

La realidad y *la realidad*

Mario Rucavado

Grimdark is a direction rather than a state.

C. T. Phipps

El realismo literario tuvo desde su nacimiento una vocación de desencantamiento: «La verdad, la áspera verdad», reza el epígrafe que Stendhal eligió para *Rojo y negro*, una de las primeras novelas realistas, y también fue Stendhal quien definiera la novela como un espejo que va por un camino, y que refleja tanto el lodo como los cerros lejanos. Programáticamente, la mimesis realista implica ver la sociedad tal cual, sin falsas ilusiones (la verdad es *áspera*), y para ello es menester correr los velos que la disfrazan: “Detrás de toda gran fortuna hay un crimen escondido”, en palabras de Balzac.¹

No es casual que la novela realista a menudo adopte la forma de un desvelamiento ya que, como señaló Phillipe Hamon, «el autor realista está obsesionado por el mito de Asmodeo: levantar los techos, ver al través, desvestir, “descriptor”, horadar el día, etc...».² Muchas novelas de Balzac se estructuran en torno a la maduración de un joven que debe descartar sus ilusiones sobre el mundo para conquistarlo: en *Papá Goriot* y *Las ilusiones perdidas*, esto se ve acompañado por un mentor (Vautrin) que le explica al protagonista cómo funcionan las cosas. Yendo más atrás, el *Quijote* (que fue leído, de manera quizá anacrónica, como un texto realista) se estructura sobre la oposición entre el mundo libresco, fantasioso y *falso* de la imaginación de Don Quijote y la realidad banal de la España de la época; volviendo al siglo XIX, *Madame Bovary* también se sostiene en el contraste

¹El policial negro o *hard boiled* es, en este sentido, un descendiente legítimo de Balzac.

²Hamon, P. (1982). Un discurso presionado. En Barthes, R. et al., *Littérature et réalité*. París: Editions du Seuil.

entre la realidad banal de la vida de Emma y las ensoñaciones románticas que bebió en libros.

Esta tendencia devino un axioma o prejuicio epistemológico que puede resumirse con un meme de *Los Simpsons*. Cuando Marge trabaja como agente de bienes raíces, su honestidad le impide concretar ninguna venta, ya que no se priva de subrayar los aspectos menos deseables de las casas que presenta. Ante esto, su empleador le explica que existe *la verdad* (rostro sombrío) y “la verdad” (rostro alegre): una casa puede ser muy pequeña o muy acogedora, maltratada o rústica, etc. La primera perspectiva, cruda y descarnada, es la verdadera, mientras que la segunda visión, más bien “edulcorada”, aparece como publicidad engañosa, una mera estafa. Según esto, ante dos representaciones de la realidad, la más realista (la más genuina) será, invariablemente, la más negativa.



Ahora bien, este axioma implica necesariamente un movimiento, constituye una tendencia más que un punto fijo. El realismo se define en parte debido a su *oposición* a otros géneros, en particular aquellos que participan de lo maravilloso o fantástico: como en *Scooby Doo*, la idea es desenmascarar a un villano que siempre será más cotidiano y pedestre que el fantasma que se temía. Pero toda representación que en su momento se presenta como un desvelamiento puede, con el tiempo, convertirse en otro velo, y así sucesivos realismos se definirán en oposición a los anteriores (el naturalismo de Zola frente al realismo balzaciano; el policial negro o *hard boiled* frente al policial clásico), en una especie de cadena

revisionista que planteará que el anterior no fue suficientemente lejos.³ El punto más extremo tal vez sea el *grimdark*, tendencia que tuvo sus inicios en los cómics y las novelas gráficas en la década de 1990, pero cuya influencia llegó a la literatura y el cine.

