



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

Citation for published versión:

Ramos Vera, M., Urraco Solanilla, M. (2025). Atravesar el límite de lo real: dimensiones alternativas y heroísmo juvenil en *Stranger Things*. En José-María Mesa-Villar, J.M., Urraco Solanilla, M., Ramos Vera, M., Filhol, B. (eds.) *Fantasía, aventura y sociedad perspectivas contemporáneas*(p. 29-43). Catarata

General rights

This manuscript version is made available under the CC-BY-NC-ND 4.0 licence (<https://web.upcomillas.es/webcorporativo/RegulacionRepositorioInstitucionalComillas.pdf>).

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact Universidad Pontificia Comillas providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim

José-María Mesa-Villar, Mariano Urraco Solanilla,
Mario Ramos Vera y Benoît Filhol (eds.)

Fantasia, aventura y sociedad

PERSPECTIVAS CONTEMPORÁNEAS



CONTENIDO

CAPÍTULO 1. CORRELATOS DEL IMAGINARIO SOBRENATURAL:

MITO Y FANTASÍA 13

José Manuel Losada

1. Literatura 13
2. La imagen 21

CAPÍTULO 2. ATRAVESAR EL LÍMITE DE LO REAL:

DIMENSIONES ALTERNATIVAS Y HEROÍSMO JUVENIL EN *STRANGER THINGS* 29

Mario Ramos Vera y Mariano Urraco Solanilla

1. Introducción 29
2. Atravesar el umbral de la realidad:
cosmología, mal y distopía en el Mundo del Revés 30
3. El desafío al Mundo del Revés y el aprendizaje del joven héroe 35
4. Conclusiones 40

CAPÍTULO 3. DE HARRY POTTER A KATNISS EVERDEEN:

EL CAMINO HACIA LO HEROICO EN LAS NARRATIVAS JUVENILES 45

María José González Dávila

1. Introducción 45
2. La construcción del héroe en *Harry Potter*: una lectura a través del monomito 46
3. Katniss Everdeen: una heroína distópica en la literatura juvenil moderna 52
4. De elegido a rebelde: dos modelos de heroísmo contemporáneo 54
5. Conclusiones 57

**CAPÍTULO 4. LA VISIÓN IMPOSIBLE DE TERRY GILLIAM:
DESAFÍOS EN LA PRODUCCIÓN DE *LAS AVENTURAS
DEL BARÓN MUNCHAUSEN* (1988) 61**

Miguel Ángel Martínez-Díaz y Sergio Albaladejo-Ortega

1. Introducción 61
2. Terry Gilliam, un cineasta con una visión única 63
3. La (re)visión de Gilliam: sus adaptaciones cinematográficas 65
4. Gilliam vs. industria 67
5. Gilliam vs. Munchausen 69
6. Conclusión 72

CAPÍTULO 5. *SANDMAN*, DE NEIL GAIMAN, COMO FANTASÍA SHAKESPEARIANA 77

M^a Consuelo Forés Rossell

1. Introducción 77
2. Gaiman y Sandman 78
3. Shakespeare y Sandman 82
4. Jugando con la ficción y la realidad 87
5. Conclusión 89

**CAPÍTULO 6. ¿CUENTO O PESADILLA? REVISIONES DE *HANSEL
Y GRETEL* EN EL CINE DE ACCIÓN REAL CONTEMPORÁNEO 93**

Carmen Pérez Riu

1. Introducción 93
2. Perspectivas críticas para el análisis intermedial
de filmes basados en *Hansel y Gretel* 94
3. *Hansel y Gretel, cazadores de brujas* (Wirkola, 2013) 97
4. *Gretel y Hansel: Un oscuro cuento de hadas* (Perkins, 2020) 100
5. Conclusiones 105

**CAPÍTULO 7. OTRA VUELTA DE RUECA: REESCRITURA Y ANÁLISIS COMPARATIVO
DE LOS CUENTOS DE HADAS “LA DAMA DE LA CASA DEL AMOR”
Y “EN COMPAÑÍA DE LOBOS”, DE ANGELA CARTER 109**

Laura Martínez Gimeno

1. “La dama de la casa del amor”, una vieja muda y un príncipe inocente 110
2. *La bella durmiente del bosque*: el paradigma de la princesa mártir 115
3. Una caperuza ensangrentada, una muchacha voraz y un lobo famélico 117
4. Una Caperucita muy sagaz en compañía de lobos 121

**CAPÍTULO 8. AUTOAFIRMACIÓN PERSONAL Y DERROTA DEL MALTRATADOR
EMOCIONAL EN EL FILME *DENTRO DEL LABERINTO* (1986),
DE JIM HENSON 125**

José-María Mesa-Villar

1. Introducción: el desafío del antagonista mágico 125
2. Sarah: vulnerabilidad, referentes y necesidad de control 126
3. Jareth: ¿rescatador abnegado o maltratador emocional? 129
4. Conclusión: del conflicto a la identidad renovada 140

**CAPÍTULO 9. REESCRIBIENDO EL MITO DE PSIQUE Y EROS:
INTERTEXTUALIDAD ENTRE EL GÓTICO FEMENINO Y RELATOS DE LA MITOLOGÍA
CLÁSICA EN *LA CUMBRE ESCARLATA*, DE GUILLERMO DEL TORO 143**

Marta Miquel-Baldellou

1. Introducción 143
2. Antecedentes mitológicos del gótico femenino: el mito de Psique y Eros 146
3. A la sombra de la figura materna: el mito de Deméter y Perséfone 147
4. Relato iniciático con ecos psicoanalíticos: el mito de Edipo 149
5. La primera de las mujeres: el mito de Pandora 151
6. Alusiones mitológicas a la tríada de las Gorgonas 152
7. Conclusión 154

