

SANTIAGO SEVILLA-VALLEJO (Ed.)

# DIDÁCTICA E IDENTIDAD EN LA LITERATURA EN ESPAÑOL



AQUILAFUENTE  
**A**



Ediciones Universidad  
**Salamanca**





DIDÁCTICA E IDENTIDAD  
EN LA LITERATURA EN ESPAÑOL

## COMITÉ CIENTÍFICO

María Teresa Pajares. Universidad Complutense de Madrid

Alessandra Ceribelli. Università Cattolica del Sacro Cuore

María Teresa Santa María Fernández, Universidad Internacional de La Rioja

Víctor Cantero García, Universidad Pablo de Olavide

Elena Martínez Carro, Universidad Internacional de La Rioja

Miguel Herráez Serra. universidad Cardenal Herrera-CEU

Zósimo López Pena. Universidad de Santiago de Compostela

Ana León Mejía. Universidad de Salamanca

Rodrigo Colmán Llano. Universidad Nacional de Asunción, Paraguay

Inés Sevilla Llisterri. Universidad Internacional de La Rioja

Ana María Carretero. Universidad de Brighton

María Aboal López. Universidad Internacional de La Rioja

Inmaculada Rodríguez Moranta. Universidad Internacional de La Rioja

Song-Ju Na. Universidad Hankuk de Estudios Extranjeros

Eva García Beltrán. Universidad a Distancia de Madrid

Adrián Neubauer Esteban. Universidad a Distancia de Madrid

SANTIAGO SEVILLA-VALLEJO (Ed.)

DIDÁCTICA E IDENTIDAD  
EN LA LITERATURA EN ESPAÑOL



Ediciones Universidad  
**Salamanca**

# AQUILAFUENTE, 346

©

Ediciones Universidad de Salamanca  
y los autores

Motivo de cubierta: Imagen de un faro extraída de Pixabay

1ª edición: mayo, 2023

ISBN: 978-84-1311-803-1 (PDF)

ISBN: 978-84-1311-804-8 (POD)

DOI: <https://doi.org/10.14201/0AQ0346>

Ediciones Universidad de Salamanca  
Plaza San Benito s/n  
E-37002 Salamanca (España)  
<http://www.eusal.es>  
[eusal@usal.es](mailto:eusal@usal.es)

*Realizado en UE-Made in EU*

Maquetación y realización:

Cícero, S.L.U.

Teléfono: 923 12 32 26

Salamanca (España)

Ediciones Universidad de Salamanca es miembro de la UNE  
Unión de Editoriales Universitarias Españolas  
[www.une.es](http://www.une.es)

Este libro se publica con la financiación de la Universidad Internacional de La Rioja

Todas las aportaciones de este volumen se han aprobado tras ser sometidas  
a una evaluación por dobles pares ciegos (*double-blind peer review*)



Usted es libre de: Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato  
Ediciones Universidad de Salamanca no revocará mientras cumpla con los términos:

 Reconocimiento — Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.

 NoComercial — No puede utilizar el material para una finalidad comercial.

 SinObraDerivada — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, no puede difundir el material modificado.

Ediciones Universidad de Salamanca es miembro de la UNE  
Unión de Editoriales Universitarias Españolas [www.une.es](http://www.une.es)



Catalogación de editor en ONIX accesible en <https://www.dilve.es>

# Índice

PRÓLOGO.....	9
<i>Miguel Delibes o la superioridad de los personajes olvidados. Aplicación de la teoría del autor implícito de Wayne Booth</i>	
SALINAS MORAGA, Íñigo.....	13
<i>Puro teatro: una óptica del paradigma de la mujer doméstica del siglo XVIII en el género dramático a través del semanario El Censor</i>	
MARCHANTE FUENTE, Lara .....	35
<i>«La pérdida de España»: leyenda fundacional identitaria. Comparación entre dos versiones renacentistas clave en torno a su autoría</i>	
MIRÓ MARTÍ, Oriol .....	61
<i>«Sigue los pasos de Bécquer»: una situación de aprendizaje en espacios innovadores y entornos digitalizados: AdF y modelo SAMR</i>	
ROSA RIVERO, Álvaro .....	87
<i>El modelo SAMR para trabajar en el aula los arquetipos religiosos, el cronotopo y los personajes arquetípicos en Praemortis I. Dioses de carne de Miguel Ángel Moreno</i>	
SEVILLA-VALLEJO, Santiago.....	115
<i>Las mujeres en Valle-Inclán. Las Comedias Bárbaras, una perspectiva desde las humanidades digitales</i>	
SOMALO FERNÁNDEZ, María-Ángel .....	143
<i>Los pop-up en la lectura. Su importancia en la biblioteca de aula</i>	
OURO AGROMARTÍN, María Dolores.....	163

EL MODELO SAMR PARA TRABAJAR  
EN EL AULA LOS ARQUETIPOS RELIGIOSOS,  
EL CRONOTOPO Y LOS PERSONAJES  
ARQUETÍPICOS EN *PRAEMORTIS I. DIOSSES  
DE CARNE* DE MIGUEL ÁNGEL MORENO

SANTIAGO SEVILLA-VALLEJO  
*Universidad de Salamanca*<sup>1</sup>

*El mundo que vemos no es todo el mundo que existe.*

Rodolfo Martínez. El adepto de la Reina.

RESUMEN

*Praemortis I. Dioses de carne* es una novela de ciencia ficción que presenta un mundo en que, gracias a un producto químico, las personas pueden ver el más allá y regresar a la vida. Se cree que hay dos posibles destinos tras la muerte: el sufrimiento en el Bríaro o una existencia mejor en el otro torbellino. La novela de Miguel Ángel Moreno tiene una compleja trama, en la que se mantiene la intriga

<sup>1</sup> Este trabajo se ha realizado en el marco del Grupo de investigación Innovación, Identidad y Literatura en Español (INILE) y específicamente del Proyecto de investigación Didáctica e Identidad en la Literatura en Español (DILE). Universidad Internacional de la Rioja.

gracias a las incógnitas que presenta el texto. En este trabajo, se describe y valora el mundo posible creado por Miguel Ángel Moreno para reflexionar sobre su religiosidad. Se observa que presenta una sociedad que trata de controlar la religión a través de la ciencia, pero aquella vuelve a través de los arquetipos colectivos. Se va a analizar esto en base a los arquetipos colectivos de Carl Jung que, junto con el cronotopo propio de un mundo posible y personajes que responden a los arquetipos, presentan una reflexión interesante para alumnos de Educación Secundaria Obligatoria. Para poder acercar la complejidad de este texto a los alumnos, se propone una aplicación a través del Modelo SAMR.

*Palabras clave:* arquetipos colectivos; religión; sombra; cronotopo; personajes arquetípicos; fanfiction; Modelo SAMR.

#### ABSTRACT

*Praemortis I. Dioses de carne* is a science fiction novel that presents a world in which, thanks to a chemical product, people are able to see afterlife and come back to life. It is believed that there are two possible fates after death: suffering in the Bríaro or a better existence in the other twister. Miguel Ángel Moreno's novel has a complex plot, which maintains the intrigue thanks to the mysteries that the text presents. In this work, the possible world created by Miguel Ángel Moreno is described and valued to reflect on his religiosity. It is observed that the text presents a society that tries to control religion through science but that returns through the collective archetypes. This will be analyzed on the basis of Carl Jung's collective archetypes which, together with the chronotope of a possible world and characters that correspond to the archetypes, present an interesting reflection for students of Compulsory Secondary Education. In order to bring the complexity of this text closer to the students, an application through the SAMR Model is proposed.