El *grimdark* ha sido definido de manera diversas e incluso contrastantes, pero a efectos de este artículo se trata de una modalidad narrativa que se caracteriza por el pesimismo sistemático y una visión negativa de la naturaleza humana, la sociedad e incluso el universo: el hombre es el lobo del hombre y las únicas motivaciones posibles son egoístas y venales; el altruismo, si existe, está condenado al fracaso. Este pesimismo suele verse acompañado por una estética visual afín, con predominio del gris y el negro, sin demasiado colorido.

Sin City de Frank Miller sería el ejemplo paradigmático del *grimdark*: blanco y negro permanente, un elenco de personajes dominado por criminales de distinta raigambre e instituciones absolutamente tomadas por la corrupción. Pese a la estilización de *Sin City*, con su estética derivada del *film noir* hollywoodense de mediados de siglo, hay una pretensión (implícita, y por momentos no tanto) de mostrar la verdadera (en el sentido del meme simpsoniano) naturaleza la sociedad estadounidense, donde no hay héroes y las únicas motivaciones son la plata y el sexo (y, ocasionalmente, la antropofagia).⁴

Mi hipótesis es que el “ideal” que implica el *grimdark*, —que las historias sean *darker, edgier y grittier*,⁵ por usar los términos que suelen circular en Hollywood cada vez que se anuncia una nueva versión de una vieja historia (con las *Batman* de Christopher Nolan como caso paradigmático, una “corrección” oscura a la versión más caricaturesca de *Batman Forever* y *Batman & Robin*, y *Man of Steel* de Zack Snyder como reducción al absurdo)— se ha vuelto parte de la

³Harold Bloom en *Crítica y Cábala* plantea que la forma del revisionismo intelectual es precisamente la de denunciar una idealización previa, y ofrece como reducción al absurdo a Robert Browning, quien acusa a su predecesor Percy Bysshe Shelley de ser demasiado idealista. Shelley fue un agnóstico mientras que Browning adhería al deísmo; desde un punto de vista religioso o metafísico es indudable que Browning era más creyente, pero de todas maneras en el plano literario elige definirse de la manera contraria..

⁴Algo similar sucede en *House of Cards*, donde la evidente artificialidad (incluyendo la ruptura protocolar de la cuarta pared y los ecos del *Ricardo III* de Shakespeare) convive con la pose de Frank Underwood de estar revelando la verdadera naturaleza (extremadamente venal) del poder.

⁵*Grittier*: más áspero, como la verdad según Stendhal.

construcción del verosímil “realista” de gran parte de la ficción contemporánea, tanto literaria como audiovisual.

El “realismo” en Westeros

Me interesa analizar una ficción que pertenece a la fantasía, un género que *a priori* no tendría por qué respetar este tipo de verosímil; si hay dragones y magia, ¿por qué no puede haber heroísmo a la antigua? Me refiero a *Juego de tronos* (*GoT*; uso los acrónimos en inglés por ser más frecuentes), la adaptación televisiva de *Canción de hielo y fuego* (*ASOIAF*), la saga monumental hasta ahora inconclusa que George R.R. Martin comenzó a escribir en los noventa, contemporáneo al surgimiento del *grimdark*. *ASOIAF* se presenta desde ya como una obra revisionista respecto del canon fantástico, en particular de *El señor de los anillos*, como dijo explícitamente Martin:

Ruling is hard. This was maybe my answer to Tolkien, whom, as much as I admire him, I do quibble with. *Lord of the Rings* had a very medieval philosophy: that if the king was a good man, the land would prosper. We look at real history and it's not that simple.⁶

La respuesta de Martin a la poética tolkeniana es, en sus propias palabras, una dosis de realismo histórico:

One of the things I wanted to do with *A Song of Ice and Fire* was to make it a little more “real” than most high fantasy. I drew much of my inspiration from history and historical fiction, and immersed myself in the Middle Ages before I began writing.⁷

Uniendo las dos citas, podemos ver que lo *real* está definido en parte a la manera

⁶Entrevista en *Rolling Stone* del 23 de abril de 2014; en línea: <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/george-r-r-martin-the-rolling-stone-interview-242487/>.