**CAPÍTULO 10. MEDEA EN EL CÓMIC:
UNA RELECTURA POSTMODERNA DEL MITO 157**

María Ruíz Sánchez

1. Introducción 157
2. La obra 159
3. Diferentes tradiciones y versiones 160
4. Medea 162
5. Otros personajes 165
6. Juego de espejos 168
7. Feminismo 169
8. Conclusiones 170

CAPÍTULO 11. LA FANTASÍA DEL 'FASCISMO FASCINANTE': EL CASO DE *EL HOBBIT: LA BATALLA DE LOS CINCO EJÉRCITOS* (JACKSON, 2014) 173

Marcos Jiménez González

1. Introducción 173
2. Rasgos de la estética fascista en *El Hobbit: la batalla de los cinco ejércitos* 178
3. Consideraciones finales: el fascismo fascinante como espejismo 181

**CAPÍTULO 12. PROPUESTA UTÓPICA PARA UN MUNDO HOSTIL:
LA COLINA DE WATERSHIP 185**

Mariano Urraco Solanilla y Mario Ramos Vera

1. *La colina de Watership*, una fábula para optimistas 185
2. Sálvese quien pueda, pero solo podremos salvarnos juntos 188
3. Enfrentarse a la distopía y no morir en el intento: rasgos para la victoria 190
4. Avellano, Quinto y compañía en 2025: ¿hay esperanza? 194

**CAPÍTULO 13. *CREDERE, OBBEDIRE, COMBATTERE*: DE LA OBEDIENCIA
DE LA MARIONETA AL RECHAZO DEL FASCISMO DEL NIÑO
DE VERDAD EN *GUILLERMO DEL TORO'S PINOCCHIO* (2022) 199**

Anita Diana Rescia

**CAPÍTULO 14. LA CONSTRUCCIÓN DE UN HÉROE: DE LAS IDENTIDADES
Y DEL VALOR POR LA VIDA EN *LAWRENCE DE ARABIA* (1962) 213**

Daniela Beltrán Gallardo

1. Antecedentes a considerar 214
2. La creación de una identidad 215
3. Conclusiones 228

**CAPÍTULO 15. DESCUBRIRSE COMO SER LILITHIANO:
LA TRANSFORMACIÓN DE SERGIO MENDHOZA EN LOBO
EN LA SAGA *EL LIBRO DE LOS HÉROES*, DE ANTONIO MALPICA 231**

Ana Fortoul Tapie

**CAPÍTULO 16. UNA AVENTURA DE PIRATAS FANTÁSTICA:
APORTACIONES DE *MONKEY ISLAND* AL IMAGINARIO POPULAR
Y A LA NARRATIVA INTERMEDIAL 243**

María Fernández Rodríguez

1. Introducción 243
2. Breve teoría de la narrativa popular 244
3. Fantasía y aventura en *Monkey Island* 249
4. Conclusiones 255

**CAPÍTULO 17. *ELDEN RING* Y NECROLIMBO: ANÁLISIS DEL IMPACTO
POÉTICO-NARRATIVO Y SIMBÓLICO EN EL JUGADOR 259**

Francisco José Francisco Carrera

1. Introducción 259
2. Necrolimbo: impacto narrativo y aliento poético 262
3. Necrolimbo: aspectos simbólicos más relevantes 267
4. Conclusión 270

NOTAS BIOGRÁFICAS 275

ATRAVESAR EL LÍMITE DE LO REAL: DIMENSIONES ALTERNATIVAS
Y HEROÍSMO JUVENIL EN *STRANGER THINGS*

MARIO RAMOS VERA

Universidad Pontificia Comillas

MARIANO URRACO SOLANILLA

Universidad Complutense de Madrid

1. INTRODUCCIÓN

El relato de unos jóvenes que descubren y exploran otro mundo, se enfrentan al mal y, como consecuencia, aprenden y construyen su identidad no es novedoso. Si, además, en este camino propio de la fantasía alcanzan los ideales de la caballería, encontramos un esquema narrativo recurrente. En este sentido, la serie *Stranger Things* (Duffer y Duffer, 2016-), más allá de ser un ejercicio audiovisual de cuidadosa reinterpretación nostálgica de la cultura popular de la década de los ochenta, transporta a los protagonistas a través del lenguaje de la fantasía hasta una dimensión alternativa fascinante, pero amenazadora al mismo tiempo, conocida como el Mundo del Revés (o Upside Down)¹. Esta dimensión paralela, habitada por monstruos, emerge como el origen de los peligros que acecharán a los protagonistas. Al mismo

-
1. El aprendizaje a través de la fantasía y la aventura que emplea *Stranger Things* también es recogido en la estilizada reinterpretación nostálgica de la serie. La nostalgia es un elemento central de esta cuidada reinterpretación histórica de la década de los ochenta. Etimológicamente, la nostalgia proviene del griego *νόστος* (*nóstos*), que significa 'regreso a la patria' o 'viaje de regreso', y *ἄλγος* (*álgos*), que significa 'dolor' o 'sufrimiento'. La combinación de estas dos palabras da lugar al significado de *nostalgia* como el dolor o la tristeza que se siente por el anhelo de un hogar o un lugar lejano, o por un tiempo pasado más feliz. Es una palabra artificial para aludir a una enfermedad descrita confusamente en el siglo XVII (Cassin, 2013/2022: 21-22; Garrocho, 2019: 45). Implica recuperar "un pasado feliz que no hace más que recordar la servidumbre y la miseria de nuestra actualidad vigente. Solo la añoranza de la perfección pasada justifica nuestra decepción presente" (Garrocho, 2019: 34). *Stranger Things* reinterpretaría nostálgicamente la estética analógica propia de los ochenta a la luz de la tecnología digital actual desde una perspectiva intergeneracional (Landrum, 2017: 137-138).

tiempo, esta amenaza permite también a los protagonistas aprender, crecer y construir sus personalidades, revestidas del ideal caballeresco, en contraste con lo monstruoso surgido más allá del umbral.