*Keywords:* collective archetypes; religion; shadow; chronotope; archetypal characters; fanfiction; SAMR Model.

## 1. INTRODUCCIÓN A LOS ARQUETIPOS COLECTIVOS DE LA RELIGIÓN

**P**RAEMORTIS I. DIOSSES DE CARNE es una novela que desarrolla una historia de ciencia ficción con una gran profundidad antropológica, pero que, al mismo tiempo, se presentan de una forma muy atractiva temas para el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria. En primer

lugar, se va a dedicar un análisis a comprender los aspectos antropológicos a partir de la teoría de Carl Jung y posteriormente otros elementos narrativos que desentrañen el valor del texto. Este presenta un mundo en que, gracias a un producto químico, las personas pueden ver el más allá y regresar a la vida. Se cree que hay dos posibles destinos tras la muerte: el sufrimiento en el Bríaro o una existencia mejor en el otro torbellino. La novela de Miguel Ángel Moreno plantea un escenario distópico, en el que la ciencia, envuelta en una forma de misticismo, pretende sustituir la fe. *Praemortis* especula con las fronteras entre los conocimientos que permite la ciencia y la creencia en el más allá. El praemortis es una sustancia que hace que las personas tengan una experiencia sensible de un mundo diferente. Ellos toman estas visiones como una prueba del más allá, aunque, bien podrían ser meras alucinaciones. Los conocimientos que tienen los personajes de su mundo y del más allá son parciales y probablemente equivocados. Como dice Eric Gallagher, uno de los nobles de mayor importancia: «El mundo es una ficción» (248). Cada ser humano vive la ficción que se ha creado o, en los términos de Kagarlitski (1973, p. 351): «La propia “ausencia de problemas” de una sociedad que vive sumida en mundo de ilusiones puede ser aparente y los límites entre el mundo real y el “ilusorio” muy borrosos». La tecnología genera una ilusión que se opone a la posibilidad de una verdadera experiencia y de una verdadera fe (Sevilla-Vallejo, 2020a).

*Praemortis* es un texto cuyas características de género responden esencialmente al género de la ciencia ficción, que emplea la química como recurso que hace verosímil que una persona visite el mundo de los muertos y regrese. Esta verosimilitud se consigue mediante los registros de Frederick, que exponen sus investigaciones hasta dar con el praemortis (Scholes y Rabkin, 1982, p. 128). Las visiones que provoca esta sustancia quedan explicadas y son posibles dentro de un marco realista, que, según Fernando Ángel Moreno (2010, p. 106), le es propia a la ciencia ficción. Sin embargo, no cumpliría por completo esta premisa en los aspectos que quedan velados a la experiencia. *Praemortis* presenta una sociedad distópica en la que la sociedad ha tratado de reemplazar sin éxito la fe con la ciencia y, pese a todo, sus ciudadanos viven inmersos en los arquetipos colectivos propios de una religiosidad primitiva. De este modo, *Praemortis* pertenece a una sección de

la ciencia ficción que reflexiona sobre los conflictos y los encuentros entre la religión (y otras formas de trascendencia) y la ciencia o conocimiento racional del mundo material. Este es un debate que tiene una larga tradición en la sociedad contemporánea, que adquiere una gran presencia por racionalismo que se inició en el siglo XVIII como un nuevo paradigma para encontrar la verdad, desde el que se entiende que la religión es un obstáculo al progreso del conocimiento (Kuhn, 2004, p. 262 y ss.).

En este trabajo, se estudia el empleo de la ciencia ficción como la creación de un mundo posible que cuestiona el sentido existencial en una sociedad que solo pone su fe en lo material y su relación con los arquetipos colectivos y la trascendencia de acuerdo con el modelo teórico de Carl Jung. Este autor señaló el carácter del ser humano como esencialmente espiritual y religioso, pese a la represión que la sociedad contemporánea ejerce sobre todo lo relativo a la trascendencia (2009, p. 57). Asimismo, observó que cualquier sujeto tiene en algún grado representaciones colectivas dominantes y una parte de ellas es religiosa, aunque haya sociedades que traten de negarlo (2009, p. 58). Así, las sociedades distópicas, como la que presenta *Praemortis*, serían un reflejo de un conflicto sobre lo religioso presente en el mundo contemporáneo. Por ello, en este trabajo se aplica un modelo psicocrítico para estudiar la ciencia ficción en relación con la religión. Esto resulta relevante porque se cuenta con pocos estudios sistemáticos de esta relación. Un caso de este análisis se da en Mendlesohn (2003), pero no ha habido una gran continuidad y menos en el ámbito de la literatura en español.

*Praemortis* problematiza la cuestión de la religión porque presenta una sociedad que, como se va a ver, tiene ciertas creencias apoyadas en unas supuestas evidencias materiales, pero que resultan contradictorias. Para poder abordar esta cuestión, vamos a recurrir a la concepción de Carl Jung sobre los arquetipos colectivos. Estos remiten a contenidos psicológicos compartidos por una sociedad que no son plenamente conscientes y que conectan con la naturaleza más antigua y emocional de sus miembros. Carl Jung en sus escritos reconoce el valor de los mitos religiosos como el resultado de las verdaderas inquietudes espirituales y el valor de la religión como un aspecto sanador frente a las incertidumbres y los dolores de la experiencia (Wehr, 1988). Sin embargo, como todos los aspectos inconscientes, pueden responder

a emociones y motivaciones más próximas al crecimiento humano o a otras más sujetas a la fragilidad y el temor. *Praemortis* es interesante porque en ella se presenta no solo el conflicto con lo religioso, sino el valor de conciencia múltiple o escindida (Jung, 2009, p. 135 ss). En este texto se va a indagar esta cuestión, por la importancia que tiene la ciencia ficción también a la hora de llevarnos a reflexionar sobre cuestiones que, si bien situadas en contextos futuristas o lejanos cronotópicamente, critican la sociedad actual.

*Praemortis I. Dioses de carne* es la primera novela de una trilogía (Pellicer, p. 5) y crea un mundo ficcional distópico de un imaginario muy rico. La acción transcurre en la ciudad de Pináculo, una de las ciudades/plataforma que se construyeron para sobrevivir al Cataclismo. La vida es dura y violenta en Pináculo y sus habitantes están obsesionados por el más allá. Frederick Veldecker descubrió el *praemortis*, una droga que permite a los individuos ver la Vorágine, el lugar donde se cree que caen al morir. De este modo, cada persona hace un viaje al más allá para comprobar a qué sitio irá cuando muera. Algunos tienen la suerte de ir a un lugar bello y apacible, el otro torbellino, pero la mayor parte de los casos están destinados a un eterno sufrimiento, el Bríaro. Sin embargo, se cree que a los que les corresponde este último lugar pueden cambiarlo por el primero si obtienen el Néctar, otra sustancia inventada por Frederick Veldecker.

La ciudad de Pináculo es una importante urbe industrial, que produce el *praemortis* y el Néctar que consume todo el mundo civilizado. Los habitantes trabajan con empeño para conseguir el Néctar, especialmente desde que se ha establecido el Servicio de Renovación de Trabajadores, que permite trabajar para ganar el Néctar para otras personas. Sin embargo, la ciudad de Pináculo ha perdido la conexión con la ciudad de Vaïssac, con la que comerciaba, y ahora está aislada del mundo. La ciudad cuenta con más de dos mil años, pero es muy poco lo que los personajes saben sobre su Historia y sobre el mundo que les rodea. La mayoría de las personas cree que Frederick Veldecker descubrió la manera de asegurarse ir al otro torbellino. Sin embargo, hay otros personajes que no creen en esto y, por lo que se desvela a lo largo de la obra, es más que dudoso que sea así.

