Einzelne geht und genau zusammenstimmt, so bin ich nicht geneigt, es für ein bloßes Erzeugnis seiner Einbildungskraft zu halten. Aus welchem Quellen er seine Nachrichten geschöpft hat, will er nicht eingestehen, und so blieb mir bisher ein Rätsel. Doch wie es sich auch verhalten möge, Folgendes habe ich aus seinem Munde vernommen: Zwischen Amerika und Asien, im stillen Meere, lag vor Zeiten eine mäßig Große Insel. Die Einwohner derselben wussten nicht von der übrigen Welt, und glaubten auch, dass er außer ihnen keine Menschen gebe. Die Insel hieß Orplid. Wenn man von Mittag gegen Norden hinaufreiste, so musste man ein weitausgedehntes Gebirge übersteigen, dessen höchste Spitze der Häupfelberg war. In einer tiefen Schlucht entsprang der Fluß Wayla: seiner Quelle gegenüber, auf einem steilen Felsen, lag der Schloss Malwoa. Das war der Sitz des Königs Maluff. Das ganze Gebirge, und alle Einwohner desselben, die Schmetten, waren ihm untertan. Nach etwa zwanzig Stunden öffnete sich das Waylatal. Da sah man vor sich einen schönen hellen See, Niwris genannt. In seiner Mitte ragten wunderbarlich gestaltene Felsen empor; auf ihnen lag die Stadt Orplid, in welcher König Ulmon herrschte. Dort war auch der einzige Tempel auf der Insel; man nannte ihn Nid-Ru-Haddin, und er war dem Sonnengotte Sur erbaut. Die Bewohner der ganzen Insel strömten an festlichen Tagen daselbst zusammen, beneideten aber auch die Stadt um diesen Vorzug. Es ging die Sage, Orplid sei von den Göttern gebaut worden. Der Flussgöttin Wayla sprengte man Wasser unter Bäumen; dem Gotte der Toten, Aan, schlachtete man schwarze Pferde. Die Könige von Orplid beherrschten die nördliche Hälfte des Sees, und alles Land, welches von dem See gegen Norden zu lag. Ihr Volk hatte schon einige Bildung, und war den übrigen durch Kriegskunst und Waffen furchtbar. Am südlichen Ufer des Niwris hatten sie die Fischer, ein friedliches, jedoch tapferes Volk, angesiedelt. Ihr Schirmherr war Maluff, und kam dadurch nicht nur mit den Bewohnern von Orplid, sondern auch mit einem räuberischen Nomadenvolke, mit den Hynnu's, oft in eine feindliche Berührung. Die Hynnu's hatten ihre Sitze auf der Westseite des Sees an dem Fuße des unwirtlichen Hyänenbergs. Obgleich die Könige von Orplid durch den See gesichert und an Macht und Politik ihren gewöhnlichen Gegnern überlegen waren, so wurde ihr Reich durch die List des schon öfter erwähnten König Maluff zweimal an den Rand des Verderbens gebracht. Er war der Verstellungskraft vollkommen mächtig, ehrgeizig, herrschsüchtig, und hatte eine schlechte Meinung von seinem eigenen Sohne, Quiddro. Deßwegen wünschte er ihn von einem so mächtigen Gegner, wie Ulmon war, zu befreien, und alle seine Pläne waren auf dem Untergang dieses tapfern und edlen Fürsten gerichtet. Der Schrecken seines Namens erhielt sich lange Zeit in den Gemütern des Volkes zu Orplid. Einige Felsen vor den Stadtmauern haben das Ansehen bewaffneter Reiter. Man trug sich mit dem Märchen, Maluff habe sich einmal bei Nacht in die Stadt einschleichen wollen, jene Felsen aber seien in eine so schnelle Bewegung geraten, dass sie gleichsam eine Mauer gebildet und dem Feinde den Eingang verwehrt haben» (Bauer, 1982: 59-61).