Esta novedad narrativa parte de un interés por la fantasía, eludiendo la acepción convencional que la equipara con la falta de veracidad, con lo irreal o con una fuga ilusoria. La fantasía alberga valores perennes para la filosofía de la condición humana, para la teoría del conocimiento y para la estética. Además, se erige en un recurso de enseñanza y aprendizaje, pues permite preguntar qué haría alguien si estuviese en la misma situación que los protagonistas. Por este motivo, la fantasía conecta nítidamente con la narración de aventuras en el proceso de construcción de la personalidad al tiempo que permite atisbar más allá de la realidad conocida otras dimensiones tan fascinantes como peligrosas.

Con el propósito de concretar el papel específico de la fantasía en la narrativa audiovisual de *Stranger Things*, resulta pertinente abordar el enigmático Mundo del Revés desde la especialidad académica de la cosmología a través de dos cuestiones centrales; en primer lugar, la posibilidad de justificar teóricamente la existencia de los universos paralelos y, en segundo lugar, la metafísica agustiniana de *La ciudad de Dios* —que destaca la coexistencia de las dos formas de estar en el mundo, en la urbe celestial o en la morada de los mortales—. De estas dimensiones alternativas provendría la amenaza agresiva y distópica del Mundo del Revés. Además, esta dimensión peligrosa evidencia un valor pedagógico en el proceso de crecimiento hasta la edad adulta, motivo que avala un análisis temático del heroísmo y la caballería para el aprendizaje de valores y virtudes.

2. ATRAVESAR EL UMBRAL DE LA REALIDAD: COSMOLOGÍA, MAL Y DISTOPÍA EN EL MUNDO DEL REVÉS

Uno de los elementos distintivos de *Stranger Things* es el Mundo del Revés, un plano alternativo habitado por monstruos agresivos como la especie del demogorgon, el Azotamentes o Vecna. Pese a que los protagonistas viven en la localidad ficticia de Hawkins, la membrana que divide ambos planos de existencia puede ser atravesada por distintos umbrales. Por este motivo,

resulta crucial exponer la teoría cosmológica de los universos paralelos, analizar el mal desde la metafísica y situar el origen distópico de esta amenaza extradimensional.

2.1. COSMOLOGÍA DE LOS UNIVERSOS PARALELOS

El enigmático origen del diabólico Mundo del Revés puede relacionarse con la noción de universo paralelo (Kuzma, 2019: 20). La teoría del multiverso plantea que nuestro universo se integra en una estructura mucho mayor (Weinberg, 2007). Aunque se trate de teorías especulativas y filosóficas difícilmente demostrables, cuestionan la noción de que nuestro universo sea un sistema cerrado y autocontenido a través de una pluralidad de modelos teóricos: (1) la cosmología inflacionaria, (2) la teoría cuántica de los muchos mundos, (3) el multiverso en la teoría unificada, (4) la taxonomía de Tegmark y (5) los universos múltiples como justificación del principio antrópico.

En primer lugar (1), la propuesta de multiverso sustentada sobre la cosmología inflacionaria postula que el cosmos crece tras un breve periodo de expansión acelerada y exponencial —ya sea por una singularidad espaciotemporal o por la creación espontánea *ex nihilo* (Kragh, 2007/2008: 387)—. En consecuencia, todo podría repetirse como una estructura fractal y suceder en infinitas ocasiones, en infinitas “burbujas” o “dominios”². De ahí que cada historia posible tenga lugar infinitas veces, porque ocurrirá con frecuencia infinita en un universo infinito (Barrow, 2011/2012: 296).

A continuación (2), la cosmología cuántica, conocida como la teoría de los muchos mundos de Everett III (1973), reformula la propuesta de la Escuela de Copenhague —que afirma que existiría una probabilidad de que todos los sucesos posibles puedan ocurrir y las leyes de la mecánica cuántica permiten calcular los cambios temporales de esa probabilidad (Kaku, 2005/2011: 181-195)—. Everett III postuló que cada vez que un sistema cuántico tiene ante sí más de una posibilidad, el universo se dividiría a su vez en otros universos nuevos.

2. Se trataría del modelo más plausible porque no recurre a la física especulativa, sino a observaciones verificables (Sellés, 2007: 294-295; Tegmark, 2014: 119-120).

Seguidamente (3), el multiverso tendría cabida en la teoría unificada que aspira a explicar las principales cuestiones cosmológicas a través de una ecuación única. Las fuerzas fundamentales de la naturaleza quedarían unificadas a través de la teoría de cuerdas. Esta idea posibilitaría la existencia de dimensiones adicionales y de universos con sus propias leyes, constantes y condiciones iniciales. El universo formaría parte de un tapiz multiversal (Kaku, 2005/2011: 251).

Por otra parte (4), el matemático Max Tegmark (2014) propuso clasificar los distintos tipos de multiversos de acuerdo con los siguientes niveles: (a) el multiverso inflacionario, (b) las burbujas postinflacionarias, (c) el multiverso cuántico y, por último, (d) el multiverso matemático, planteándolo como un paradigma platónico radical (Tegmark, 2014: 321). En consecuencia, lo que percibimos de la realidad sería la proyección de un modelo matemático con consistencia ontológica que admite todas las combinaciones coherentes posibles (*ibidem*: 357).