⁷7 de enero de 1999, respuesta de Martin a la pregunta de una lectora sobre la desigualdad de género en Westeros, recopilado en [westeros.org](http://www.westeros.org/Citadel/SSM/Entry/962): <https://www.westeros.org/Citadel/SSM/Entry/962>.

de Hamon: un desvelamiento, la inyección de “realidad histórica” en un *high fantasy* demasiado idealizante.⁸

Donde esto se manifiesta de manera más clara es en la representación de la estructura política de los respectivos mundos. En la Tierra Media existen los conflictos de poder, como puede verse en la histórica desconfianza entre elfos y enanos, la mala relación que tienen Gandalf y Denethor, senescal de Gondor, o el desprecio de Elrond hacia los hombres, pero en promedio los personajes que ostentan posiciones de poder son nobles y bienintencionados. En Westeros, en cambio, tenemos al rey borracho Robert Baratheon y su “hijo”, el sociópata Joffrey Baratheon, como la punta de una estructura social brutal donde los nobles hacen lo que quieren con los de abajo.⁹

Así, la ilusión de realidad que construye Martin se crea, en buena medida, a partir de un uso liberal de la violencia y la miseria, así como personajes moralmente más grises. La adaptación televisiva duplica la apuesta ya desde el cambio de nombre: mientras *Canción de hielo y fuego* remite al componente fantástico de la saga, *Juego de tronos* pone el foco en la realpolitik y las disputas seculares de las casas nobles por quedarse con el Trono de Hierro. Al hacerlo, llevan al paroxismo los elementos de *grimdark* que tenía el original, en desmedro del supuesto realismo histórico. De paso, ilustran bastante bien la idea del *grimdark* como tendencia, una “carrera hacia el fondo” de desidealización que deviene su propia forma de mistificación.

⁸Gran parte de la discusión pública en torno a la serie hizo énfasis en este aspecto; por ejemplo, este artículo de *The Guardian* titulado precisamente “George RR Martin’s fantasy is not far from reality”, y cuyo primer párrafo traza una analogía entre la familia Murdoch y el clan de los Lannister. Puede leerse entero acá: <https://www.theguardian.com/books/2011/jul/26/george-r-r-martin-fantasy-reality>.

⁹Perspectiva que es ahistórica respecto de la propia Edad Media, como señala Bret Deveraux: si algo definía el poder medieval era su carácter fragmentario, pero en *ASOIAF* Martin vuelve casi todopoderosos a los nobles <https://acoup.blog/2019/06/12/new-acquisitions-how-it-wasnt-game-of-thrones-and-the-middle-ages-part-iii/>: “Martin has systematically removed the ‘brakes’ from medieval systems of rule. Perhaps the defining feature of medieval rulership was the **fragmentation of power**, between lower nobility (those smaller houses we almost never hear about), important smallfolk (like the town governments that do not exist in Westeros), and powerful members of the clergy (either as temporal leaders – prince-bishops – or spiritual ones). Moreover, the ruler was sharply constrained by religious and political norms which demanded certain forms of behavior – piety, fidelity in oaths, etc. – and could harshly punish deviations from these norms.”

Voy a ilustrar esto con dos escenas de la segunda temporada de *GoT* que discuten la naturaleza del poder. La primera está en el episodio 1 y surge en un diálogo entre Petyr Baelish, “Littlefinger”, y Cersei Lannister. Littlefinger alude a la acusación de incesto que lanzara Stannis Baratheon y dice que “Las familias importantes a menudo olvidan una verdad simple: el conocimiento es poder”. Cersei, en respuesta, ordena a sus guardias que lo aprenen y luego que lo degollen, pero acto seguido los detiene y manda que lo suelten, tras lo cual le retruca a Littlefinger que “El poder es poder”.

La segunda llega poco después, en el tercer episodio de la temporada, e involucra a Tyrion y Varys. El contexto es relevante: Tyrion es la Mano del Rey y está en proceso de “limpiar” el consejo real de aquellos en quienes no puede confiar, como Janos Slynt y Pycelle. “El poder es una cosa curiosa, mi señor”, empieza Varys, y a continuación plantea un pequeño acertijo.