camino, se abría el valle del Wayla, donde se podía ver un hermoso y claro lago, llamado Niwris, en medio del cual sobresalían unos peñascos de curiosas formas, sobre los que se levantaba la ciudad de Orplid, cuyo señor era el rey Ulmon. Allí se encontraba el único templo de la isla, llamado Nid-Ru-Haddin, el cual se había erigido en honor de Sur, dios del sol. Los habitantes de la isla entera acudían a aquel lugar en los días de fiesta, pero envidiaban también la ciudad por esa primacía. Corría la leyenda de que los dioses habían construido Orplid. En honor de la diosa fluvial Wayla se rociaba agua entre los árboles; en honor del dios de los muertos, Aan, se sacrificaban caballos negros. Los reyes de Orplid dominaban la mitad septentrional del lago y todas las tierras al norte de este. Su pueblo ya tenía alguna cultura y era temible para los demás por sus armas y arte militar. En la orilla meridional del Niwris se habían asentado los pescadores, un pueblo pacífico, pero valiente. Su protector era Maluff y solía mantener relaciones hostiles no solo con los habitantes de Orplid, sino también con un pueblo de nómadas salteadores, los *hynnus*. Los *hynnus* tenían su territorio al occidente del lago, al pie de la inhóspita montaña de las Hienas. Aunque los reyes de Orplid estaban protegidos por el lago y eran superiores por la fuerza y la política a sus adversarios habituales, su imperio

estuvo dos veces a punto de perderse debido a la astucia del ya varias veces mencionado rey Maluff. Este dominaba completamente el arte del engaño, era ambicioso, estaba hambriento de poder y tenía mala opinión de su propio hijo, Quiddro. Por eso quería librarlo de un adversario tan poderoso como lo era Ulmon, y todos sus planes se dirigían a hundir a este valiente y noble príncipe. El terror de su nombre se mantuvo durante largo tiempo en los ánimos del pueblo de Orplid. Unas rocas situadas delante de las murallas de la ciudad tenían el aspecto de jinetes armados. Muchos andaban con el cuento de que Maluff había querido una vez colarse furtivamente de noche en la ciudad, pero que esas rocas se habrían movido tan rápido que se habrían levantado como una muralla e impedido el paso al enemigo.

Estas informaciones demuestran fehacientemente que Orplid había sido ideado primero como un mundo ficticio completo antes incluso de escribirse las obras concretas que se desarrollaban en él, de manera análoga a como Tolkien había concebido su Tierra Media, con su geografía, mitos, lenguas, costumbres, civilizaciones, cronología geopolítica e historia antes de utilizar todo ese material preexistente en *The Lord of the Rings*⁸. No obstante, a diferencia del mito aislado del *hombre seguro* desarrollado por Mörike, Bauer no cuenta realmente los mitos de la isla, sino que se limita a describir

⁸ Tan solo un estudioso alemán, que sepamos, ha señalado, pero de pasada y sin deducir de ello la revolucionaria clasificación genérica de la saga de Orplid, esta analogía esencial entre Orplid y las subcreaciones tolkienianas: «Ein Jahrhundert später hat J. R. R. Tolkien sich zweimal – früh im Kinderbuch „The Hobbit“, dann in der Rettungssaga des „Lord of the Rings“ – einen linearen Erzählstrang gebeut, der das Erleben dieser anderen Welt und Epoche erst möglich macht. An der schrittweisen Ausdehnung seiner „Middleearth“ kann man rückschließen, wie sehr das in sich unendlich geknüpfte Netz solcher Schöpfung in Mörikes und Bauers zusammenwirkende Erfindungskraft den oder die Tagträumer beherrscht» [un siglo después, J. R. R. Tolkien creó dos veces (primero en el libro infantil *The Hobbit* y luego en la saga

su panteón, cosa que ya era completamente nueva en su época, ya que tal panteón era el fruto de un trabajo implícito de *mitopoiesis* realizado con fines puramente ficcionales, como la haría pronto en la propia Alemania Karl Immermann (1796-1840) con su cosmogonía de nueva invención «Mondscheinmärchen» [*Cuento del claro de luna*], que incluyó como narración autónoma en su novela *Die Epigonen* [Los epígonos] (1836), mucho antes de que Lord Dunsany (1878-1957) ofreciera con los mitos de *The Gods of Pegāna* [Los dioses de Pegāna] (1905) el modelo de mitografía épico-fantástica que seguiría Tolkien⁹. No obstante, Bauer sí pondría en escena a los dioses de Orplid como personajes de su drama *Orplid's*

letzte Tage, cuya intervención puede recordar la manera en que seres dotados de poderes divinos o semidivinos determinan el destino de los humanos en el universo tolkieniano de Arda y la Tierra Media. Sin embargo, como la intervención directa de deidades era común en las literaturas paganas antiguas (y también en las cristianas, si recordamos la abundante literatura miraculística), Bauer no fue en eso tan revolucionario como lo fue al insistir tanto, y en cualquier caso más que su amigo Mörike, en el devenir histórico de su mundo imaginario.

