

Otredad y duda frente a la realidad: R. A. Salvatore y su construcción del personaje de Drizzt Do'Urden

Otherness and doubt face to face with reality: R. A. Salvatore and his building of the character of Drizzt Do'Urden

Francisco David GARCÍA MARTÍN

Universidad de Salamanca

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0216-5066>

fdgarcia@usal.es

Resumen: El pasado medieval es una importante fuente de inspiración para la narrativa contemporánea. A través de nuestros ojos, la Edad Media se ve modificada y re-construida para adaptarse a nuevas narrativas que la actualizan al tiempo que modifican lo que entendemos sobre ella. El género de la fantasía es un espacio idóneo para llevar a cabo esta reinterpretación. Y es precisamente en este espacio donde se enmarca este trabajo, en el cual se pretende estudiar el papel de la otredad y el choque con la comunidad en la obra de R. A. Salvatore, a través de uno de los personajes más conocidos del mundo de juegos de rol de *Dungeons and Dragons*: Drizzt Do'Urden.

Palabras clave: DnD, Drizzt Do'Urden, juegos de rol, fantasía, otredad.

Abstract: The medieval past is an important source of inspiration for contemporary narrative. Through our eyes, the Middle Ages are modified and re-constructed to adapt to new narratives that bring them up to date while modifying what we understand about them. The fantasy genre is an ideal space for this reinterpretation. And it is precisely in this space where this work is framed, in which the aim is to study the role of otherness and the clash with the

Recibido: 08/12/2024

Aceptado: 21/03/2025

Cómo citar: García Martín, Francisco David (2025). "Otredad y duda frente a la realidad: R. A. Salvatore y su construcción del personaje de Drizzt Do'Urden". *Neomedieval*, 3, 31-47. <https://doi.org/10.33732/nmv.3.73>

Copyright: El/La Autor/a.

Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución 4.0.



community in the work of R.A. Salvatore, through one of the best-known characters in the *Dungeons and Dragons* role-playing world: Drizzt Do'Urden.

Keywords: DnD, Drizzt Do'Urden, role play, fantasy, otherness.

1. Introducción

La obra de Robert Anthony Salvatore (nacido el 20 de enero de 1959 en Leominster, Massachusetts) es tan amplia como polifacética. Incluida en buena medida dentro del universo ficcional de los *Forgotten Realms*¹, su narrativa tiene al personaje de Drizzt Do'Urden como una de sus figuras principales. Aunque se ha adentrado en otras historias y universos —como es el caso del mundo de Corona, donde se ambientan sus trilogías *First Trilogy* (1997-1999), *Second Trilogy* (2001-2003), *Saga of the First King* (2004-2010), o *The Coven* (2018-2020), entre otras— es con este personaje y con las más de cuarenta y seis novelas² que ayudan a construirle como uno de los autores más conocidos del universo de Dragones y Mazmorras³.

1 Los *Forgotten Realms* —Reinos Olvidados— constituyen un universo ficticio de alta fantasía medieval, creado originalmente por el escritor canadiense Ed Greenwood como escenario narrativo para partidas privadas de rol a finales de los años 60 y durante la década de 1970. Fue adoptado oficialmente por la editorial TSR —Tactical Studies Rules— en 1987 como el escenario canónico principal para *Dungeons & Dragons*, expandiéndose luego a novelas, videojuegos y otros medios, y consolidándose como uno de los universos de fantasía más influyentes en la cultura popular contemporánea. Su cosmología se centra en el continente de Faerûn, dentro del mundo de Abeir-Toril, donde se desarrollan los argumentos las múltiples sagas fantásticas que tienen a este espacio diegético como marco contextual.

2 Se trata de las siguientes novelas (en orden de aparición): *The Crystal Shard* (1988), *Streams of Silver* (1989), *The Halfling's Gem* (1990), *Homeland* (1990), *Exile* (1990), *Sojourn* (1991), *The Legacy* (1992), *Starless Night* (1993), *Siege of Darkness* (1994), *Passage to Dawn* (1996), *The Silent Blade* (1998), *The Spine of the World* (1999), *Sea of Swords* (2001), *Servant of the Shard* (2000), *Promise of the Wich-King* (2005), *Road of the Patriarch* (2006), *The Thousand Orcs* (2002), *The Lone Drow* (2003), *The Two Swords* (2004), *The Orc King* (2007), *The Pirate King* (2008), *The Ghost King* (2009), *The Stowaway* (2008), *The Shadowmask* (2009), *The Sentinels* (2010), *Gauntlgrym* (2010), *Neverwinter* (2011), *Charon's Claw* (2012), *The Last Threshold* (2013), *The Companions* (2013), *Night of the Hunter* (2014), *Rise of the King* (2014), *Vengeance of the Iron Dwarf* (2015), *Archmage* (2015), *Maestro* (2016), *Hero* (2016), *Timeless* (2018), *Boundless* (2019), *Relentless* (2020), *Starlight Enclave* (2021), *Glacier's Edge* (2022), *The Dao of Drizzt* (2022), *Lolth's Warrior: A Novel* (2023). Aunque con diferentes niveles de protagonismo de Drizzt, menor que en las que hemos enumerado, también podrían ser mencionadas las novelas pertenecientes a *The Cleric Quintet* —*Canticle* (1991), *In Sylvan Shadows* (1992), *Night Masks* (1992), *The Fallen Fortress* (1993), *The Chaos Curse* (1994)— y *War of the Spider Queen* —*Dissolution* (2002), *Insurrection* (2002), *Condemnation* (2003), *Extinction* (2004), *Annihilation* (2004), *Resurrection* (2005)—.