La ciudad de Pináculo está junto al Apsus, el mar donde vive un terrible ser, llamado Haiyim, que cinco años atrás destruyó parte de la ciudad. Es posible que el Apsus esté conectado con la Vorágine, al menos así lo indica la costumbre de echar las cenizas de los fallecidos en el Apsus, mas nadie recuerda si se hace por este motivo (146). Los personajes de Pináculo disponen de los avances tecnológicos, pero sostienen unas creencias poco sólidas que empiezan a resquebrajarse a la vista de los hechos que tienen lugar. A lo largo de la obra se sugiere que las actuales creencias son impostadas y que hubo un tiempo en el que los hombres abandonaron las creencias auténticas (68), que ahora están casi perdidas, aunque se conserva un sustrato como arquetipo colectivo, un conocimiento inherente al ser humano, que permanece de un modo inconsciente en la sociedad (Jung, 2009, p. 10). Así, la costumbre de echar las cenizas al Apsus responde a «cierto nexo religioso, de raigambre olvidada por supuesto, pero que continúa muy presente en la mente colectiva» (146).

Los personajes de *Praemortis* tienen motivaciones y vinculaciones secretas, que se descubren en parte a lo largo de la novela. La ciudad de Pináculo está dominada por las familias nobles que pertenecen a la Corporación y que, aparentemente, están en buena armonía y son personas civilizadas. No obstante, la acción tiene lugar en un momento lleno de confabulaciones. Algunos de estos nobles y otros personajes se unen en la Alianza para matar a Robert Veldecker, el líder de la Corporación; éste también quiere deshacerse de ciertos nobles; e incluso los miembros de la Alianza intrigan contra otros miembros de la misma. Además, la Alianza es una agrupación oculta que posee secretos sobre el praemortis y el Néctar, que van en contra de lo que cree la población.

En *Praemortis* tiene lugar una intensa lucha entre distintos grupos. Además de las luchas internas en la Corporación, ésta debe enfrentarse a otras amenazas. La Corporación domina la mayor parte de la ciudad de Pináculo de un modo inapelable. Los habitantes hacen todo lo que la Corporación manda para conseguir el ansiado Néctar. En cambio, hay una zona en ruinas, destruida por el Haiyim, más allá de Marca Oriental, donde no hay ley y que acoge a los rebeldes, llamados los Cuervos, que no creen en los poderes del praemortis ni del Néctar. Los Cuervos están en contra de los

nobles, pero las circunstancias darán que se alíen con ellos. Asimismo, los confesores son personajes misteriosos. Se trata de una élite de guerreros que custodian y administran el Néctar. Llevan unas armaduras que les hacen casi invulnerables y que ocultan su identidad. La población sabe muy poco de los confesores. Se dice que son entrenados por la Orden, una secta que venera al Haiyim, pero esto iría en contra de la misma Corporación y se cree que es un mero rumor. Por último, aparece un extraño ser llamado el Golem, que tiene una fuerza sobrenatural y parece tener las claves del paso entre la vida y la muerte. La ambigüedad de los personajes, la complejidad de alianzas que se revelan y las que quedan por descubrir mantienen la intriga y producen giros inesperados.

*Praemortis* juega a crear incertidumbres. La ciudad en la que viven los personajes es un lugar misterioso, las motivaciones de los personajes están en un principio ocultas y son complejas y el conocimiento que tienen los personajes sobre su mundo y el más allá son parciales e inciertos. *Praemortis* trata sobre tres incógnitas: los resortes del poder en la vida, la naturaleza de la existencia tras la muerte y la relación entre el mundo de la vida y el mundo de la muerte. Los hombres están vivos, se saben mortales y, ya que no conocen la fórmula para la inmortalidad (Scholes 1982, p. 184), tratan de conocer los caminos entre la vida y la muerte y así poder escoger su destino en el más allá. En la novela ambos están muy cerca y para comprender el texto hay que analizarlos en su conjunto. El autor resume el argumento del siguiente modo: «*Praemortis*, en definitiva, se construye alrededor de un mundo en donde cada persona sabe qué le sucederá al morir» (Pellicer, p. 2). *Praemortis* es un enigma que se va descubriendo en parte y que, al mismo tiempo, va creciendo conforme avanza el texto. La novela trata acerca de una sociedad que ha conseguido grandes logros, es próspera y tan avanzada que, al menos en apariencia, ha descubierto el camino entre la vida y la muerte. No obstante, esta pretensión no deja de ser utópica porque, pese a la visión que tienen de la supuesta vida tras la muerte, se va revelando que no es nada segura. Es decir, todo el desarrollo científico no puede sustituirá a la fe y, en cualquier caso, los ciudadanos mantienen creencias diversas en la o las deidades que rigen el más allá. Esto da lugar a la conciencia múltiple en términos junguianos. Los personajes viven como si lo espiritual pudiera

ser sustituido, por lo que se ven invadidos por formas muy diversas e incongruentes del arquetipo religioso. Así, el modelo social y religioso que se ha establecido se enfrenta a numerosos conflictos, contradicciones y, sobre todo, a cierta «desilusión» con respecto a lo que prometía que iba a lograr el *praemortis* (Ferrerías 1972, p. 120). En este trabajo se pretende ofrecer una aproximación al mundo que genera *Praemortis*. Para ello se estudiará la Historia, los lugares, las agrupaciones y los personajes que aparecen.

## 2. EL CRONOTOPO DE PRAEMORTIS

### 2.1. PRAEMORTIS

A continuación, se va a sintetizar la caracterización del tiempo y del espacio para poder contextualizar la conexión entre aspectos míticos e históricos que se dan en la obra.

Hace más de dos mil años tuvo lugar el Cataclismo, un fenómeno que hizo cambiar la distribución de las aguas en el mundo. Como prevención, se habían construido ciudades sobre plataformas. En la novela no hay datos históricos hasta fechas próximas al presente narrativo. De los años 2268 y 2269 después del Cataclismo data el diario en que Frederick Veldecker registra el descubrimiento del *praemortis*. En la última entrada del diario, Frederick Veldecker está muy enfermo (3). En el presente, Robert Veldecker, su hijo y fundador de *Praemortis* (47), ha heredado las fórmulas de su padre. Como líder de la Corporación tuvo que enfrentar el ataque del Haiyim cinco años atrás y en el presente es un hombre de mediana edad (13). Puesto que, en los años del diario de su padre, él era un adolescente; se puede estimar que la acción transcurre a finales del siglo XXIII.

La novela no ofrece casi datos sobre la Historia del mundo del que forma parte la ciudad de Pináculo y muy pocos sobre la ciudad. Sólo se sabe que en un pasado remoto las tierras eran verdes y hermosas y que, tras el Cataclismo, las tierras que quedaron por encima del nivel del mar se volvieron áridas y secas porque nunca llueve en ellas; y que, a cambio, las ciudades/plataforma son lugares donde no para de llover.

De la ciudad de Pináculo sólo se tienen datos de dos generaciones. En la anterior generación, Frederick Veldecker descubrió el praemortis, que permite ver la vida más allá; y el Néctar, que sirve para asegurarse llegar al otro torbellino. La población cree que efectivamente pueden conocer lo que les depara el más allá y trabajan para conseguir el mejor destino. Los habitantes de la ciudad de Pináculo se rigen por algo que está entre la fe y la ciencia. El praemortis les produce una parada cardíaca en la que supuestamente ven el más allá. Es decir, un producto químico permite comprobar la existencia de la vida ultraterrena. Por otra parte, las personas están convencidas de que el Néctar les servirá para alcanzar el mejor lugar en esa vida postrera. No obstante, hay varios personajes y hechos que ponen en duda la veracidad de estas convicciones.