Es la geopolítica la que mueve la acción de sus dos dramas y, lo que es más importante para nuestro propósito, se trata de una geopolítica fundada en unas circunstancias

de salvamento *The Lord of the Rings*) un hilo narrativo lineal que hace posible experimentar este mundo y esta era diferentes. De la expansión gradual de su Tierra Media se puede deducir hasta qué punto domina al soñador despierto la red infinitamente tejida de tal creación en la potencia inventiva combinada de Mörike y Bauer] (Miller, 2022: 518). No obstante, un estudioso anterior describió perfectamente Orplid como subcreación épico-fantástica, aunque no mencionara este género como tal: «Die Orplid-Welt ist keine Allegorie, kein Symbol bestimmter geistiger Gehalte, kein geheimnisvolles Bild für einen philosophischen Begriff. Die Phantasie hat sich von allem Zwang befreit. Fast könnte man von einer holden Verwegenheit sprechen, die sich hier – beinahe gottähnlich – eine eigene Welt erschafft: Orplid ist eine künstlerische Welt-Schöpfung im Kleinen, traumhaft losgelöst und doch wirklich» [el mundo de Orplid no es una alegoría, ni un símbolo de un contenido espiritual determinado, ni una imagen misteriosa de un concepto filosófico. La imaginación se ha liberado de toda limitación. Casi se podría hablar de una dulce audacia que crea aquí su propio mundo, casi divino: Orplid es una creación artística de un mundo, a pequeña escala, soñadoramente desatado y, con todo, real] (Von Wiese, 1979: 88).

⁹ Se podría argumentar que William Blake (1757-1827) ya había inventado en torno a 1800 varias figuras divinas en sus mitos subcreados o neomitos en verso inglés, por ejemplo, en *The Book of Urizen* [El libro de Urizen] (1794/1818). Sin embargo, los poemas correspondientes parecen más bien construcciones alegóricas y carecen de la concreción ficcional de la cosmogonía de Immermann, así como de la contextualización material, geográfica, histórica y social de Orplid y, por supuesto, de la fantasía épica posterior. Además, los mitos de Blake obedecen a su deseo de proponer una suerte de alternativa a los mitos hebreos que sustentan el concepto de divinidad única y represiva de las religiones judaicas, por lo que su mitología todavía mantiene un vínculo estrecho con la Biblia. No obstante, pueden también verse como indicio de que aquellas escrituras sagradas ya podían tomarse como inspiración literaria para imaginar civilizaciones y su ordenamiento a la manera futura de la fantasía épica, sobre todo a partir de los breves pasajes del libro del *Génesis* sobre las poblaciones antediluvianas, las cuales se podían imaginar con relativa libertad en el período *vacío* entre la época de Caín y la de Noé. Así lo hicieron, por ejemplo, James Montgomery (1771-1854) en su poema *The World Before the Flood* [El mundo antes del diluvio] (1813) y, con mayor originalidad subcreativa, Willem Bilderdijk (1756-1831) en *De ondergang der eerste wereld* [La caída del primer mundo] (1820). En esta epopeya neerlandesa inconclusa se narra una guerra entre hombres y gigantes en aquella época mítica posterior a la expulsión del paraíso terrenal, con escasos elementos directamente bíblicos y con un mapa del mundo antediluviano subcreado que se puede considerar precursor de la cartografía épico-fantástica. Por último, también la Atlántida inspiró en aquel período obras originales como *L'Atlantiade ou la théogonie newtonienne* [La Atlántida o la teogonía newtoniana] (1812) de Népomucène Lemerrier (1771-1840), en la que este inventó un nuevo panteón mitológico de carácter alegórico-científico que hizo intervenir en ese poema épico suyo, el cual solo conserva detalles de aquella leyenda platónica, sobre todo el nombre de la isla y su hundimiento, mientras que la historia propiamente dicha es de nueva creación en su mayor parte.

geográficas, sociales e históricas concretas, que Bauer expone empleando el discurso científico contemporáneo de las Humanidades en el prólogo citado de *Der heimliche Maluff*. Allí nos ofrece los datos fundamentales del paisaje de Orplid, de sus distintas naciones y sus instituciones, que luego se pueden observar en acción en el drama (república de los pescadores, reino hegemónico de la ciudad de Orplid, cuya supremacía no aceptan gustosamente los demás, etc.). También nos informa de sus costumbres y ritos religiosos, como las peregrinaciones al templo central de Orplid y los sacrificios ofrecidos a los diversos dioses, aunque tales ritos luego no aparecen en el drama. De esta manera, Bauer se esfuerza por dar la impresión de una realidad histórica global en la que las intrigas políticas escenificadas son simplemente un episodio. Todo ello contribuye a dotar a Orplid de una verosimilitud de apariencia científica, una verosimilitud que se extiende incluso a la posible afirmación de la existencia real de Orplid, como si un conocimiento positivo de la isla hubiera llegado a oídos de Mörike y en tal conocimiento se basaran los materiales documentales que este habría comunicado, aunque de forma limitada, a su amigo Bauer.