En una habitación hay cuatro hombres: un rey, un sacerdote, un rico y, entre ellos, un mercenario con su espada. Cada uno de los primeros tres ordena al mercenario matar a los otros dos. ¿Quién vive, quién muere? “Depende del mercenario”, dice Tyrion, a lo que Varys responde que “Si los hombres con espadas gobiernan, ¿por qué pretendemos que los reyes tienen todo el poder?”. Tyrion decide que no le gustan los acertijos y entonces Varys le plantea el remate “El poder reside donde los hombres creen que reside. Es un truco. Una sombra en la pared.”

En la novela la conversación de Tyrion y Varys aparece dividida en dos escenas que la adaptación condensa en una sola; el cruce entre Littlefinger y Cersei, mientras tanto es creación de los guionistas (aunque con un par de líneas que remiten a la otra conversación). El contraste entre ambos intercambios resulta evidente: donde la primera considera el poder como algo problemático, un enigma a develar, el segundo concluye en una tautología, “el poder es poder”, que por las acciones de Cersei debe interpretarse en el sentido de que el poder es la capacidad de ejercer violencia (coerción dura).

La reducción es bastante brutal y el devenir de la trama, en la adaptación, sigue esta simplificación: si ya de por sí en las novelas los “comunes” tenían poca influencia sobre el gobierno (menos que en la propia Edad Media), en la serie el poder es algo que se ejerce porque sí, de manera tautológica. Así, al final de la sexta temporada Cersei Lannister puede dinamitar el principal templo de King’s Landing y luego coronarse reina sin que nadie en la ciudad reaccione frente al

evidente sacrilegio, pese a que dentro de la misma serie ya habíamos visto a los plebeyos atacar a la familia real en condiciones extremas (episodio 6 de la segunda temporada). Esto es posible porque, dentro de la serie, y cada vez más conforme nos acercamos al final, el poder consiste solamente en ejercer violencia, dejando de lado toda otra forma de legitimidad. Una moralidad estilo *House of Cards* que las novelas tienen cuidado de evitar.

Grimdark capitalista

Hay muchas razones que explican esta exacerbación *grimdark*. No es un dato menor que la adaptación haya sido llevada a cabo por HBO, nave insignia de la “TV de prestigio” que surgió a comienzos del s. XXI y que se caracterizó, entre otras cosas, por personajes psicológicamente más complejos, a menudo antihéroes, y tramas más “realistas” en el sentido apuntado; es decir, más violentas. *Los Sopranos* y *The Wire* fueron emblemáticos de este desplazamiento.¹⁰

Asimismo, está la “sospecha” que tradicionalmente toca a la fantasía como género (como señaló hace poco acá mismo Guadalupe Campos), y que a menudo es conjurada buscando que el mundo fantástico refleje de manera más cercana el mundo “real”. Así, las intrigas palaciegas y las guerras sin cuartel que retrata HBO siguiendo a Martin obedecerían a la misma lógica hobbesiana que gobierna los asuntos humanos, tanto en el Medioevo en el que supuestamente se basa Westeros como en la actualidad; de modo análogo, la amenaza del apocalipsis zombie en el norte, y el fracaso de los gobernantes de Westeros en enfrentarlo, pueden leerse como una analogía de la falta de voluntad política para lidiar con el cambio climático en nuestro tiempo.