Lo más interesante del mundo creado por *Praemortis* es que especula con las fronteras entre los conocimientos que permite la ciencia y la creencia en el más allá. Gracias al praemortis, las personas tienen una experiencia sensible de un mundo diferente. Ellos toman estas visiones como una prueba del más allá, aunque, bien podrían ser meras alucinaciones. La Vorágine parece existir verdaderamente, pero se deja entrever que las personas desconocen su auténtica naturaleza, la cual parece que el Golem conoce.

El núcleo dramático de Praemortis reside en que los conocimientos que tienen los personajes de su mundo y del más allá son parciales y probablemente equivocados. Esto lleva a que algunos personajes adquieran posturas nihilistas. Como dice Eric Gallagher, uno de los nobles de mayor importancia: «El mundo es una ficción» (248). Cada ser humano vive la ficción que se ha creado o, en los términos de Kagarlitski (1973, p. 351): «La propia “ausencia de problemas” de una sociedad que vive sumida en mundo de ilusiones puede ser aparente y los límites entre el mundo real y el “ilusorio” muy borrosos». En este sentido, desde la teoría junguiana se puede decir cómo el modo de vida altamente tecnificada que se refleja ha despojado a algunos personajes de todo sentido, tanto para la vida terrenal como de una fe del más allá. Algunos personajes viven en la escisión entre lo que conocen a nivel consciente y la negación completa de cualquier arquetipo religioso.

Pese a todo, la mayor parte de los habitantes de la ciudad de Pináculo creen haber resuelto el problema del más allá, pero hay dudas de si lo que ven es real y aún más de que el Néctar les permita llegar al otro torbellino. En cualquier caso, la novela de Miguel Ángel Moreno plantea la posibilidad de que una droga sea capaz de permitir al ser humano ver el mundo que le espera después de morir. *Praemortis* es un texto principalmente de ciencia ficción, que emplea la química como instrumento que hace verosímil que una persona visite el mundo de los muertos y regrese. Esto se consigue mediante los registros de Frederick, donde da cuenta de sus investigaciones hasta dar con el praemortis (Scholes 1982, p. 128). Las visiones que provoca el praemortis quedan explicadas y son posibles dentro de un marco realista, que, según Fernando Ángel Moreno (2010, p. 106), le es propia a la ciencia ficción. Aunque, cuando se comente acerca del Golem, se verá que no se trata de un caso puro de ciencia ficción.

En cualquier caso, la creencia en la VoráGINE y en los productos que permiten verla y decantar la trayectoria a través de ella es la base sobre la que se sostiene la ciudad de Pináculo y el resto del mundo civilizado. Esto es lo único que ha cambiado profundamente a la sociedad recientemente. Desde el Cataclismo han cambiado los edificios y los monumentos, pero las personas se han mantenido inalterables: «Llevaban dos mil años con la misma apariencia y posiblemente jamás cambiarían» (170). La ciudad se ha mantenido inalterable en su esencia, salvo por el ataque del Haiyim cinco años atrás de la parte oriental de la ciudad, que convirtió en una zona ruinoso, donde ahora se ocultan todos los que no comparten la creencia en la VoráGINE. Resulta intrigante el contraste entre la antigüedad de la sociedad en que transcurre la obra y la cercanía de los datos de que disponen los personajes y el lector. Según Darko Suvin (1984, p. 95) la ciencia ficción se caracteriza por incorporar el *novum*, es decir, algún tipo de «relación totalizadora que se desvía de la norma de realidad del autor o del lector implícito». En *Praemortis* existe un producto que permite ver la vida del más allá y regresar. Esto es *novum* en el sentido que defiende Suvin, en el mundo real no existe el praemortis; pero el interés de este producto es diferente. No es tanto que el praemortis sorprenda al lector, que puede no necesitar de pruebas para mantener una creencia, sino que lo hacen los personajes que se encuentran

ante una crisis existencial y la tentación de una solución rápida para ella. Una sociedad milenaria se ve transformada social, económica y religiosamente por un descubrimiento que, en el momento que transcurre la acción, tiene unos pocos años.

Uno de los aspectos más interesantes de *Praemortis* es el modo con que integra en los diversos espacios que describe, los hechos que tienen lugar y en las mentalidades de los personajes numerosas contradicciones. De este modo, se genera un mundo de una gran complejidad y se reconcilian aspectos aparentemente contradictorios (Goodman 1978, p. 152) o, como diría Kundera (1992: 29), esta novela capta un mundo con toda su complejidad. La acción tiene lugar en la ciudad/plataforma de Pináculo, es decir, en una isla artificial. Tal como dice E. F. Granell, «las islas señalan el horizonte invisible, pero presentado, de la imaginación» (Martínez 2010, p. 141) y en *Praemortis* la ciudad de Pináculo concentra un rico imaginario en el que cada espacio representa, entre otras cosas, una posición respecto a la religiosidad.

## 2.2. LA CIUDAD DE PINÁCULO Y SU MUNDO

El desarrollo industrial de Pináculo, que tiene monorraíl y coches, exporta carburante y se comunica con otras ciudades mediante submarinos, junto a que el planeta en que está la ciudad tiene un satélite llamado Luna; hacen pensar en que el mundo en que transcurre la obra es la Tierra en algún momento del s. xx o posterior. En cualquier caso, representa en principio la confianza plena en la ciencia como un medio para cubrir las necesidades humanas. Sin embargo, el Cataclismo provoca que el escenario sea muy diferente a la Tierra.

Se conocen los efectos que tuvo el Cataclismo, el cambio de distribución de las aguas y de las lluvias; pero no su causa. Puede que los cambios respondan a algo que sucedió en la Luna, porque las variaciones en la órbita de ésta dan lugar a «desajustes climáticos y frecuentes eclipses» (113); pero no hay datos para asegurarlo. En el mundo en que tiene lugar la novela, las principales ciudades son plataformas artificiales, en las que llueve constan-

temente, pero donde no hay ni vegetación ni animales. No obstante, hay imágenes del mundo antes del Cataclismo (165), en el que los humanos vivían en tierra firme, que era fértil y plagada de fauna. El mundo previo al Cataclismo se parece más a lo que podría ser la Tierra, aunque no se dice nada al respecto. Queda abierto si el mundo que se describe es la Tierra en un futuro lejano, tal vez más de dos mil años después de la era actual, u otro mundo diferente con ciertas afinidades, aunque hay más datos para aceptar la segunda opción. En realidad, es más relevante pensar que el Cataclismo supone una destrucción que castiga la pérdida de las originarias creencias, de una manera próxima a lo que ocurre con las grandes urbes que se apartan de Dios en el Antiguo Testamento.

*Praemortis* aparentemente no imita tanto el mundo que ya existe, como inventa uno nuevo. Pertenece al campo de la semántica de la ficcionalidad de los mundos posibles (Doležel, 1997, p. 77). Asumimos por ahora que se trata de una obra sobre un mundo paralelo, que se legitima literariamente por presentar «posibles no realizados» (Doležel, 1997, p. 79), es decir, plantea un mundo que se rige por normas y donde los elementos sorprendentes, como la naturaleza del *praemortis* y del Néctar, quedan incluidos dentro de la lógica del texto. Estos nos explican la crisis de una sociedad que con su técnica no puede cubrir ni sus necesidades materiales ni sus inquietudes espirituales. En el presente de la narración, existen dos tipos de ciudades: aquellas que están en plataformas para mantenerse por encima agua y las que quedaron en lo alto de montes y, por ello, continuaron existiendo después del Cataclismo. El Pináculo pertenece al primer tipo y se trata de una ciudad densamente poblada, con un gran desarrollo industrial y que, gracias a que produce el *praemortis* y el Néctar, es la «capital del mundo civilizado» (5).