Entre tal documentación se cuenta el mapa del mundo secundario. Esta cartografía fantástica no era nueva, pues ya aparecía, por ejemplo, en los célebres *Gulliver's Travels* [*Los viajes de Gulliver*] (1726) de Jonathan Swift (1667-1745), obra en la cual también abundan los nombres propios inventados para designar los fabulosos territorios imaginados por el autor. Sin embargo, la Orplid de Bauer no es una isla clasificable entre las visitables en el género del *viaje imaginario* cultivado por Swift, género

que Tolkien excluía del género consagrado por él mismo, porque «[s]uch tales report many marvels, but they are marvels to be seen in this mortal world in some region of our own time and space; distance alone conceals them» [tales historias relatan numerosas maravillas, pero se trata de maravillas vistas en este mundo mortal en alguna región de nuestro propio tiempo y espacio; solo la distancia las oculta] (2014: 34). A este respecto, mientras que *Der letzte König von Orplid* de Mörike mantiene un vínculo claro con la tradición literaria del viaje imaginario, los dos dramas de Bauer lo rompen al emplear el autor en el prólogo una expresión fundamental que prueba que nos encontramos ante una novedad que es la fantasía épica. Al declarar que Orplid y su civilización existieron «vor Zeiten», esto es, *antiguamente* u *otrora*, nos transporta a una época pasada que coincide con la hibernia de Howard en estar situada en nuestra Tierra, pero en un tiempo lejano y, lo que es fundamental, *cerrado* o *clausurado* (Mörike aplica a Orplid precisamente ese adjetivo: *abgeschlossen*). Nada de la civilización de Orplid pervive en el presente, salvo el rey Ulmon, y eso tan solo hasta que, transcurrido el milenio en soledad prescrito por los dioses de Orplid, incluida su protectora Wayla, puede desaparecer y con él, Orplid todo, salvo esas ruinas tan mudas y esos vestigios tan vagamente legendarios como los dejados por los cimmericos, el pueblo de Conan, en el universo howardiano. Además, su propósito parece ser puramente ficticios. Se trata de una subcreación de carácter artístico que no sirve a fines utópicos o satíricos, y que tampoco es un reflejo en clave de realidades políticas contemporáneas¹⁰.

¹⁰ Hubo antes de la saga de Orplid varias ficciones importantes cuyos autores se atrevieron a concebir civilizaciones del pasado aparentemente autónomas frente al mundo primario, que se presentan como indagaciones historiográficas de civilizaciones antiguas desaparecidas hechas por distintos autores del Antiguo Régimen. El ejemplo hoy más conocido es la historia de los trogloditas intercalada entre las *Lettres persanes* [*Cartas persas*] (1721) del barón de Montesquieu (1689-

Así pues, la saga dramática de Orplid¹¹ presenta ya, especialmente en los escritos correspondientes firmados por el futuro historiador Bauer, todos los elementos más típicos de los mundos secundarios canónicos de la fantasía épica, así como todos sus rasgos distintivos. Nada hay anterior, que sepamos, que los integre en su totalidad. Precedentes como la Atlántida platónica no habían llegado a independizar el mundo inventado del mundo fenoménico, pues los atlantes del pasado fabuloso evocado habían luchado con los atenienses de la historia y adoraban a los dioses griegos, mientras que los habitantes de Orplid ni siquiera sabían que hubiera otras sociedades humanas distintas a la suya y, debido a la intervención destructora de sus dioses, nunca llegaron a relacionarse con ellas tras sospechar que no estaban solos. Así subrayó Bauer de la manera más nítida el carácter cerrado y autónomo de su mundo, algo esencial

en la fantasía épica, en contraste con la fantasía liminar, por ejemplo. Si a ello añadimos el cometido fundamental del método y el discurso científico contemporáneo de las Humanidades, quedará justificada, creemos, nuestra afirmación de que la fantasía épica nació cuando Mörike y Bauer subcrearon Orplid hace exactamente doscientos años.