Hamon señala que el realismo es una poética de la *redundancia*: se nombra aquello que es esperable que el lector crea que es real (como en la descripción minuciosa de un vagón de ferrocarril en Dickens, que enumera lo que el lector

¹⁰Algo que dejé de lado, y que ameritaría otro artículo, es en qué medida el espectro de la censura, presente o pasada, explica cierto engolosinamiento con la violencia como marca de prestigio: en el caso de los comics, la pérdida de importancia de la Comics Code Authority; en el caso de la fantasía, apartarse del tipo de libro aprobado por la institución escolar; en el caso de HBO, aprovechar que al ser un canal de cable se encuentra al margen de las regulaciones televisivas de los canales de aire.

de la época conocía a la perfección) para generar el efecto de verosimilitud. Por lo tanto, es necesario preguntarse cuál es la verosimilitud que se construye a través de la representación (históricamente poco precisa) de un Medioevo donde la aristocracia gobernaba sin oposición por parte de otras instituciones sociales.

En *Realismo capitalista*, Mark Fisher reflexiona sobre la forma en que el hip hop usa la expresión “lo real”: por un lado, en el sentido de lo auténtico, la música que no se deja suavizar por la industria en aras de vender más; por otro, la realidad del capitalismo tardío, donde cualquier esperanza de que la juventud pudiese cambiar algo (como pretendió en su momento el rock) se ve reemplazada por el instinto de supervivencia. En sus propias palabras:

La afinidad entre el hip hop y los films de gangsters como *Scarface*, *El Padrino*, *Perros de la calle*, *Buenos muchachos* y *Pulp Fiction* reside en su pretensión común de borrar cualquier ilusión sentimental y ver el mundo «tal como es», al estilo de una guerra hobbesiana de todos contra todos, un sálvese quien pueda, un sistema de explotación perpetua y criminalidad generalizada. En el hip hop, escribe Reynolds, «ser real significa confrontar con un estado de naturaleza en el que el hombre es el lobo del hombre, en el que solo se puede ganar o perder y en el que la mayoría va a perder».¹¹

Así, Westeros no sería una imagen de la Edad Media europea, sino la proyección al pasado de una fantasía sobre el poder absoluto, que no es otro que el poder que goza el capital desregulado en el mundo actual.

El pesimismo ontológico que define al *grimdark* sería entonces otro síntoma más del “fin de la historia” y el triunfo del capitalismo neoliberal. En la misma línea, la saturación de ciencia ficción distópica también puede leerse como una muestra de lo dominante que se ha vuelto el pesimismo ontológico que caracteriza al *grimdark*: cuando se acaba el mundo (*The Walking Dead*, *The Last of Us*) la sociedad degenera inmediatamente en un hobbesianismo extremo. Escasean los ensayos de organización comunitaria, y cuando aparecen están impulsados más por el miedo que por cualquier forma de solidaridad. “El poder es poder”, y la violencia es la única moneda que vale.

¹¹Otras de las obras que menciona Fisher es justamente *Sin City*, paradigma del *grimdark*. Quizá no sea estéril recordar la ideología reaccionaria de su creador Frank Miller.

Coda

En *El señor de las moscas* de William Golding, un grupo de adolescentes sobrevive a un accidente aéreo y terminan aislados en una isla, donde sus intentos de convivir organizadamente fracasan por completo, al punto de que varios de ellos terminan muertos. En *Dos años de vacaciones* de Julio Verne, un grupo de adolescentes naufraga en una isla y, aunque tienen conflictos entre sí, logran organizarse para sobrevivir en buenas condiciones. Desde la perspectiva del realismo capitalista es más verosímil la primera historia, con su final trágico y su visión oscura de la naturaleza humana. Sin embargo, en 1965, seis colegiales naufragaron en una isla cerca de Tonga y sobrevivieron a lo largo de 15 meses de manera colaborativa, rotando los deberes (cocina, jardín, guardia) e incluso cuidando a uno de ellos que se rompió la pierna; cuando fueron rescatados se hallaban en buen estado físico y mental.¹² La “realidad verdadera” excede el verosímil *grimdark*, una mistificación tan o tan poco realista como cualquier otra.

¹²Un relato sobre el episodio puede leerse aquí:
<https://www.theguardian.com/books/2020/may/09/the-real-lord-of-the-flies-what-happened-when-six-boys-were-shipwrecked-for-15-months>.