3 Ideado inicialmente por Gary Gygax y Dave Anderson en la década de los 70 del siglo pasado.

El universo diegético en el que se enmarca la obra de Salvatore se nutre, además, de un trabajo polifacético realizado por autores y jugadores a la hora de interactuar con las historias, lugares, regiones y espacios de Faërun—el continente fantástico donde se ambienta la historia de Drizzt—. A pesar del rechazo que pueda existir entre ciertos sectores de la población hacia los juegos de rol—debido a ciertos prejuicios heredados por nuestras sociedades (Tizón)—, lo cierto es que este tipo de ficciones colaborativas no solo ofrecen una insospechada libertad al jugador-creador (Robson y Meskin), sino que le permiten experimentar una capacidad de construcción del mundo y de los personajes que la literatura tradicional no acepta con facilidad (Copier). Incluso aunque este grado de elección deba estar mediado por ciertas elecciones que dificultarían el progreso y evolución del jugador junto a su equipo—como la elección entre un personaje bueno o malo (Kiberd 175)—, el nivel de sociabilidad que permite distinguir con claridad este tipo de ficciones de otros medios (Myers). El universo imaginario de la Edad Media es construido y reconstruido a partir de un género que utiliza este marco narrativo para elaborar su propio discurso sobre el mundo.

Aunque el tipo de ficción que vamos a estudiar a continuación sea el de la novela, el sustrato que configura la obra de un autor como Salvatore no puede escapar del extenso universo creado por juegos de rol como *Dragones y Mazmorras*. En este trabajo, procuraremos acercarnos a la construcción del personaje de Drizzt Do'Urden desde las primeras seis novelas de la saga, intentando mostrar la interrelación que es posible advertir en la narrativa de Salvatore entre la pregunta por la identidad y el sentido de la otridad dentro de la dinámica de enfrentamiento entre endogrupo y exogrupo que se puede observar a lo largo de toda su obra.

2. La leyenda de Salvatore: construcción de un arquetipo de personaje a través de un análisis de la otridad

2.1. The Dark Elf Trilogy: el exogrupo imaginado y el exilio autoimpuesto del personaje de Drizzt

Dentro de la amplia obra de Salvatore, la configuración del personaje de Drizzt Do'Urden se ha convertido no solo en su mayor éxito como autor, sino en un gran ejemplo de cómo un mismo personaje puede evolucionar

a lo largo de varias décadas manteniendo —en buena medida— su espíritu original. La historia de Drizzt se cuenta en más de cuarenta novelas diferentes —la última de las cuales denominada *Lolth's Warrior*, publicada en el año 2023—, lo que da muestra de la amplitud que su configuración tiene dentro del marco temporal en el que ha sido ideado. No es nuestro propósito en este trabajo, sin embargo, ofrecer una panorámica del desarrollo narrativo de Do'Urden a lo largo de las diferentes obras que protagoniza, sino ofrecer una serie de apuntes sobre la capacidad de este sujeto literario para convertirse en arquetipo del otro. Se trata de un otro comprensivo y proclive al entendimiento que utiliza sus propios orígenes desde los márgenes para observar la sociedad de manera crítica y profunda, sin dejar que los prejuicios o las interpretaciones superficiales de lo diferente le lleven a despreciar a unos exogrupos que, como intentaremos mostrar a continuación, solo son concebidos desde la diversidad, y no desde la oposición hacia los valores subjetivos del endogrupo. Ello es posible gracias a una concepción personal de la igualdad que trasciende el parecido físico o psicológico, y se extiende hacia un análisis de la realidad que busca conjugar la complejidad de la misma con la necesidad de un marco ético que nos impida llevar a cabo una cosificación del otro y un desprecio injustificado hacia el diferente. De esta manera:

La igualdad no presupone la uniformidad social ni se basa en el presupuesto de la identidad entre todos los individuos ni tampoco en la idea de que todas las personas deben ser tratadas exactamente igual. La igualdad no es la enemiga de la diversidad ni de las diferencias sino de los privilegios de determinados grupos sociales. La igualdad es un principio ético y político que rechaza la discriminación, la explotación, la subordinación y en general todas las opresiones. Es un principio tan radicalmente ético que igual puede ser utilizado para impugnar la exclusión de las y los inmigrantes en el “Primer Mundo” como para denunciar la explotación económica de las mujeres en las sociedades patriarcales (Cobo 27).