Obras citadas

- BAUER, Ludwig (1982, 1828), «Der heimliche Maluff», Peter Härtling (ed.), *Du bist Orplid, mein Land!* Darmstadt – Neuwied: Hermann Luchterhand, 59-122.
- DURAND, Frédéric (1967). *Histoire de la littérature danoise*. Paris – Copenhagen: Aubier – Gyldendal.

1755), pero se trata de una parábola bastante abstracta, sin nombres propios, de la evolución de una sociedad, cuyo fin es servir de ilustración a las teorías políticas del autor. Otras ficciones dieciochescas precursoras de la fantasía épica son algunas novelas en clave como *Tanzai et Néadarné* [Tanzai y Neadarné] (1734) de Claude Crébillon (1707-1777), *The Adventures of Eovaii, Princess of Ijaveo* [Las aventuras de Eovaii, princesa de Ijaveo] (1736) de Eliza Haywood (1693-1756) y *Der goldne Spiegel oder die Könige von Scheschian* [El espejo de oro o los reyes de Chechián] (1772) de Christoph Martin Wieland (1733-1813). Estas se presentan como pseudotraducciones de historias escritas en lenguas orientales de reinos imaginarios antiguos, cuya ambientación y onomástica se dirigen a disimular el reflejo de las monarquías europeas de la época, por lo que no hay en ellas un verdadero trabajo de subcreación integral. Además, todas ellas tienen una intención satírica y, en el caso de la novela de Wieland, también utópica.

¹¹ Hubo en esta época otra saga dramática que pudo haberse adelantado a la de Bauer, al menos como precursora de la fantasía épica consolidada que representa el mundo ficticio de Orplid. Christian Hviid Bredahl (1784-1860) publicó en su lengua danesa seis dramas en prosa y verso (como los de Orplid) titulados en conjunto *Dramatiske scener* [Escenas dramáticas], una cada año entre 1819 y 1822 y otros dos en 1832 y 1833, todos ellos supuestamente traducidos de un viejo manuscrito en la lengua del imperio Kyhlam, sito en la Luna. Como ignoramos la lengua danesa y ninguna de esas obras se ha traducido a un idioma que podamos leer, deberemos limitarnos a citar que su asunto abunda en «références, allégoriques mais évidentes, aux événements contemporains» [referencias, alegóricas pero evidentes, a los acontecimientos contemporáneos] (Durand, 1967: 166), incluidas las guerras napoleónicas y, en general, las luchas revolucionarias del período, hasta que se produce finalmente «la victoire d'un souverain libéral sur Murku, la divinité du militarisme et du cléricisme» [la victoria de un soberano liberal sobre Murku, la deidad del militarismo y el clericalismo] (166). La dimensión alegórica y posiblemente satírica de la saga sugiere que podría tratarse de una subcreación del tipo dieciochesco de Crébillon, Haywood y Wieland. Por otra parte, el tenor de la onomástica (Thurno, Glomer, Glar, Gormall, etc.) y la presencia de un dios inventado como Murku, que implica una *mitopoiesis* al menos implícita, apuntan a la fantasía épica. No obstante, tampoco sabemos si Kyhlam es un imperio desaparecido o si existe aún en la Luna, en cuyo caso no sería una subcreación épico-fantástica, sino que se inscribiría en la tradición de historias sobre los selenitas, que se suelen considerar precursoras de la ficción científica.

- MILLER, Norbert (2022). «Orplid, das ferne Leuchten. Eduard Mörikes romantische Phantasiewelt», *Die künstliche Paradiese. Literarische Schöpfung aus Traum, Phantasie und Droge*. Göttingen: Wallstein, 487-521.
- MÖRIKE, Eduard (1979, 1832). *Maler Nolten*, Wolfgang Vogelmann (ed.). Frankfurt am Main: Insel.
- OESTERLE, Kurt (2021). *Der erste König von Orplid: Ludwig Amandus Bauer – Schriftsteller, Mörikefreund und Pfarrersohn aus Hohenlohe*. Leonberg – Schwäbisch Hall: Molino.
- TOLKIEN, J. R. R. (2014, 1947). *Tolkien on Fairy-stories*, Verlyn Flieger y Douglas A. Anderson (eds.). London: HarperCollins.
- WIESE, Benno von, *Eduard Mörike. Ein romantischer Dichter*. München: Wilhelm Heyne, 1979.
- WOOLEY, E. O. (1948). «Du bist Orplid, mein Land», *Monatshefte*, 40.3: 137-148.