Por último (5), el principio antrópico plantearía un argumento favorable a la existencia de los universos paralelos. Este principio postula que las condiciones que permiten el surgimiento de la vida en el cosmos dependen de un delicado equilibrio entre factores ajustados a leyes fundamentales y constantes iniciales, de un “ajuste fino” que evite las levisimas variaciones en estos parámetros que habrían imposibilitado la vida en este planeta. El consenso científico es que este ajuste requiere de alguna causa eficiente, ya sea motivada por el azar, por la existencia de un diseñador inteligente o por un multiverso³.

De entre todas estas propuestas de modelos teóricos multiversales, *Stranger Things* parece más afín a las teorías del multiverso cuántico, de la cosmología inflacionaria o de la teoría de cuerdas. La explicación del multiverso cuántico descansaría sobre la premisa de que la entrada de Will Byers en el Mundo del Revés permanecería congelada cronológicamente en noviembre de 1983 —la fecha del secuestro de Will Byers (Duffer y Duffer, 2022a)—. La explicación de la cosmología inflacionaria alude a la semejanza distorsionada entre el Hawkins de nuestro universo y su reverso, surgido

3. Esta propuesta ha generado debates cosmológicos, filosóficos y teológicos (Carter, 1974: 293-295; Kragh, 2007/2008: 383-384).

como consecuencia de la infinita repetición inflacionaria de universos isla hasta generar este remedo siniestro. Por último, el recurso a la teoría de cuerdas surge de la posibilidad teórica de conectar los universos a través de fuerzas unificadas, lo que explicaría la capacidad del demogorgon o de la joven protagonista Once para traspasar el umbral dimensional.

2.2. LA METAFÍSICA Y EL MAL DEL MUNDO DEL REVÉS

Stranger Things hace depender el encuentro con el mal en otra dimensión que desborda sus propias fronteras espaciales para adentrarse en nuestro universo. Filosóficamente, esta concepción del mal surgido al atravesar el umbral plantea dos posibilidades fundamentales. La primera alude a la noción agustiniana del mal físico, metafísico y moral planteada en *La ciudad de Dios* (Kuzma, 2019). La segunda apunta hacia la idea gnóstica de la materia como un presidio de maldad física (Ewing, 2019).

La primera posibilidad traslada la idea del conflicto entre las dos ciudades de San Agustín (354-430) —la de los hombres y la Civitas Dei— al asalto lanzado por entidades malvadas como los demogorgon, los demoperros o el Azotamentes desde el Mundo del Revés hasta nuestra propia realidad. Al mismo tiempo, el mal también se expande a través del Hawkins de nuestro universo. Esta noción encaja con la idea agustiniana de que en un mismo espacio pueden convivir dos urbes, una inspirada en la lealtad a la Civitas Dei y otra sometida al mal (San Agustín, 426/2009: 587). En la ciudad de los hombres impera la maldad (*ibidem*: 836-837 y 1042-1046). En contraste, la ciudad celestial apunta a la trascendencia y a la compañía de Dios (*ibidem*: 857-858). Ambas urbes señalan dos formas de estar y de habitar el mundo (*ibidem*: 819). *Stranger Things* refleja nítidamente esta idea con un Hawkins extradimensional y diabólico —en el que aparece un mal metafísico, entendido como ausencia del bien (Kuzma, 2019: 24)— frente al Hawkins moral de nuestro mundo.

La serie *Stranger Things* evidencia con ejemplos abundantes la falta de vida del Mundo del Revés, su carácter de reflejo enfermizo (Kuzma, 2019: 24). La escasa vida que alberga está transida por el ansia de dominación, por la voracidad y por la decadencia. Al peligro del demogorgon cabe sumar los ataques de una vegetación letal dirigidos a Hopper al caer al Mundo del Revés

desde el campo de calabazas (Nickson-López, 2017) o a Nancy Wheeler, Steve Harrington y Robin Buckley en su asalto a la mansión Creel (Duffer y Duffer, 2022b), así como la radiación ambiental —sobre la que advierte el Dr. Brenner a Joyce Byers y al jefe Hopper (Dichter, 2016)—.

A la existencia de un mal alojado en otra dimensión se suma la coexistencia de los habitantes de nuestro Hawkins, separados únicamente por su orientación moral (Kuzma, 2019: 21-23). Por ejemplo, los dos científicos ejemplifican las distintas formas de estar en el mundo. El Dr. Owens se preocupa por el bienestar de los protagonistas de la serie, como demuestra el trato dispensado a Will Byers. En cambio, el Dr. Brenner instrumentaliza y manipula a Once, la joven con poderes psíquicos. Esta dicotomía aparece agravada si comparamos al Dr. Brenner con el jefe de policía Hopper. Ambos son figuras paternas para Once, pero con orientaciones morales distintas (*ibidem*: 23). Hopper aspira a protegerla y ayudarla a crecer mientras que Brenner recurre a ella como arma humana.

Filosóficamente, la cuestión del mal en el Mundo del Revés también guarda relación con la propuesta gnóstica (Ewing, 2019)⁴. Desde este planteamiento, el mundo real aparece como arquetipo, mientras que el Mundo del Revés es solo una versión corrompida del primero (*ibidem*: 79-81), un espejo deformado capaz de devolver un reflejo malévolo de nuestra realidad (*ibidem*: 88).