La denuncia de los problemas de rechazo al diferente a los que nuestros propios endogrupos se enfrentan por una obra que utiliza el marco genérico de la fantasía para lograr una comprensión diferente por parte del lector de esta realidad gracias al extrañamiento que las figuras presentadas

en él representan. En la segunda de las trilogías que tienen como protagonista al personaje de Drizzt Do'Urden —denominada *The Dark Elf Trilogy*—, la historia de nuestro protagonista y su desarrollo personal son explicados a partir de la presentación de su ciudad natal y de su infancia. A través de las tres novelas que la conforman —*Homeland* (1990), *Exile* (1990) y *Sojourn* (1991)—, el lector se adentra en la precuela de *The Icewind Dale Trilogy* —la cual mencionaremos más abajo— desde el terror y la incompreensión que el joven Do'Urden tuvo que combatir durante sus primeras décadas de vida en el seno de la sociedad de Menzoberranzam. Un matriarcado de drow —elfos oscuros— situado en las profundidades de Faerûn —a miles de metros por debajo de la superficie— que se encuentra dominado por veinte grandes familias donde la traición y el engaño son moneda de cambio habitual, y donde solo parecen ser capaces de sobrevivir los individuos que están dispuestos a todo por obtener un beneficio personal. Adoradores de la diosa-araña Lolth —deidad del engaño y de la dominación que disfruta sembrando el caos—, Drizzt tendrá que enfrentarse desde un principio a la necesidad de elegir entre seguir el camino de asesinatos y degradación moral que le marca su sociedad y —supuestamente— su sangre de elfo oscuro, o intentar rebelarse contra su endogrupo de nacimiento y mirar el mundo y la sociedad de una manera crítica. Es así que los congéneres de Drizzt son descritos en estos términos: “Loyalty is not a tenet of drow life, and as soon as a friend believes that he Will gain more without the other, the union—and likely the other's life— Will come to a Swift end” (Salvatore, *The Dark Elf Trilogy*, 345). El control se convertirá, por lo tanto, en la pregunta fundamental para un personaje que se encuentra constantemente enfrentado a su propia identidad. De esta manera:

Evitar el control de otros en una elección dada no es lo mismo que evitar la interferencia de otros en esa elección: es decir, evitar su obstrucción activa, coerción o manipulación. Existen dos razones para esto. Otros podrían controlarte sin una interferencia activa si se sitúan en una posición de control y sólo interfieren en caso de que no les quede más remedio [...]. El control permanecerá presente de hecho, aún si otros están bien dispuestos a permitirte actuar en la situación que sea siguiendo tu preferencia. Mientras que conserven el poder de interferencia y estén preparados para interferir si tu

posición debiera ser diferente, los hace permanecer como tus dueños. La consecuencia es que operas solamente dentro de su poder y no eres un agente libre (Pettit 48-49).

El control, como se puede observar, marca no solo el horizonte de un individuo para poder decidir con libertad, sino también se extiende hasta la autonomía que este pueda llegar a adquirir, tanto de su endogrupo como de otros exogrupos. Las dinámicas que se establecen en esta línea entre todos los componentes de una comunidad concreta son las que, en último lugar, determinan la potencialidad de esta decisión individual. Drizzt se verá obligado —como él mismo marca desde *Exile*— a renunciar a su taimada familia y al nocivo entorno drow en el que se crio para intentar obtener esta misma libertad de la que habla Pettit. Gracias a las numerosas intervenciones en primera persona que Salvatore entrelaza a lo largo de sus novelas, el lector puede acercarse a los pensamientos y reflexiones de un protagonista para quien la acción se antepone a la reflexión: “When I left Menzoberranzan, I determined that my life would be based on principles, my strength adhering to unbending beliefs. Yet after only a few months alone in the Underdark, the only purpose for my survival was my survival. I have become a creature of instinct, calculating and cunning but not thinking, not using my mind for anything more than directing the newest kill” (Salvatore, *The Dark Elf Trilogy*, 280).