Pináculo es una ciudad/plataforma dividida en cuatro barrios, de acuerdo con la posición social. El barrio norte comprende Pináculo y «el centro de la ciudad, donde estaban los edificios de la nobleza y de las compañías afiliadas a la Corporación, eran los lugares donde vivían los ciudadanos adinerados» (157). «En el barrio occidental se asentaba la clase media». El barrio oriental también fue de clase media hasta que el Haiyim lo atacó. Las personas que vivían en él se trasladaron al sur y el barrio oriental fue abandonado «tras la Marca Oriental», punto a partir del cual la Corporación no tiene ningún

poder. En el barrio sur «se hacinaba la clase obrera de la ciudad y aquella que pidió todo cuanto tenía durante el ataque del monstruo marino». En el centro del barrio sur está el Refugio, una zona que se caracteriza por su pobreza y porque sus gentes creen que las visiones de la Vorágine y el Briáro son las alucinaciones producidas por el praemortis (158).

### 2.3. EL EDIFICIO DE PINÁCULO

Pináculo es el edificio donde viven las familias más importantes de la Corporación y que da nombre a la ciudad en que tiene lugar la novela. Se trata de un rascacielos de ciento treinta y seis pisos, reservado a los miembros de la Corporación, en el que la altura del piso que se ocupa marca el rango social (72). Las personas que desean el poder se esfuerzan por ocupar cada vez pisos superiores. Pináculo domina toda la ciudad:

Al sur [ ] podían distinguirse cientos de edificios, bajos y altos, perlando la ciudad con la luz artificial que escapaba a través de sus ventanas. Al este, aguzando la mirada, un observador con buena vista era capaz de identificar la zona abandonada tras el muro de la Marca Occidental. Sin embargo, era en dirección Norte donde se ofrecía a los visitantes el mejor espectáculo: el Apsus (72).

El edificio Pináculo se divide en dos partes: los pisos inferiores los ocupa «la maquinaria ejecutiva y administrativa de la Corporación» (104) y los superiores se reparten entre los nobles. Mientras que la nobleza es hereditaria y cada familia tiene sus pisos asignados, los ejecutivos y administrativos pueden ir ascendiendo en el edificio Pináculo. Por ejemplo, Peter Durriken al entrar en la Alianza, en la que se hallan muchos de los más influyentes nobles, es ascendido doce pisos. A continuación, se transcriben las menciones que se hacen de ocupantes, eventos y elementos que contienen las plantas:

Planta	Datos
31	Acceso al edificio antiguo sobre el que descansa el edificio de Pináculo
52	Iván, un soldado de la Guardia, es confinado en un apartamento (202)
93	Fiestas de sociedad de la Corporación
102	Los Dagman se rebelan con la ayuda de familias menores (278)
102-107	Continúan atrincherados los Dagman (294)
130-132	Pertenecen a los Gallagher. Erik Gallagher reside en la planta 132
136	Robert Veldecker ocupa la última planta (104)

El edificio de Pináculo es la residencia donde viven las personas más importantes de la Corporación. Allí tienen sus habitaciones privadas, pero también es el lugar donde se celebran los actos de sociedad, sirve como prisión a Iván y es el centro de intrigas políticas. Aunque se trata de un edificio residencial y, en principio, privado, tiene elementos abiertos al exterior. El edificio Pináculo es el máximo referente político de la ciudad y cumple funciones que trascienden a la vida pública. Como se puede comprobar, esto explica una ordenación social dada por la jerarquía y la oposición de facciones, pero en ningún caso remite a aspectos morales o espirituales. No hay espacio para lo religioso o, lo que es lo mismo, en el día a día de la sociedad retratada no tiene ningún papel la religión.

Se podría decir que las habitaciones son semi-privadas, en cuanto que no están cerradas al uso de sus habitantes, sino que sirven como espacio para cuestiones políticas, como prisión para Iván, siempre vigilada por un guardia, o como trincheras de guerra en un golpe de Estado. El piso 93, donde se celebran las fiestas de sociedad, tiene también ciertos elementos públicos. En este lugar se reúnen las familias y los invitados a las fiestas de la Corporación. El Pináculo es un lugar cerrado, al que sólo pueden acceder determinadas personas, no obstante, en él tiene lugar una intensa actividad política, más propia de la vida pública. La combinación de elementos privados y públicos hace que el edificio Pináculo sea muy importante en la

narración. La mayor parte de los personajes importantes están en él y es el centro de las acciones relevantes dentro de la historia. Por ello, los nobles viven centrados en mayor medida en los aspectos materiales de la existencia.

#### 2.4. EL APSUS Y LA VORÁGINE

Pese a lo anterior, hay también espacios dedicados esencialmente a lo religioso, donde se vuelcan los arquetipos colectivos. El Apsus y la VoráGINE son dos mares por los que se produce el acceso a la vida ultraterrena y parecen estar conectados. Cuando Ipser Zarrío echa las cenizas de Leam, su hijo, al Apsus, reflexiona que tanto los restos mortales como la conciencia de Leam están juntas, porque todo parece indicar que el Apsus da al lugar donde está la vida del más allá (39). Tanto el Apsus como la VoráGINE «están formados por líquido» y la costumbre de echar las cenizas de los muertos en el Apsus revela un «cierto nexo religioso, de raigambre olvidada por supuesto, pero que continua presente en la mente colectiva» (146). Se desconoce cuál es el vínculo que hay entre ambos o, dicho en otras palabras, de qué forma están conectados el mundo de los vivos y el de los muertos. Como se mencionó antes, el gran desarrollo del *novum* o de los conocimientos científico-técnicos de la sociedad contrasta con la pobreza de creencias incluso de los personajes más reflexivos. Asimismo, según la teoría junguiana, la novela de Miguel Ángel Moreno hace hincapié en que prima el arquetipo de la sombra, de aquello ignoto y difícil de conocer para los miembros de la sociedad. Los sujetos tienen una proporción muy alta de aspectos inconscientes de su religión en el sentido junguiano, que se produce tanto por aquello que queda en esa sombra, como por la falta de simbologías más elaboradas que permitan por lo menos la representación del misterio de la fe.

### 3. PERSONAJES ARQUETÍPICOS EN *PRAEMORTIS*

Por último, vamos a mencionar algunas agrupaciones y personajes propiamente dichos para reflexionar sobre sus actitudes hacia el arquetipo colectivo religioso.

### 3.1. AGRUPACIONES

En este trabajo nos limitaremos a mencionar la organización social de quienes gobiernan Pináculo, que queda representada en la anterior distribución de personas en el edificio de este nombre y que coincide con las personas que, al menos de un modo público, gobiernan la ciudad; la Alianza, formada principalmente por miembros de la Corporación y que pone de relieve la importancia que cobran las intrigas políticas dentro de los órganos de gobierno; y los Cuervos, que están en contra del modelo establecido y que ponen en duda las creencias más extendidas.

#### 3.1.1. *Organización social de Pináculo*

La ciudad de Pináculo es gobernada por familias de nobles. En la tabla se puede apreciar que las tres familias de más importancia son: los Veldecker, por ser quienes inventaron el praemortis y el Néctar; los Gallagher, que poseen los monorraíles y que pagaron los gastos para instaurar el Sistema de Renovación de Trabajadores; y, por último, los Dagman, que se encargan de la producción en cadena del praemortis. También se mencionan a las familias Ike, que regentan locales nocturnos y que están en apuros económicos desde que el comercio marítimo está cortado y no llega alcohol; los Durriken, que alcanzan prestigio gracias a Peter Durriken, que propone el Sistema de Renovación de Trabajadores; y los Wallace, que controlan la Guardia, los soldados que se ocupan de la protección de la Corporación (77). Esta lucha ya ha sido comentada con anterioridad.