2.3. LA DISTOPÍA DIMENSIONAL

Ya se trate de un mal extradimensional o del mal moral, acceder al Mundo del Revés implica adentrarse en un escenario de horror y muerte. Este espacio representa la “otredad”, se incorpora a las ficciones que emplean “sinónimos casi literales de heterotopía” (Martínez Biurrun y Pitillas Salvá, 2021:

4. Por gnosticismo aludimos a la pluralidad de corrientes filosófico-religiosas esotéricas, sincréticas e imaginativas de los siglos II y III caracterizadas por su concepción dualista de la realidad y su búsqueda de un conocimiento salvífico denominado “gnosis”. El cosmos sería fruto del trabajo de un demiurgo y la realidad inteligible procede de la unidad primordial conformada por parejas de eones. Cristo sería un eón e intermediario entre Dios y el mundo. Arrojada de su divinidad a un mundo imperfecto y malvado, el alma ha de ascender desde la prisión de la materia al mundo divino (Brakke, 2010/2013: 91-115).

204)⁵ y resulta afín al término *distopía*. La dominación violenta, la ausencia de vida y el miedo imperantes en el Mundo del Revés presentan una realidad visiblemente peor que la nuestra, lo que concuerda con la definición de distopía (Sargent, 1994: 9 y 2000: 15). La serie revela las difíciles condiciones que asedian a los protagonistas, lo que nos sitúa no ante una distopía estática, sino dinámica, expansiva y agresiva.

El Mundo del Revés se erige como una dimensión peligrosa, pues encierra rasgos propios del totalitarismo, del control social y de la dominación. También supone una advertencia, rasgo inherente a las distopías (Sargent, 1994 y 2000), y entraña una pulsión totalitaria, entendida como perversión de los prototipos utópicos (Kateb, 1972: 196-209; Manuel y Manuel, 1979: 6). La serie ofrece abundantes ejemplos, como el entorno hostil de una naturaleza enferma y asfixiante, los monstruos del Mundo del Revés como el demogorgon o los anhelos de dominación del Azotamentes y de Vecna. En la primera temporada, Nancy Wheeler traspasa el umbral entre dimensiones y a duras penas escapa del ataque del demogorgon (Tatlock, 2016). Joyce Byers y el jefe de policía Hopper tienen que rescatar a Will del Mundo del Revés pertrechados con trajes protectores para la radiación (Dichter, 2016). En la segunda temporada, Hopper sería atrapado por la vegetación hostil del Mundo del Revés (Nickson-López, 2017) y en la cuarta estaría preso en un gulag soviético, paradigma del totalitarismo. También es posible asistir a la dominación que ejerce el Azotamentes sobre Will Byers (Doble, 2017).

3. EL DESAFÍO AL MUNDO DEL REVÉS Y EL APRENDIZAJE DEL JOVEN HÉROE

La dimensión peligrosa conocida como Mundo del Revés entraña un valor pedagógico y presenta una oportunidad propicia para el aprendizaje para sus protagonistas. La travesía por este camino del héroe brinda una oportunidad

5. Heterotopía, según Foucault, serían aquellos espacios que nos resultan "otros", que alteran el mundo real de algún modo sin perder la conexión con el mismo y permanecen yuxtapuestos con este, como cementerios, cárceles, centros comerciales o barcos (Foucault, 1984/1986).

de alcanzar los valores del ideal caballeresco. De este modo, los protagonistas se convierten en caballeros andantes en bicicleta y su confrontación con las fuerzas inhumanas del Mundo del Revés y de Hawkins se convierten en la prueba definitiva para acrisolar su personalidad a través de la virtud y de la esperanza.

3.1. HEROÍSMO, APRENDIZAJE Y CRECIMIENTO

El mito (*μῦθος*) no se limita a ser un relato legendario, fabulado e imaginativo, sino que implica un compendio de enseñanzas centrales y perennes para la condición humana. Resulta atractivo porque presenta un combate contra enemigos exteriores y materiales y la lucha interior contra los defectos propios con el propósito de superar la seducción de las tinieblas (Cirlot, 1992: 239). El mito es una forma valiosa “de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales” (Campbell, 1949/1959: 26). Por ese motivo, *Stranger Things* reviste de un lenguaje audiovisual nostálgico los elementos propios del mito del héroe —con un esquema narrativo sencillo (García Gual, 1990: 115)— en aras de ensalzar las virtudes de sus protagonistas. A mayor abundamiento, construir la propia identidad forma parte de la función pedagógica de este “camino de perfeccionamiento y purificación de un personaje elegido” (Romero, 2008: 696)⁶.

Este camino de perfeccionamiento, aprendizaje y virtud se desplegaría a través de una estructura reiterativa, a juicio de Campbell. En *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito* afirma que se trata de un proceso estructurado en distintas fases y repetido en diversas culturas. La llamada de la aventura implica atravesar un umbral, tomar contacto con lo sobrenatural y, a continuación, superar una serie de pruebas (la iniciación, la tentación y la reconciliación) hasta alcanzar una apoteosis culminada con el regreso y rescate del mundo exterior (Campbell, 1949/1959: 53-229).

Stranger Things recurre a este esquema y lo ejemplifica en un grupo de amigos (Mike, Will, Dustin, Lucas, Once y Max) que aspira a derrotar la

6. Se trata de un guía de la narración, de una imagen positiva que aspira a ser emulada: “Cuanto más historias escuchamos, más creemos en nuestras propias posibilidades. Los héroes están ahí para guiarnos” (Meyer, 2007/2008: 30).

amenaza del Mundo del Revés. La desaparición de Will representa la llamada a la aventura para sus amigos Mike, Dustin y Lucas. A su vez, la ayuda sobrenatural es reflejada en una niña con poderes psíquicos, Once. Además, cuentan con mentores, como la madre de Will o el jefe de policía Hopper. También resuenan los rasgos generales del viaje del héroe en el enfrentamiento con el Azotamentes o en los distintos viajes entre espacios extradimensionales. Merece la pena destacar el noble sacrificio de Bob Newby y de Once al anteponer las realidades exteriores a su propia seguridad. Además, Once es una figura superheroica, dotada de capacidades asombrosas que emplea para proteger a sus seres queridos.