Drizzt, al tomar la decisión de escapar de su destino e intentar obtener la libertad que tanto ansía, termina inmerso en el segundo de los grandes conflictos que animarán a este personaje durante toda su narrativa. Nuestro protagonista se sabe parte de la otredad, y es consciente de las dificultades que, como tal, tiene para obtener algo que pueda ser considerado verdaderamente como libertad. Sin embargo, la huida de su comunidad natal le enfrentará a otros dos problemas de difícil solución. Por un lado, el desprecio de las otras razas, que ven en su piel de drow a un otro con quien es mejor no tener ningún tipo de trato. Por otro lado, a una supervivencia en solitario, en la oscuridad del Underdark —y, posteriormente, en otros momentos de su vida—, cuando deberá convertirse en depredador para sobrevivir, confiando únicamente en su instinto. Esta dualidad entre razón y animalidad será utilizada por Salvatore para responder la principal pregunta que se hace nuestro protagonista durante esta primera trilogía: “Where, indeed, could a drow elf go?” (Salvatore,

The Dark Elf Trilogy, 250). Y esta cuestión se torna aún más importante cuando el lector se enfrenta a la visión de las primeras interacciones de Drizzt con las gentes de la superficie:

Dove Falconhand was not so certain about the murderer's identity. Many questions remained for both the ranger and for the other members of her troupe. Why hadn't the drow killed the Thisledown children when they had met earlier in the mountains? If Connor's tale to the mayor had been true, then why had the drow given the boy back his weapon? Dove was firmly convinced that the barghest, and not the drow, had slaughtered the Thistledown family, but why had the drow apparently gone after the barghest lair?

Was the drow in league with the barghest, a communion that fast soured? Even more intriguing to the ranger—whose very creed was to protect civilians in the unending war between the good races and monsters—had the drow sought out the barghest to avenge the slaughter at the farm? Dove suspected the latter was the truth, but she couldn't understand the drow's motives. Had the barghest, in killing the family, put the farmers of Maldobar on alert, thereby ruining a planned drow raid? (Salvatore, *The Dark Elf Trilogy*, 618).

El temor, el odio y la incomprensión recorren unas líneas que marcan con claridad la personificación de la otredad que opera en la obra de Salvatore. Los drow, como seres malignos y engañosos, son vistos como parte de una sociedad corrupta y egoísta que solo piensa en sí misma. Como tales, son rechazados y expulsados allá donde van, puesto que cualquiera de los miembros de esta raza recibe el desprecio de quienes consideran a cada uno de los individuos de esta raza como parte de un exogrupo homogéneo e indiferenciado. Incluso cuando claramente aparecen protegiendo al inocente—como es el caso de Drizzt al salvar a los niños Thistledown—sus motivaciones permanecen en la sombra para el resto de los personajes, y el resultado aparente es puesto en duda debido a la otredad que impera sobre la imagen de nuestro protagonista. Aunque Salvatore insiste, a través de los diferentes diálogos, en la maldad de los miembros de esta raza, el valor de sus reflexiones estriba en este intento por mostrar cómo, hasta en aquellos exogrupos más proclives a ser rechazados por cuestiones objetivas, existen individuos capaces de sobreponerse a estas consideraciones culturales y escapar tanto de los marcos culturales en los que se han criado, como de

las concepciones de cada uno de los endogrupos con los que se encuentra⁴. Es así que “dehumanization is best understood as a solution to a problem: the problem of ambivalence. It scarcely needs saying that it is sometimes advantageous for one group of people to harm another by exploiting their labour, laying claim to their possessions, or exterminating them for the sake of Lebensraum” (Livingstone 425).

La deshumanización del individuo opera así desde el marco de la problemática que enfrenta cada miembro del endogrupo hacia aquellos que considera parte de un exogrupo peligroso deriva en un conflicto que mezcla tanto los procesos de identificación que conforman cada una de nuestras individualidades como el sentimiento de peligro que puede ser generado en cada uno de nosotros ante la aparente falta de recursos (Brown 375; Gaviria *et al.* 497-503; Krueger y Clement 45; Petriglieri 656; Rabbie y Horwitz; Rabbie, Schot y Visser). Drizzt, en esta línea, es deshumanizado desde el primer momento, y concebido como parte de una raza y de una cultura de la cual solo cabe esperar lo peor. El exogrupo desde el cual se observa a nuestro protagonista lo sumerge en la incomprensión y la persecución de quienes se niegan a observar a Do'Urden fuera del exogrupo al que le adscriben. Es por ello por lo que, de esta manera, Salvatore permite al lector —quien, al leer estas novelas, ya es consciente de la bondad del personaje y de su voluntad de hacer el bien— enfrentarse a una construcción de la otredad que muestra todos sus rasgos deshumanizadores y estereotípicos. La deconstrucción de estas diferenciaciones entre endogrupo y exogrupo se lleva a cabo, por lo tanto, a través del recurso a una voluntad de acción que, como exponía Hannah Arendt, resulta de capital importancia para contrarrestar las simplificaciones que, precisamente, dan lugar a la otredad:

The human condition comprehends more than the conditions under which life has been given to man. Men are conditioned beings because everything they come in contact with turns immediately

⁴ Así se puede observar, por ejemplo, en reflexiones personales que manifiesta el propio Drizzt: “If you approach a halfling, or an elf, or a dwarf, or any of the other races, good and bad, you have a fair idea of what to expect. There are exceptions, of course; I name myself as one most fervently! But a dwarf is likely to be gruff, though fair, and I have never met an elf, or even heard of one, that preferred a cave to the open sky. A human’s preference, though, is his own to know —if even they can sort it out” (Salvatore, *The Dark Elf Trilogy*, 803).

into a condition of their existence. The world in which the *vita activa* spends itself consist of things produced by human activities; but the things that owe their existence exclusively to men nevertheless constantly condition their human makers. In addition to the conditions under which life is given to man on earth, and partly out of them, men constantly create their own, self-made conditions, which, their human origin and their variability notwithstanding, possess the same conditioning power as natural things. Whatever touches or enters into a sustained relationship with human life immediately assumes the character of a condition of human existence (Arendt, *The Human Condition*, 9).

2.2. *The Icewind Dale Trilogy: Drizzt y su construcción identitaria desde el endogrupo*

The very sound of the word invokes a sense of gravity and solemnity. Tradition. Suuz'chok in the drow language, and there, too, as in every language that I have heard, the word rolls off of one's tongue with tremendous weight and power.

Tradition. It is the root of who we are, the link to our heritage, the reminder that we as a people, if not individually, will span the ages. To many people and many societies, tradition is the source of structure and of law, the abiding fact of identity that denies the contrary claims of the outlaw, or the misbehavior of the rogue. It is that echoing sound deep in our hearts and our minds and our souls that reminds us of who we are by reinforcing who we were. To many it is even more than the law; it is the religion, guiding faith as it guides morality and society. To many, tradition is a god itself, the ancient rituals and holy texts, scribbled on unreadable parchments yellowed with age or chiseled into eternal rocks.

To many, tradition is all (Salvatore, *The Icewind Dale Trilogy*, 97).

Salvatore lleva a cabo una construcción del personaje de Drizzt Do'Urden en la cual la cuestión de la identidad se constituye como pilar fundamental de un estudio del endogrupo que tiene en la visión de los diferentes exogrupos con los que este se compara y se mide un marco ideal para ser desarrollada. La identidad se convierte, de esta manera, en un fenómeno grupal que, paradójicamente, es construido desde la frontera.

La llegada de Drizzt a las inhóspitas tierras de Icewind Dale, en el lejano norte de Faërun, así como su residencia en las cercanías de Bryn Sander y el pequeño grupo de aldeas que da cobijo a los pocos habitantes de esta helada y poco habitada región —junto a los nómadas que viven en tiendas en la tundra helada, y los enanos del clan de los Battlehammer que habitan en las laderas del pico Kelvin's Cairn— le permitirá obtener por primera vez en su vida no solo la calidez de una serie de verdaderas amistades, sino el sentimiento de pertenencia que le ofrecerá su nueva familia. *The Icewind Dale Trilogy* —formada por *The Crystal Shard* (1988), *Streams of Silver* (1989) y *The Halfling's Gem* (1990)— será no solo el inicio de la historia del prolífico personaje que estamos tratando, sino la constatación del esfuerzo de Salvatore por adentrarse en la complicada pregunta por la identidad desde el marco que le ofrece la ficción fantástica.

Tras la visión de las manipulaciones y la maldad de su Menzoberrazan natal, así como de la soledad y la animalización a las que hemos visto que fue obligado a adaptarse en su posterior huida y exilio, Drizzt será conformado, como personaje, desde la perspectiva de quien es capaz de apreciar la importancia de los lazos internos profundos que unen al endogrupo gracias a ideas abstractas como, precisamente, la de la tradición. Constituida paradójicamente, desde la frontera, se trata de una concepción que parece conformarse como un antecedente de las comunidades imaginadas con las que Benedict Anderson concibió la nación (36). Es así que el vínculo del que habla Drizzt al intentar explicar lo que es la tradición puede ser directamente relacionado con las ideas que, sobre la nación y su construcción, han creado pensadores como Homi K. Bhabha. La frontera, como parte necesaria y contingente de la definición del exogrupo como endogrupo, se convierte así en el elemento fundamental para relacionar lo que —ya sea considerado como parte de la tradición, o como parte de la cultura— constituye el sustrato básico para establecer una definición propia del endogrupo que sirva a sus integrantes para conformar una adecuada identidad propia. De esta manera:

The problematic boundaries of modernity are enacted in these ambivalent temporalities of the nation-space. The language of culture and community is poised on the fissures of the present becoming the rhetorical figures of a national past. Historians transfixed

on the event and origins of the nation never ask, and political theorist possessed of the 'moder' totalities of the nation [...] never pose, the awkward question of the disjunctive representation of the social, in this double-time of the nation. It is indeed only in the disjunctive time of the nation's modernity—as a knowledge disjunct between political rationality and its impasse, between the shreds and patches of cultural signification and certainties of a nationalist pedagogy—that questions of nation as a narration come to be posed (Bhabha 294).

La potencialidad de la obra de Salvatore estriba en esta capacidad para lograr que el personaje de Drizzt interrogue al lector sobre sus propios sentimientos de pertenencia. Y todo ello desde el margen, pues se trata de un individuo que ha sido obligado a crear su identidad desde la frontera, a través de la progresiva ruptura de unas preconcepciones y unos estereotipos que son deconstruidos a la luz de la historia personal. La memoria se constituye como parte integrante de una identidad a la que da sentido, al mismo tiempo que le marca un ámbito de acción regido por la temporalidad del evento; el cual se constituye en las singularidades de la experiencia de cada uno de nosotros:

Le problème est donc de savoir comment l'individu pourrait dépasser sa forme et son lien syntaxique avec un monde pour atteindre à l'universelle communication des événements, c'est-à-dire à l'affirmation d'une synthèse disjonctive au-delà non seulement des contradictions logiques, mais même des incompatibilités alogiques. Il faudrait que l'individu se saisisse lui-même comme événement. Et que, l'événement qui s'effectue en lui, il le saisisse aussi bien comme un autre individu fieffé sur lui. Alors, cet événement, il ne le comprendrait pas, ne le voudrait pas, ne le représenterait pas sans comprendre et vouloir aussi tous les autres événements comme individus, sans représenter tous les autres individus comme événements. Chaque individu serait comme un miroir pour la condensation des singularités, chaque monde une distance dans le miroir. Tel est le sens ultime de la contre-effectuation (Deleuze 208-209).

Es por ello que, en esta concepción de los eventos como parte intrínseca de la temporalidad que nos da sentido como individuos, el personaje de Drizzt —encarnación, en sí mismo, de la otredad— se descubre

como parte de un vasto entramado identitario que se encuentra levantado sobre las concepciones enfrentadas entre endogrupo y exogrupo. El evento constituye así el espacio común de referencias desde donde cada uno de nosotros puede interactuar con el mundo, y predisponer nuestra memoria y nuestra visión del otro de una u otra manera. Salvatore muestra cómo Drizzt es capaz de comprender la complejidad de estos procesos, y toma la decisión voluntaria y consciente de guiarse por una racionalidad que pretende, precisamente, poner en cuestión las tradiciones recibidas y las ideas preconcebidas para llevar a cabo una evaluación crítica del mundo que permita —desde el espacio liminar desde el que él habla— ofrecer un marco de referencia tanto para la comprensión del otro como para la inclusión del exogrupo dentro del propio endogrupo. Es este proceso el que permitirá ver más allá de la superficialidad de los estereotipos y de las impresiones y acercarse a la observación crítica del evento que conforma a cada individuo en su singularidad. De esta manera:

The world is full of ruffians. The world is full of people of good character. Both of these statements are true, I believe, because withing most of the people I have known lies the beginning points of both seemingly disparate paths.

Some people are too timid to ever be ruffians, of course, and others too kindhearted, and similarly, some folks are too hard-tempered to ever let their good qualities show. But the emotional make-up of most people lies somewhere in the middle, a shade of gray that can be easily darkened or lightened by simple interaction. Race can certainly alter the shade —how well I have seen that since my road led me to the surface! An elf might noticeably flinch at the approach of a dwarf, while a dwarf might do likewise, or even spit upon the ground, if the situation is reversed.

Those initial impressions are sometimes difficult to overcome, and sometimes become lasting, but beyond race and appearance and other things that we cannot control, I have learned that there are definite decisions that I can make concerning which reaction I will edge someone else toward.

The key to it all, I believe, is respect (Salvatore, *The Icewind Dale Trilogy*, 803).