#### 3.1.2. *La Alianza*

La Alianza es la unión entre las familias de los Gallagher, de los Dagman y algunas otras personas para confabular contra Robert Veldecker. Se trata de una sociedad secreta y sus reuniones no tienen lugar en el edificio de Pináculo, sino en otros lugares más apartados de las miradas y que, progresivamente, resultan más ocultos y escabrosos. Así, la segunda reunión es en un: «hotel propiedad de la Corporación que solía usarse para alojar a nobles y ejecutivos de Vaïssac y que en la actualidad estaba vacío debido al corte de

comunicaciones» (170) y la tercera entre unos contenedores del muelle más allá de la Marca Oriental (240 ss.). La Alianza representa el poder oculto que rige la ciudad, frente al poder oficial que ocupa la Corporación y esto se manifiesta en que, mientras que la Corporación celebra sus fiestas en el visible edificio Pináculo, la Alianza escoge localizaciones más escondidas, primero un hotel vacío y después en un lugar donde no llega la ley. Lo que hace más interesante a esta agrupación es que escogen como uno de los sitios de reunión un lugar donde apareció el Haiyim, sobre el que se especula si tiene un carácter sobrenatural. En otras palabras, escogen reunirse cerca de lo que podría ser la deidad malvada que rige la vida del más allá. Estos personajes serían claros representantes del arquetipo de la sombra, pero en este caso no como pasivos receptores de su acción, sino como parte ejecutiva de su adoración. Por lo que, dentro de la sociedad aristocrática hay una parte que no es plenamente materialista, aunque su religiosidad en cualquier caso se asociaría más a la destrucción que a una verdadera religiosidad.

### 3.1.3. *Los Cuervos y el Golem*

Los Cuervos son una agrupación rebelde, que reside en el barrio. Dentro de sus miembros destaca Alfred Jabari, que fue profesor de filosofía hasta que se dio cuenta de que las creencias que se sostienen en Pináculo obedecen a la necesidad de los seres humanos, pero que son falsas. Es un personaje que siembra nuevas incógnitas. En la primera entrega de *Praemortis* se sabe muy poco sobre ellos. En cambio, existe otra organización llamada la Orden, que tiene mayor presencia y que cree que la vida del más allá es el sufrimiento y no existe la salvación del otro torbellino y que provocó el ataque del Haiyim. Algunos miembros de la Orden fueron juzgados por ello y testificaron que ellos eran quienes entrenaban a los confesores. Alfred Jabari fue de los pocos que tuvo acceso a estas confesiones y se da cuenta de que en el sistema de la ciudad de Pináculo hay algún secreto porque no tiene sentido que la Orden, que niega la existencia del otro torbellino, sea quien entrena a los confesores, que suministran el Néctar que hace posible llegar hasta él. Los Cuervos mantienen una lucha trágica. No pueden dejar de enfrentarse a un sistema que consideran injusto, pero incluso Alfred Jabari, que es quien percibe con mayor sentido crítico la situación, no sabe para qué luchan (136).

De cara a este trabajo, interesa señalar que la Orden representa la negación de toda la trascendencia tal cual se entiende en el mundo de la novela y, pese a todo, el ritual que llevan a cabo los confesores se mantiene. Es claro que, tal cual señaló Carl Jung, lo numinoso es parte de la experiencia espiritual e inexplicable por completo de forma racional. Más allá de los enigmas que deja la trama de una primera entrega de una trilogía, podemos ver que, en una sociedad que ha tratado de instrumentalizar la religión, existe un dios escondido que tratan de comprender. Es decir, la secularización se enfrenta a la pregunta sobre la trascendencia (Jung, 1983, pp. 174-175).

Hay algunos personajes que parecen conocer el vínculo entre el mundo de los vivos y el mundo de los muertos. Frederick Veldecker estaba convencido de que, con el *praemortis*, había encontrado una puerta al mundo del más allá. No obstante, sus palabras son ambiguas: «La Vorágine se acerca a nosotros» (224). Puede que haya una conexión física entre el Apsus y la Vorágine. Se dice que el Cormorán, que es cazarrecompensas que viaja en submarino, ha descubierto esa conexión, pero puede ser un mero rumor. No obstante, estos personajes solo aparecen mencionados como introducción a los capítulos del libro o de forma esporádica dentro del texto, por lo que no hay mucho que se pueda interpretar.

El más enigmático de todos los personajes es el Golem, un ser que parece de piedra y tiene una fuerza y una capacidad de sugestión sobrenaturales. Aparece tras la Marca Oriental y le dice a Iván lo siguiente: «Soy toda la humanidad que habéis olvidado. Soy el bramido de la Vorágine a la que diriges. Soy quien puede cambiar tu destino» (68). El Golem se presenta en el mundo de los vivos y dice ser la Vorágine, algo que pertenece a la muerte. Parece confirmarse que el Golem también está en el más allá cuando Robert Veldecker se inyecta *praemortis* y aparece ante él. El Golem viene a poner en duda el marco realista de la obra. Los personajes no saben quién es ni qué es y lo tienen por un ser sobrenatural. Este personaje es un recordatorio del arquetipo de la sombra, por el que vuelven los aspectos reprimidos u olvidados de la experiencia religiosa.

Aparentemente, en *Praemortis* todo tiene explicación: hay un mundo para los vivos y otro para los muertos y se puede ir del primero al segundo

y regresar gracias a un compuesto químico. Asimismo, los personajes son humanos, más fuertes o menos, pero vulnerables. Sin embargo, el Golem puede aparecer en ambos mundos, es un extraño ser de tres metros de alto, que parece hecho de piedra y que resulta indestructible e invencible. No hay suficientes datos para determinar cuál es la naturaleza del Golem, pero introduce contradicciones con el marco realista de la obra que, según Fernando Ángel Moreno (2010, pp. 106-107) hacen que el texto no sea en pureza de ciencia ficción (aunque es posible que en los siguientes libros se explique la naturaleza del Golem).

#### 4. MODELO SAMR

Una vez se han analizado a grandes rasgos los arquetipos religiosos y la narración de *Praemortis*, debemos pensar cómo llevarlo al aula. Esta obra, que se mueve entre la ciencia ficción y la aventura, es posible trabajarla desde presupuestos de la fanfiction porque presenta temáticas próximas a nuestros alumnos y una intriga donde pueden participar los lectores en sus alternativas (Vázquez-Calvo et al., 2019). Para ello, se propone el Modelo de Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición (SAMR). Este:

fue desarrollado por el Dr. Ruben R. Puentedura, fue presentado por primera vez en la Conferencia Internacional MERLOT4 (Puentedura, 2003a) y un año más tarde en la Conferencia de Verano New Media Consortium (comunicación personal, 29 de octubre de 2014). Sin embargo, la primera versión oficial del modelo fue desarrollada para el Estado de Maine en Estados Unidos de América y aprobada por ese equipo (García-Utrera et al., 2014, p. 207).

A partir de la definición de Puentedura y la sistematización que realizaron García-Utrera, podemos emplear el SAMR como un modelo educativo que nos va a permitir emplear las tecnologías y acercar un texto complejo a las inquietudes de nuestros alumnos. Precisamente, el Modelo SAMR ofrecer pasos clasificados por niveles según la forma en que mejoran o transforman las tareas educativas (Puentedura en García-Utrera et al., 2014, p. 211).