Los protagonistas de *Stranger Things* también concretan distintos rasgos del héroe. Destacan en distintas facetas del heroísmo que los convierten en héroes comunes, trágicos, oscuros, santos, épicos o divinos (Meyer, 2007/2008: 15-17). Hopper, cargado con un pasado aciago del que se culpa a sí mismo, encarna el arquetipo del héroe trágico o antihéroe, alguien honorable marcado por heridas del pasado. Once simboliza a la heroína épica o divina, que protagoniza hechos maravillosos a través de sus poderes sobrenaturales al tiempo. Asimismo, es posible distinguir con nitidez al héroe común, que simboliza la sencillez, la perseverancia y el valor humilde para alzarse triunfante frente al mal (Meyer, 2007/2008: 15-16). En este contexto particular, los cuatro niños que juegan partidas de rol de *Dungeons & Dragons*, junto a Max o los tres adolescentes (Nancy, Jonathan y Steve) encarnan a estos héroes humildes, ajenos a dones extraordinarios o una sabiduría preternatural. También encontramos el concepto del héroe viajero, cuya andanza a través de extraordinarias geografías “adquiere una trágica gravedad” (García Gual, 1990: 116). Will Byers, por ejemplo, debe escapar del Mundo del Revés. Su madre, Joyce Byers, emprende un viaje clandestino para rescatar a Jim Hopper de un gulag soviético. De manera similar, Mike, Will y Jonathan emprenden con Argyle una odisea para rescatar a Once.

3.2. LECCIONES DE VIDA DE LA CABALLERÍA

El camino heroico delineado en *Stranger Things* alcanza su máxima expresión en la caballería andante. Aunque la caballería no aparece mencionada

de forma explícita, es posible trazar algunos paralelismos con los personajes de Mike, Will, Dustin y Lucas, Once o Max. Por ejemplo, Dustin asume el papel de escudero de Steve. Además, los protagonistas emprenden búsquedas heroicas para salvar a sus amigos y detener la invasión del Mundo del Revés. Por lo tanto, la senda de la caballería alude no solo a la condición de jinete experto, sino que inspira un itinerario de perfeccionamiento, de una idea de hermandad de élite y de una perennidad mítica⁷. Perfeccionamiento por cuanto la caballería es acrisolada en la dificultad y pavimenta un “camino heroico y santo” (Romero, 2008: 691). Hermandad en cuanto a la construcción de una corporación, de una “fraternidad de sangre y armas” (Flori, 1998/2001: 85). Y mito, pues se sumerge en una época de maravillas y leyendas, para convertirse en una institución (Flori, 1998/2001: 90) que “significó algo más que una norma de comportamiento y una determinada fraseología” (Keen, 1984/1986: 13)⁸.

El ideal caballeresco, en consecuencia, asumió un heroísmo “caracterizado por el honor, el compromiso con la justicia y la defensa de los más débiles” (Romero, 2008: 696). *Stranger Things* reinterpreta la esencia de estos valores a la luz de un lenguaje audiovisual contemporáneo. Por ejemplo, Hopper, héroe trágico, es capaz de cuidar y educar a Once, se sacrifica noblemente y soporta con estoicismo el presidio en un gulag. En este sentido, representa el esfuerzo de la caballería para “suavizar la crueldad de la vida” (Keen, 1984/1986: 15) y dulcificar los aspectos más crudos de la existencia, al tiempo que aspira a combinar el cristianismo con la *virtus* sobrenatural del guerrero bendecido por la divinidad (Flori, 1998/2001: 24). El combate que entabla Hopper con el demogorgon en el gulag ejemplifica el noble sacrificio del caballero en aras del bienestar de sus hermanos y de su comunidad frente a un enemigo superior.

En el género caballeresco tampoco es inusual la figura del protagonista femenino en la figura de la mujer excepcional, de la dama singular

7. El vínculo del caballero con su montura, si bien no es central, constituye un elemento central de su identidad y, en este sentido, aparece recogido en *Stranger Things*. Una imagen asociada a la serie es la de sus protagonistas masculinos y femeninos en bicicleta. Incluso adolescentes como Nancy, Robin, Steve y Eddie recorren en bicicleta el Mundo del Revés (Duffer y Duffer, 2022a).

8. Se trata de un mito literario surgido de leyendas vagamente inspiradas en la realidad (Romero, 2008: 693).

merced a su origen mágico o a su habilidad para el combate (Alvar, 1991: 22; Romero, 1998). En *Once* reverbera la noción de la mujer con poderes sobrenaturales, que evoca la idea del hada. Asimismo, recuerda a la mujer guerrera, pues es capaz de derrotar a los monstruos sobrenaturales. Max, por su parte, se sacrifica para derrotar a Vecna. Pero no nos limitaremos a estos ejemplos, pues Nancy Wheeler y Joyce Byers demuestran que no todo personaje femenino se convierte en mero interés romántico del caballero andante⁹.