3. A modo de conclusión: la duda como paradigma explicativo del exogrupo

La realidad que Salvatore dibuja a partir de su construcción del análisis de Drizzt Do'Urden supone una visión de las relaciones entre endogrupo y exogrupo que trasciende la superficialidad que tantas veces existe entre ambas construcciones, para exponer ante el lector la profundidad de unos marcos sociales que, en demasiadas ocasiones, limitan nuestra capacidad de comprensión del diferente. El otro, sometido a estos procesos de exclusión y rechazo, es observado desde dentro a través de una narrativa que busca imponerse frente a las ideas preconcebidas y luchar por una comprensión del exogrupo desde dentro, que ayude a encontrar en el individuo particular las complejidades necesarias que le conforman (Rai, Valdesolo y Graham). Todo ello a partir de un proceso que debe partir de la necesaria periferia, pues solo desde allí se pueden exponer las complejidades y fracturas a las que se enfrenta cualquier miembro de un exogrupo excluido. El otro, como constructo originado a partir del endogrupo (Said 279), solo puede ser entendido a partir de una duda metodológica que sirva no solo para poner en cuestión las propias ideaciones y definiciones que han sido hechas sobre el diferente desde el endogrupo, sino también para lograr una definición propia lo más completa posible de quien no puede evitar encontrarse en un espacio liminar y, por su propia esencia, indefinido. En esta línea:

Hesitation, then, does not go away but is intensified, deepens, rippling through time and infecting other dimensions of being. Indeed, what I am charting are multiple hesitations, the ripples of wave formations that amplify or interfere with one another: affective dissonance, panicking immobility, enclosed and occupied breathing, spasmodic anger, pessimistic resilience, and grief. Does philosophy have a role to play in these intervals of hesitation? [...] Yet, in many philosophies, hesitation becomes an obstacle to be overcome, a stage in becoming, or a means to a more seamless and fluid activity. In the foreign pairing of the works of Bergson and Fanon, I find the models to think of hesitation differently. This may be because, instead of resolving hesitation, they do not seem to be afraid to dwell with it, to perform and sustain it, to think it (Al-Saji 336).

La duda, tal y como es construida por Al-Saji, nos permite adentrarnos en el otro tanto desde su construcción original por parte del endogrupo, como desde el interior del propio individuo que se ve y se siente parte de este espacio fronterizo e indefinido que es por esencia el exogrupo. Al tratarse de un conjunto de individuos agrupados por parte del endogrupo, de manera unilateral, a pesar de que el exogrupo pueda —y deba— llevar a cabo sus propios procesos de cohesión interna, no puede evitar tener como esencia esta indefinición que su significación como lo otro le ha sido impuesto. Es por ello que la asunción de la duda como parte íntegra de esta definición del individuo permite llevar a cabo un proceso identitario de manera —paradójicamente— completa, al dotarle de sentido precisamente en esta región liminar en la que se ubica. La duda permite ampliar la significación del otro, empoderándole en su sentido individual y adscribiéndole a un estado de certidumbre frente a la indefinición de la realidad. Es por ello que, en la constante incertidumbre que rodea la vida de un personaje como Drizzt, los titubeos, las suspicacias y los recelos se pueden convertir —de manera paradójica— en la base desde la que se construye la certidumbre que da sentido a su existencia y a su visión de la vida y de la sociedad:

I fear that it is that I, despite all that I know to be true within the depths of my very heart, would have been overwhelmed by the situation about me, would have succumbed to the despair to a point where there remained little of compassion and justice. I would have become an assassin, holding strong within my own code of ethics, but with that code so horribly warped that I could no longer understand the truth of my actions, that I could justify them with the sheepest cynicism (Salvatore, *The Icewind Dale Trilogy*, 918).

Drizzt es consciente de la fina línea que le ha separado de convertirse en un asesino sin escrúpulos, amoldado a la sociedad y a la educación de su Menzoberranzan natal. Acostumbrado a la otredad, parte de la duda para lograr una comprensión ética y moral del mundo que, sin embargo, le permite ver al otro desde la comprensión y no desde el juicio. La lucha contra la explotación y la deshumanización del otro es presentada así por Salvatore desde el prisma del poder, mediante a la acción inherente a estos procesos identitarios (Ródenas 155). Una lucha por el control que asume,

desde la duda identitaria que conforma al personaje de Drizzt, la capacidad del individuo para obtener una verdadera libertad, aun cuando pudiera encontrarse sometido directa o indirectamente a ciertas formas de presión y control. Es así que:

Persecution of powerless or power-losing groups may not be a very pleasant spectacle, but it does not spring from human meanness alone. What makes men obey or tolerate real power and, on the other hand, hate people who have wealth without power, is the rational instinct that power has a certain function and is of some general use. Even exploitation and oppression still make society work and establish some kind of order. Only wealth without power or aloofness without a policy are felt to be parasitical, useless, revolting, because such conditions cut all the threads which tie men together. Wealth which does not exploit lacks even the relationship which exists between exploiter and exploited; aloofness without policy does not imply even the minimum concern of the oppressor for the oppressed (Arendt, *The Origins of Totalitarianism*, 5).