Asimismo, este abordaje se corresponde con la exigencia LOMLOE (2020) de un Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que hace hincapié en un abordaje inclusivo, multinivelado y multimodal. El Modelo SAMR se estructura en los siguientes pasos:

#### MEJORA

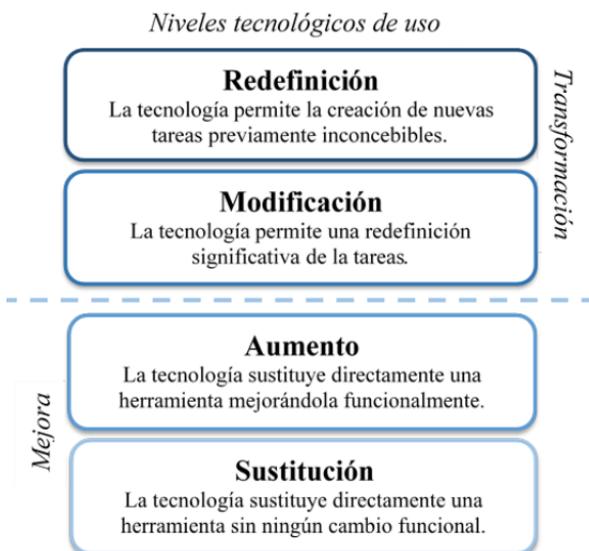
- Sustitución. Es el nivel más bajo de uso de la tecnología. Se sustituye una herramienta por otra sin que exista un cambio metodológico, por ejemplo, en vez de usar papel y lápiz se escribe en un procesador de texto, sin hacer uso alguno de sus demás funciones.
- Aumento. La tecnología reemplaza otra herramienta y le añade mejoras funcionales que facilitan la tarea, sin embargo, no hay un cambio en la metodología y el efecto en los resultados de aprendizaje de los estudiantes puede ser mínimo o nulo. Por ejemplo, usar el corrector ortográfico o las funciones de copiar-pegar en el procesador de texto.

#### TRANSFORMACIÓN

- Modificación. Implica un cambio metodológico en el cual la tarea a realizar es rediseñada por la introducción de la tecnología. En el ejemplo citado anteriormente, el procesador de texto permite ver mejoras significativas en el desempeño académico de los estudiantes si se incorporan herramientas en red como el correo electrónico, los blogs y las redes sociales.
- Redefinición. En este último nivel se crean nuevas actividades y ambientes de aprendizaje que, sin el uso de la tecnología disponible serían imposibles. Por ejemplo, los alumnos colaboran en tiempo real en un mismo documento y añaden a su producto final elementos multimedia creados por ellos mismos.

(Figuroa et al, 2012, pp. 207-208).

Una representación visual lo sintetiza de la siguiente manera:



Fuente: representación de Puentedura (2012a), adaptada por Figueroa et al, 2012.

En el caso de *Praemortis*, se propone el siguiente abordaje:

#### MEJORA

- Sustitución. Podemos cambiar el trabajo en papel que a los alumnos tiende a aburrirles por la creación de una wiki con los rasgos sobre los arquetipos, cronotopo y personajes. Otra alternativa para situar lo que hemos aprendido de la novela es Mentimeter, que nos permite elaborar nubes de ideas colaborativas en el aula a partir de preguntas que el docente ha preparado para ver qué recuerdan de los arquetipos, el cronotopo y los personajes. Por ejemplo, podemos compartir las características que asociamos al personaje del Golem a partir de lo leído y de una imagen que Ángel Moreno publicó en su blog. El docente puede desarrollar a partir de aquí la enseñanza multinivelada porque tendrá información del grado de conocimiento y expresión acerca de la novela y las ideas que desarrolla.

Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 4626 8887

## ¿De qué manera nos imaginamos al Golem?



- Aumento. En este caso la tecnología reemplaza abordajes con medios más tradicionales y le añade mejoras funcionales porque Padlet nos permite también dibujar los lugares y personajes. Los alumnos que tengan especialmente desarrollada la competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC) podrán subir un dibujo realizado por ellos mismos o bien colgar algún fragmento de música que se relacione con los arquetipos y la intriga de *Praemortis*. En cambio, Padlet ofrece una opción para aquellos que no sepan dibujar en la que, por medio de un buscador, podrán añadir imágenes al callejero tan solo escribiendo las palabras clave, por ejemplo, «Pináculo» o «confesor». De este último podemos encontrar en web la siguiente imagen:

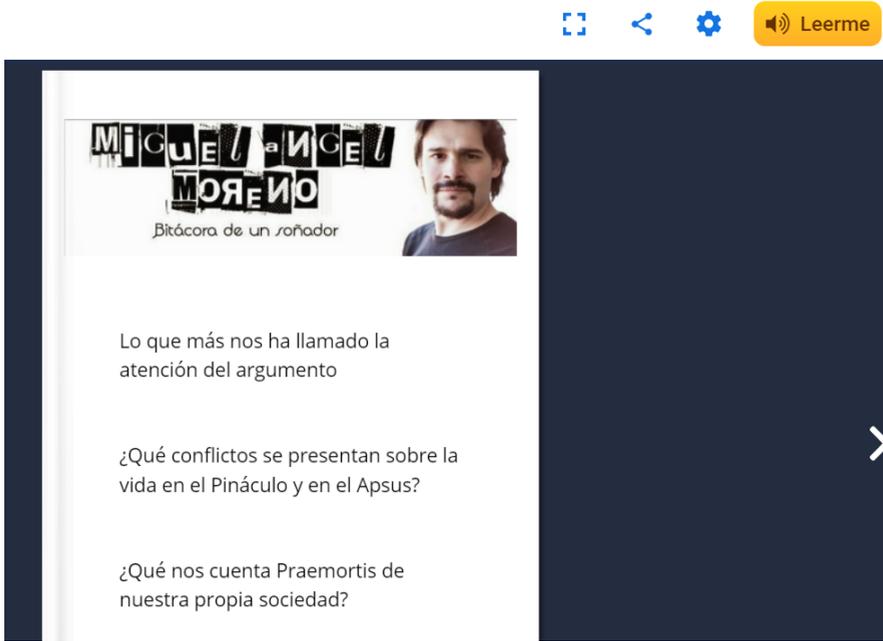


Imagen recuperada de: <https://palabrainventada.blogspot.com/>

Ambas opciones fomentan el fenómeno fanfiction porque, a partir de representaciones ficcionales de arquetipos, permiten la participación creativa de los alumnos. Aunque en el anterior paso ya estaba presente, aquí se pone en juego el carácter multimodal, que va a seguir profundizándose en los siguientes pasos.

## TRANSFORMACIÓN

- Modificación. Tanto una wiki como Mentimeter como Padlet suponen un cambio metodológico porque nos permiten conectar ideas abstractas, como son los arquetipos religiosos de la novela, con representaciones visuales del espacio o de los personajes.
- Redefinición. Por último, contamos con Book Creator, que es una herramienta que permite editar libros interactivos en línea, editar textos, activar la grabadora para leer esos textos, incluso subtítular las grabaciones en distintos idiomas. Las grabaciones pueden ser en archivo de voz o en videos reales. Por otra parte, la inclusión de imágenes o fotografías de libre acceso gracias a pixabay.com permite servirse de ellas y manipularlas sin ningún problema legal. Como los alumnos ya se han familiarizado con los arquetipos, el cronotopo y los personajes, con una wiki o en Padlet, están ya preparados para leer la obra y escoger aquellos fragmentos que sean más significativos. La selección dependerá de criterios que, por la extensión de este capítulo, no es posible desarrollar. En cualquier caso, el docente tiene la posibilidad de dar acceso a todo el grupo para que trabaje cooperativamente y, de este modo, fomentar la inclusión dentro del aula entre los alumnos. Se puede observar un caso previo con Youtube (Sevilla-Vallejo, 2020a), que puede servir para realizar un abordaje multimodal al texto literario, tanto por vía escrita como oral. Otra alternativa es Book Creator, que es la herramienta idónea para generar situaciones de aprendizaje en la que se pretenda una educación inclusiva y sin barreras, ya que es especialmente útil para alumnos con problemas visuales o auditivos. Los alumnos pueden emplear Book Creator para recoger materiales del blog del autor, del libro y de sus propias reflexiones sobre el texto. Y luego estos materiales serían accesibles a otros alumnos y reproducibles para leer y escuchar.