3.3. FANTASÍA Y AVENTURA MÁS ALLÁ DEL UMBRAL DE LO SOBRENATURAL

El crecimiento en virtudes y la adquisición del conocimiento se inserta en una noción de la aventura que forma parte de la idiosincrasia de Occidente (Keen, 1984/1986: 327)¹⁰. La caballería refleja un ideal y, en consecuencia, salir victorioso de una búsqueda heroica “no significa la restauración del paraíso o el advenimiento de la Nueva Jerusalén. Tampoco se logra sin pérdidas, dolores ni renunciaciones” (Romero, 2008: 708). Al contrario, significa salir de uno mismo, aprender que este tránsito heroico apunta hacia un mundo ajeno. La narrativa de fantasía y aventura de *Stranger Things* conduce hacia un espacio ajeno a la sociedad, pero no exige la soledad completa. Se trata de un “espacio de la incertidumbre (es el ‘no sabe adónde’) y por ello también el lugar del riesgo, donde el individuo se confronta consigo mismo” (Cirlot, 2005: 43), donde se produce “el encuentro del mortal con una dama sobrenatural” (Alvar, 1991: 23). El primer episodio de *Stranger Things* (Duffer y Duffer, 2016) ejemplifica esta afirmación. Los tres amigos, en la búsqueda de su amigo Will, encuentran a una niña en el bosque. La niña atesora inmensos poderes psíquicos. Así, con este encuentro dará

-
9. Pese a esta aseveración sobre el interés romántico del caballero andante, la idea de “la conquista del corazón de la mujer amada quedó arraigada para siempre” (Keen, 1984/1986: 327). No obstante, el amor entre Mike y Once, y entre Joyce y el jefe Hopper atestiguan que sería “una pasión humana que debidamente regulada aviva y pule las ambiciones honorables de los hombres de armas” (Keen, 1984/1986: 30).
 10. Etimológicamente, el término *aventure* proviene del siglo XI y “alude al azar y también al destino, a la fortuna, a la aventura, y en muchas ocasiones se refiere al riesgo y al peligro” (Cirlot, 2005: 40).

inicio una aventura de consecuencias más profundas de lo que podrían haber imaginado.

También la lucha contra el terror implica reafirmar un mensaje ético y moral propio de la caballería. Cada temporada de *Stranger Things* circunscribe su mirada narrativa y argumental a géneros concretos del terror, aunque siempre subyace bajo la premisa argumental la noción del horror cósmico. Así, la primera temporada desarrollaría el estilo del horror gótico, supeditado a la idea del monstruo que persigue al inocente. La segunda explora el género de posesiones, suplantaciones de identidad y la invasión de monstruos desde un umbral sobrenatural y tenebroso. La tercera temporada vincula la vertiente física del Azotamentes con el terror de la carne. Finalmente, la cuarta temporada abraza la idea del terror onírico. Más allá de sus fines narrativos, cada uno de estos géneros confiere una identidad propia a los rivales y a los males que estos encarnan en la búsqueda heroica de los protagonistas.

4. CONCLUSIONES

A través de una narrativa de fantasía y aventura, *Stranger Things* señala un itinerario de aprendizaje que trasciende a sus carismáticos personajes. Pese a que todavía aguardamos la explicación definitiva que pueda arrojar la última temporada de la serie, podemos afirmar que el Mundo del Revés o Upside Down se trataría de "otro" lugar, de una dimensión alternativa más allá de nuestra realidad cotidiana. El origen de la amenaza surge de un universo paralelo, tal vez encuadrado en las propuestas del multiverso cuántico, del multiverso inflacionario o de un universo paralelo surgido de la teoría de cuerdas. Esta dimensión amenazante presenta rasgos propios de una distopía, al tiempo que reflexiona sobre el mal físico y el mal metafísico, desde una doble perspectiva agustinista y gnóstica. En consecuencia, el mal proviene de ese Upside Down, pero también existe en nuestro universo.

Los protagonistas de estas gestas heroicas emprenden búsquedas y acometen aventuras para luchar contra sus propias debilidades al tiempo que encaran la amenaza dimensional encarnada por fuerzas del caos. En

este tránsito, los héroes asumen el camino del caballero andante, con sus elementos arquetípicos y su enfrentamiento simbólico y físico contra la oscuridad. Si bien el ideal caballeresco no aparece expresado de manera evidente, los héroes asumen el reto de salir del mundo conocido, defender a los débiles, gestionar situaciones de crisis, vencer a los monstruos —tanto los del Mundo del Revés como las peores manifestaciones de la condición humana en nuestro mundo— y superar sus debilidades para aprender y crecer en la construcción de su personalidad. El afán didáctico de esta narrativa, además, permite reconocer distintos tipos de heroísmo (trágico, común, sobrenatural o guerrero). La continuidad con el camino del héroe y la tradición caballeresca son reinterpretadas con maestría y soltura, permitiendo a la luz de la nostalgia que quienes se acercan a *Stranger Things* sean capaces de aprender gracias a la intrínseca naturaleza didáctica de la fantasía y recuerden que existe un umbral del cual surge el mal, un desafío que solo unos pocos son capaces de cruzar para regresar victoriosos, más sabios y virtuosos.

BIBLIOGRAFÍA

- ALVAR, C. (1991): "Mujeres y hadas en la literatura medieval", en M. E. Lacarra (ed.), *Evolución narrativa e ideológica de la literatura caballeresca*, Servicio Editorial Universidad del País Vasco, pp. 21-33.
- BARROW, J. D. (2011/2012): *El libro de los universos*, trad. de F. Pedrosa Martín, Crítica.
- BRASSE, D. (2010/2013): *Los gnósticos*, trad. de F. J. Molina de la Torre, Ediciones Sígueme.
- CAMPBELL, J. (1949/1959): *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, trad. de L. J. Hernández, Fondo de Cultura Económica.
- CARTER, B. (1974): "Large number coincidences and the anthropic principle in cosmology", en M. S. Longair (ed.), *Confrontation of cosmological theories with observational data*, Dordrecht Publishing Co, pp. 291-298.
- CASSIN, B. (2013/2022): *La nostalgia. Ulises, Eneas, Arendt*, trad. de A. Martorell Linares, Alianza Editorial.
- CIRLOT, J. E. (1992): *Diccionario de símbolos*, Editorial Labor.
- CIRLOT, V. (2005): *Figuras del destino. Mitos y símbolos de la Europa medieval*, Siruela.
- CRAIG, W. L. (2003): "Fine-tuning of the universe", en N. A. Manson (ed.), *God and design. The teleological argument and modern science*, Routledge, pp. 155-177.
- DICHTER, P. (2016): "The Upside Down" (episodio 8 de la primera temporada), en M. Duffer y R. Duffer (creadores), *Stranger Things* [serie de televisión], Netflix.
- DOBLE, J. (2017): "The Pollywog" (episodio 3 de la segunda temporada), en M. Duffer y R. Duffer (creadores), *Stranger Things* [serie de televisión], Netflix.
- DUFFER, M. y DUFFER, R. (creadores) (2016-): *Stranger Things* [serie de televisión], Netflix.