Financiación

Este trabajo ha sido cofinanciado por el Fondo Social Europeo y por la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León. Se ha realizado en el marco del Grupo de Investigación Reconocido “Las desconocidas. Identidad, Narración y Educación” (Universidad de Salamanca).

Bibliografía

- Al-Saji, Alia. “Hesitation as Philosophical Method-Travel Bans, Colonial Durations, and the Affective Weight of the Past”. *The Journal of Speculative Philosophy*, n. 32, 2018, pp. 331-359.
- Anderson, Benjamin. *Imagined Communities*. Londres/Nueva York, Verso, 2006.
- Arendt, Hannah. *The Human Condition*. Chicago, The University of Chicago Press, 1958a.
- Arendt, Hannah. *The Origins of Totalitarianism*. Cleveland, OH, Meridian Books, 1958b.

- Bhabha, Homi K. "Introduction". En Bhabha, Homi K., *Nation and Narration*, Londres, Routledge, 1990.
- Brown, Rupert. "The Origins of the Minimal Group Paradigm". *History of Psychology*, n. 23, 2020, pp. 371-382.
- Cobo, Rosa. "Capítulo I: otro recorrido por las ciencias sociales: género y teoría crítica". *Cuadernos de género: Políticas y acciones de género. Materias de formación*, editado por Marta Aparicio García, Begoña Leyra Fatou y Rosario Ortega Serrano, Madrid, Universidad Complutense, 2009, pp. 11-52.
- Copier, Marinka. "Challenging the magic circle: How online role-playing games are negotiated by everyday life". *Digital Material*, editado por Marianne Van der Boomen, Sybille Lammes, Ann-Sophie Lehmann, Joost Raessens y Mirko Tobias Schäfer, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2009, pp. 159-171.
- Deleuze, Gilles. *Logique du sens*. Paris, Éditions de minuit, 1969.
- Gaviria, Elena et al. *Introducción a la Psicología Social*. Madrid, Sanz y Torres, 2013.
- Kiberd, Roisin. "Chaotic, Good". *Post Memes*, editado por Alfie Bown y Dan Bristow, Santa Barbara, CA, Punctum Books, 2019.
- Krueger, Joachim & Russell W. Clement. "Memory-Based Judgments About Multiple Categories: A Revision and Extension of Tajfel's Accentuation Theory". *Journal of Personality and Social Psychology*, v. 67, n. 1, 1994, pp. 35-47.
- Livingstone, David. "Paradoxes of Dehumanization". *Social Theory and Practice*, n. 42, 2016, 416-443.
- Myers, David. *Play Redux*. Ann Arbor, MI, University of Michigan Press, 2010.
- Petriglieri, Jennifer Louise. "Under threat: responses to and the consequences of threats to individuals' identities". *The Academy of Management Review*, v. 36, n. 4, 2011, pp. 641-662.
- Pettit, Philip. "De la República a la Democracia". *Revista Internacional de Pensamiento Político*, n. 4, 2009, pp. 47-68.

- Rabbie, Jacob M. & Murray Horwitz. "Arousal of intergroup bias by a chance win or loss". *Journal of Personality and Social Psychology*, n. 13, 1969, pp. 269-277.
- Rabbie, Jacob M., Jan C. Schot & Lieuwe Visser. "Social identity theory: A conceptual and empirical critique from the perspective of a behavioural interaction model". *European Journal of Social Psychology*, n. 19, 1989, pp. 171-202.
- Rai, Tage S., Piercarlo Valdesolo & Jesse Graham. "Dehumanization increases instrumental violence, but not moral violence". *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, n. 114, 2017, pp. 8511-8516.
- Robson, Jon & Aaron Meskin. "Video Games as Self-Involving Interactive Fictions". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, n. 75, 2016, pp. 165-177.
- Ródenas, Pablo. "Problemas de legitimación del poder". *Ciudad y ciudadanía*, editado por Fernando Quesada, Madrid, Trotta, 2008, pp. 141-166.
- Said, Edward. *Orientalismo*. Barcelona, Debolsillo, 2010.
- Salvatore, Robert Anthony. *The Dark Elf Trilogy*. Lake Geneva, WI, TSR, 1998.
- Salvatore, Robert Anthony. *The Icewind Dale Trilogy*. Renton, WA, Wizards of the Coast, 2000.
- Tizón, Rocío. "Mitos y leyendas sobre los juegos de rol". *TESI*, v. 11, n. 3, 2010, pp. 415-425.