## 5. CONCLUSIONES

Los personajes de *Praemortis* responden a las características propias de la ciencia ficción. El foco no está puesto en la psicología de los personajes, sino que éstos son piezas dentro de la trama de *Praemortis*. La obra de Miguel Ángel Moreno es una «novela de crisis», tal como recoge Fernando Ángel Moreno (2010: 290-293) en su estudio sobre los rasgos más habituales en la ciencia ficción. Desde el comienzo de la obra, la ciudad de Pináculo está en un equilibrio inestable que amenaza con desmoronarse. *Praemortis I*, tanto por ser el primer libro de una serie como por el estilo con que está escrito, deja abiertos muchos enigmas, pero este trabajo no ha pretendido resolverlas, sino simplemente observar los aspectos en los que se realiza una crítica a una sociedad que, ficcionalizada, podría bien ser la nuestra. *Praemortis* es una novela en que es difícil determinar quién o quiénes son los héroes. Ferreras (1972: 170-171) sostiene que el héroe de ciencia ficción sigue el patrón del héroe romántico, que se caracteriza por ser diferente. Desde esta

perspectiva, el héroe se caracteriza por apartarse de la norma y habitualmente lucha contra la sociedad, aunque puede hacerlo de diversas maneras. En *Praemortis* cabe preguntarse cuál es la norma religiosa. Una primera respuesta sería que lo establecido por la Corporación: la creencia en que praemortis muestra la vida del más allá y el Néctar permite alcanzar el otro torbellino. Sin embargo, la sociedad de la ciudad de Pináculo está en crisis y, como se ha expuesto, muchos no creen en la validez de este ritual. El sentimiento religioso de los personajes, aceptado o negado, aparece disociado y vuelve en forma de arquetipo de la sombra. Además, la presencia del Golem parece reclamar la presencia de este arquetipo.

Este trabajo ha realizado una aproximación a la Historia, lugares, agrupaciones y personajes de *Praemortis* como una forma de acercar el mundo posible creado por Miguel Ángel Moreno a la reflexión junguiana sobre los arquetipos colectivos relacionados con lo religioso. Como se puede comprobar, se trata de un texto complejo por las tramas que se ponen en relación, tanto entre el pasado remoto y el presente, como en las luchas que tienen lugar dentro de la obra. *Praemortis* es un texto interesante por la combinación que hace de elementos reflexivos, como son la conexión entre el mundo de los vivos y de los muertos y la difícil separación de fe y ciencia; con la acción que tiene lugar, en las que los personajes luchan entre sí porque tienen diferentes aspiraciones y visiones del mundo en que viven, pero lo que importa más en el plano existencial sería la vaguedad con que se les ofrecen elementos para simbolizar la experiencia de la vida ultraterrena, que no parece si quiera regirse por patrones morales, lo cual bien puede estar haciendo una crítica al materialismo de la sociedad actual.

Asimismo, se ha ofrecido el Modelo SAMR como una forma de aproximar a los alumnos a un texto complejo, cuya trama y contenidos abstractos pueden resultar complejos para alumnos de Educación Secundaria Obligatoria. El empleo de herramientas como las wikis, Mentimeter, Padled y Book creator facilita el acercamiento inclusivo, multimodal y multinivelado que demanda la educación. Se presentan algunas posibilidades para trabajar la novela y aprovechar el fenómeno fanfiction para potenciar la creatividad de los alumnos

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DOLEŽEL, L. (1997). Mimesis y mundos posibles, En Antonio Garrido Domínguez (coord.), *Teorías de la ficción literaria* (pp 69-94). Madrid: Gredos.
- FERRERAS, J. I. (1972). *La novela de Ciencia ficción*. Madrid: Siglo XXI.
- FIGUEROA-RODRÍGUEZ, L. G. & ESQUIVEL-GÁMEZ, I. (2012). Modelo de Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición (SAMR): Fundamentos y aplicaciones.
- GARCÍA-UTRERA, L., FIGUEROA-RODRÍGUEZ, S. y ESQUIVEL-GÁMEZ, I. (2014). Modelo de Sustitución, Aumento, Modificación, y Redefinición (SAMR): Fundamentos y aplicaciones. Ismael Esquivel-Gómez (Coord.), *Los Modelos Tecno-Educativos: Revolucionando el aprendizaje del siglo XXI* (pp. 205-220). DSAE-Universidad Veracruzana.
- GOODMAN, N. (1978). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor.
- JUNG, C. G. (1983). *Memories, Dreams, Reflections*. Londres: Pantheon Books.
- JUNG, C. G. (2009). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- KAGARLITSKI, Y. (1973). *¿Qué es la ciencia ficción?* Barcelona: Labor.
- KUHN, T. S. (2004). *La estructura de las revoluciones científicas*. Argentina: Fondo de cultura económica.
- KUNDERA, M. (1992). *El arte de la novela*. Barcelona: Tusquets.
- MARTÍNEZ HERNÁNDEZ, M. (2010). Islas míticas en relación con Canarias, *Estudios griegos e indoeuropeos*, 20, 139-158.
- MENDLESOHN, F. (2003). Religion and science fiction. *The Cambridge Companion to Science Fiction*, editado por James, Edward (pp. 264- 275). Cambridge: Cambridge University Press.
- MORENO, Fernando Á. (2010), *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portal editions.
- MORENO, M. Á. (2010). *Praemortis I. Dioses de carne*. Nashville: Tenessee (Estados Unidos), Grupo Nelson.
- PELLICER, Javier: Entrevista Miguel Ángel Moreno, en [http://www.h-horror.com/Other/articulos/articulos%20pdf/entrevista\\_miguel\\_angel\\_moreno.pdf](http://www.h-horror.com/Other/articulos/articulos%20pdf/entrevista_miguel_angel_moreno.pdf) [consultado el 1 de septiembre de 2022].
- SCHOLES, R., Rabkin, E. (1982). *La ciencia ficción. Histórica, ciencia y perspectiva*. Madrid: Taurus.

- SEVILLA-VALLEJO, S. (2020a). Aprendizaje cooperativo y redes sociales. Propuesta booktuber para la educación literaria. Contribuciones de la tecnología digital en el desarrollo educativo y social (pp. 188-200). Eindhoven, NL: Adaya Press.
- SEVILLA-VALLEJO, S. (2020b). The Search for Koinos Kosmos in Philip K. Dick's Fiction, *Journal of Critical Studies in Language and Literature*, 1(3), 56-63. <https://doi.org/10.46809/jcsll.v1i3.28>
- SUVIN, D. (1984). *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*. México: Fondo de Cultura Económica.
- VAZQUEZ-CALVO, B., ZHANG, L. T., PASCUAL, M., & CASSANY, D. (2019). Fan translation of games, anime, and fanfiction. *Language Learning & Technology*, 23(1), 49–71. <https://doi.org/10.125/44672>
- WEHR, Gerhard (1988). *Jung, A Biography*. Boston: Random House.