- (2016): "The Vanishing of Will Byers" (episodio 1 de la primera temporada), en M. Duffer y R. Duffer (creadores), *Stranger Things* [serie de televisión], Netflix.
- (2022a): "The Massacre at Hawkins Lab" (episodio 7 de la cuarta temporada), en M. Duffer y R. Duffer (creadores), *Stranger Things* [serie de televisión], Netflix.
- (2022b): "The Piggyback" (episodio 9 de la cuarta temporada), en M. Duffer y R. Duffer (creadores), *Stranger Things* [serie de televisión], Netflix.
- EVERETT III, H. (1973): "The Theory of the Universal Wave Function", en B. DeWitt y N. Graham (eds.), *The Many-Worlds Interpretation of Quantum Mechanics*, Princeton University Press, pp. 3-140.
- EWING, J. A. (2019): "The Mind Flayer through a Gnostic Lens", en J. A. Ewing y A. M. Winters (eds.), *Stranger Things and Philosophy. Thus Spake the Demogorgon*, Open Court, pp. 79-88.
- FLORI, J. (1998/2001): *Caballeros y caballería en la Edad Media*, trad. de G. González, Paidós.
- FOUCAULT, M. (1984/1986): "Of Other Spaces", trad. de J. Miskowiec, *Diacritics*, vol. 16, nº 1, pp. 22-27.
- GARCÍA GUAL, C. (1990): *Lecturas y fantasías medievales*, Mondadori.
- GARROCHO, D. (2019): *Sobre la nostalgia. Damnatio memoriae*, Alianza.
- KAKU, M. (2005/2011): *Universos paralelos. Los universos alternativos de la ciencia y el futuro del cosmos*, trad. de D. Udina, Atalanta.
- KATEB, G. (1972): *Utopia and Its Enemies*, Schocken.
- KEEN, M. (1984/1986): *La caballería*, trad. de E. de Riquer e I. de Riquer, Ariel.
- KRACH, H. (2007/2008): *Historia de la cosmología. De los mitos al universo inflacionario*, trad. J. de García-Sanz, Crítica.
- KUZMA, A. (2019): "Can Anything Good Come from the Upside Down?", en J. A. Ewing y A. M. Winters (eds.), *Stranger Things and Philosophy. Thus Spake the Demogorgon*, Open Court, pp. 19-27.
- LANDRUM, J. (2017): "Nostalgia, Fantasy, and Loss: Stranger Things and the Digital Gothic", *Intertexts*, vol. 21, nº 1-2, pp. 136-158.
- MANUEL, F. E. y MANUEL, F. (1979): *Utopian Thought in the Western World*, The Belknap Press of Harvard University Press.
- MARTÍNEZ BIURRUN, I. y PITILLAS SALVÁ, C. (2021): *Soy lo que me persigue. El terror como ficción del trauma*, Dilatando Mentes.
- MEYER, B. (2007/2008): *Héroes. Los grandes personajes del imaginario de nuestra literatura*, trad. de E. Junquera, Siruela.
- NICKSON-LÓPEZ, J. (2017): "Dig Dug" (episodio 5 de la segunda temporada), en M. Duffer y R. Duffer (creadores), *Stranger Things* [serie de televisión], Netflix.
- ROMERO, I. (1998): *La mujer casada y la amazona. Un modelo femenino renacentista en la obra de Pedro de Luján*, Universidad de Sevilla.
- (2008): "El ideal caballeresco en la épica fantástica: su rastro en la Tierra Media", en J. M. Lucía Megías y M^a C. Marín Pina (eds.), *Amadís de Gaula: Quinientos años después. Estudios en homenaje a Juan Manuel Cacho Bleuca*, Centro de Estudios Cervantinos, pp. 691-709.
- SAN AGUSTÍN (426/2009): *La ciudad de Dios*, ed. de S. Santamarta del Río et al., Biblioteca de Autores Cristianos.
- SARGENT, L. T. (1994): "The Three Faces of Utopianism Revisited", *Utopian Studies*, vol. 5, nº 1, 1-37.
- (2000): "Utopian Traditions: Themes and Variations", en R. Schaer, G. Claeys y L. T. Sargent (eds.), *Utopia. The search for the ideal society in the western world*, Oxford University Press, pp. 8-17.

- SELLÉS GARCÍA, M. (2007): *Introducción a la historia de la cosmología*, UNED.
- TATLOCK, A. (2016): "The Flea and the Acrobat" (episodio 5 de la primera temporada), en M. Duffer y R. Duffer (creadores), *Stranger Things* [serie de televisión], Netflix.
- TEGMARK, M. (2014): *Our Mathematical Universe. My Quest for the Ultimate Nature of Reality*, Alfred A. Knopf.
- WEINBERG, S. (2007): "Living in the multiverse", en B. Carr (ed.), *Universe or Multiverse?*, Cambridge University Press, pp. 29-42.